

LE PRIX

Jusqu'où irez-vous pour ne pas le payer ?

Jeu narratif pour 2 à 4 joueurs

Par Fabien Clémenti, pour le 10e Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Tout a commencé un soir...

... alors qu'avec vos amis vous vous êtes amusés à célébrer un rituel étrange décrit dans un vieux grimoire. Vous avez ainsi contacté une créature divine qui a réalisé vos vœux contre la promesse d'en payer le prix plus tard. Votre existence s'en est trouvée bien plus agréable. Jusqu'à ce que votre créancier se manifeste pour réclamer son dû, et se révèlent dans sa plus complète malveillance, tourmentant vos proches tant que vous n'accomplirez pas votre part du contrat.

Et maintenant...

*... accepterez-vous de payer, quitte à perdre votre vie douillette, et peut-être bien plus ?
... ou allez-vous tenter d'escroquer votre démoniaque créancier, en sacrifiant proches et amis pour lui échapper ?*

Dans Le Prix, les joueurs vont raconter ensemble leur dramatique histoire. Ils joueront à leur tour le Débiteur, qui a passé un pacte occulte, les autres interprétant leur malheureux Garant ou leur Créancier démoniaque.

Le but du jeu est de raconter une histoire poignante et dramatique, mais également de conserver ses avantages en faisant payer les autres à sa place. Gagner impliquera de terrible conséquence et votre moralité sera mise à rude épreuve...

Pour jouer il faut...

- 2 à 4 joueurs ;
- 12 jetons identiques (des pièces de monnaie feront très bien l'affaire) ;
- 1 dé 6 faces ;
- Les fiches Débiteurs, Créanciers et garants ;
- Du papier et de quoi écrire.

Pour démarrer...

- On crée le Créancier démoniaque auquel les Débiteurs sont liés ;
- Chaque joueur reçoit 3 jetons qui représentent le prix restant à payer à leur Créancier démoniaque ;
- Chaque joueur crée son Débiteur en répondant aux questions de sa fiche.
- On crée 2 Garants, en répondant aux questions de leur fiche.

L'histoire commence avec la Liesse...

... quand les joueurs présentent leur Débiteur avec son Don et son prix à payer.

Tour à tour, les Débiteurs se mettent en scène avec leur Don, en montrant comment ils en tirent avantage et obtiennent une vie meilleure.

Puis vient le Recouvrement...

... quand le Créancier se manifeste pour réclamer son dû et que les Débiteurs cherchent à rejeter la responsabilité de leur retard sur leurs proches.

Tour à tour, les Débiteurs décrivent comment leur Créancier les contacte de manière subtile et occulte, pour réclamer son paiement.

Ensuite tous les joueurs place un de leur jeton sur un des emplacements représentant les proches sur leur fiche.

Tout le monde révèle ensemble son choix, et les jetons sont mis sur les fiches Proches ou Débiteurs correspondantes.

Au 1^{er} et 2^e tour, les Débiteurs tentent de se débarrasser d'un seul jeton. Au 3^e tour, ils peuvent tenter d'en donner 2.

Quand un Débiteur veut donner son jeton :

- au Créancier, il lance 1D6 et réussit sur un 6. Dans ce cas le jeton est éliminé, sinon il reste dans la dette du joueur.
- à un autre Débiteur, il lance 1D6 et réussit sur un 5 et 6.
- à un Garant, il réussit automatiquement.

Et le Tourment des conséquences...

... quand le Créancier, mécontent, rappelle à tous sa puissance et sa malfaisance.

Le Créancier va tourmenter les proches en fonction du nombre de jetons reçu :

- de 1 à 2 jetons, le Garant subit un Tourment ;
- à 3 jetons, le Garant meurt de manière brutale et inquiétante.

Les Débiteurs se réunissent et racontent les malheurs arrivés à leurs proches en s'inspirant des Tourments sur la fiche du Créancier.

Si l'un des Garants est mort, ils cherchent un coupable et peuvent se renvoyer la faute.

Enfin...

... quand le Créancier, las d'attendre, solde les comptes.

Au terme du 3^e tour, les débiteurs tentent une ultime fuite alors que le Créancier réclame leur vie et leur âme :

- 3 jetons ou plus : il est condamné et à la merci du Créancier ;
- 2 jetons : il lance 1D6 et s'échappe sur un 6 ;
- 1 jeton : il lance 1D6 et s'échappe sur un 5-6 ;
- 0 jeton : il lance 1D6 et s'échappe sur 2-3-4-5-6.

Les joueurs font alors l'épilogue de leurs Débiteurs, en évoquant comment il a fini et quels sacrifices ou malheurs il a enduré pour cela.

Ambiance et sécurité émotionnelle

Le jeu se veut sérieux et dramatique. Il se déroule dans un univers contemporain et réaliste. Les pouvoirs et tourments sont discrets et subtils.

De par la dureté du thème, mettez en place des outils de sécurité émotionnelle.

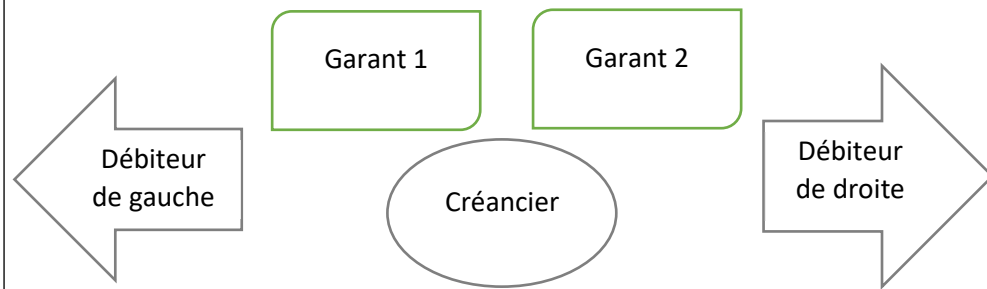
Merci à Loris, mon playtesteur du soir.

Débiteur

Qui suis-je et quel est mon occupation ?

Pour obtenir ce Prix :
Que désirais-je plus que tout ?

J'ai promis :
Qu'aurais-je du mal à donner en échange ?



Garant

Qui est-il et quel est son occupation ?

Son lien (fusionnel) avec un premier Débiteur :
Ami, amant, membre de la famille, collaborateur, etc.

Son lien (conflictuel) avec un second Débiteur :
Rival, ancien amant, membre de la famille, collaborateur, etc.

Créancier

Quel est son nom occulte ?

Les Tourments qu'il affectionne :
Dégénérescence physique, malchance, accidents, maladie, etc.

Les exécutions qu'il pratique :
Absorption de la vie, foudre, chute improbable, etc.