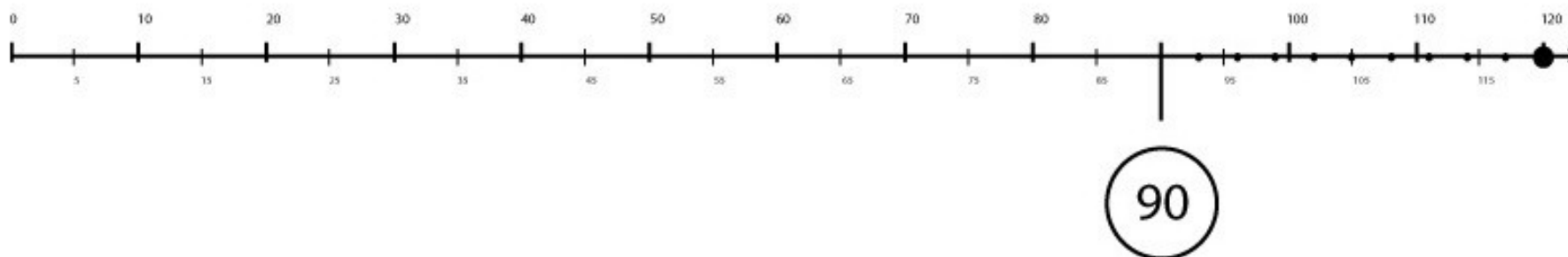




présente

Quatre-vingt-dix minutes

par Matteo Turini – version 1.3, novembre 2012



*Un jeu de rôle pour trois joueurs,
sur la relation entre un père et son fils,
et ce qui pourrait être leur dernière chance
de se voir.*

Quatre-vingt-dix minutes

par Matteo Turini- version 1.3, novembre 2012

Un jeu de rôle pour trois joueurs, sur la relation entre un père et son fils, et ce qui pourrait être leur dernière chance de se voir.

Vous n'avez pas parlé avec votre père depuis des semaines. Rien d'étrange, en fait : plusieurs jours peuvent s'écouler entre deux coups de fil et vous vivez à quatre-vingt-dix minutes en voiture l'un de l'autre. De plus, chacun a sa vie, de toute façon. Il ne vous a jamais parlé de ce qui le rongait petit à petit. C'est un homme fier – ou peut-être qu'il ne voulait pas vous inquiéter pour rien.

L'hôpital vient d'appeler. Un médecin vous a annoncé que votre père pourrait n'avoir plus qu'une heure à vivre, deux heures au mieux. Vous avez arrêté tout ce que vous étiez en train de faire, vous avez pris vos clés et démarré la voiture. Il y a quatre-vingt-dix minutes entre votre père et vous.

Quatre-vingt-dix minutes est un jeu pour 3 joueurs à propos de la relation entre un père et son fils, et ce qui pourrait être leur dernière chance de se voir. Ce jeu a reçu le prix général de l'édition 2012 du concours de création [Game Chef](#). Le thème était "**Dernière chance**".

Avertissement : cette version du jeu a été légèrement modifiée par rapport à la version présentée pour le "*Game Chef*", afin de tenir compte des critiques que le jeu a reçues lors du concours. Le jeu n'est pas encore terminé : il faut le tester et le jouer. Certaines sections devront probablement être réécrites, d'autres modifiées, et les sessions de tests révéleront certainement quelques problèmes à corriger [1. NdT : Matteo Turini finalise en ce moment une version définitive destinée à la vente].

Il y a dans le texte quelques notes de parties de test : elles renvoient à des mécanismes qui doivent encore trouver leur forme aboutie.

Pour terminer, il n'y a pas d'exemple de partie, pour le moment. Si vous essayez ce jeu, gardez tout cela à l'esprit. Je suis joignable de trois façons :

- sur mon blog [en italien et anglais] traitant du développement du jeu : novantaminutirpg.wordpress.com
- à mon adresse mail : mat.turiniCHEZgmail.com
- sur le forum de JdR italien www.gentechegioca.it

Si vous testez le jeu, je serai ravi de savoir comment cela s'est passé.

Note : *Quatre-vingt-dix minutes* n'est pas censé être un JdR « drôle » – il n'entre pas dans la catégorie des jeux amusants. Il a été conçu pour susciter les émotions des joueurs en leur faisant gérer des situations que beaucoup ont rencontrées et qui peuvent être des sujets délicats à aborder.

Ne jouez à ce jeu qu'avec des gens en qui vous avez entière confiance.

Le jeu

Dans *Quatre-vingt-dix minutes* les joueurs vont raconter les souvenirs d'un fils qui vient d'apprendre par un docteur le décès imminent de son père : celui-ci est à l'hôpital et n'a sans doute guère plus qu'une heure à vivre.

Évidemment, le père, le fils et la situation dans son ensemble sont uniquement le fruit de l'imagination des joueurs qui définissent par le biais de leurs conversations des faits tenus pour vrais pour la durée de la session de jeu. Ce n'est pas bien différent de la lecture d'un livre ou du visionnage d'un film mais dans notre cas les joueurs sont à la fois les spectateurs et les auteurs de l'histoire.

Le jeu suit la structure d'une conversation normale. Chaque participant prend le temps de parler, dit ce qu'il a à dire, écoute ce que les autres disent, développe sur les contributions des autres et parfois, – toujours avec politesse –, les interrompt pour donner son avis sur un point significatif.

Bien que cela ne diffère pas beaucoup d'une conversation normale, le jeu propose aussi des règles spécifiques pour apporter des nuances et donner une direction au dialogue.

Le jeu a pour but de créer et de raconter une histoire de la relation entre un père et un fils à travers leurs souvenirs.

Le jeu se joue assis autour d'une table, et une session complète devrait prendre, tout compris, environ 60 minutes.

Les rôles

Dans *Quatre-vingt-dix minutes*, chaque joueur va endosser un rôle différent : l'un sera le Fils, un autre le Père et le troisième sera le Temps. À partir de maintenant, quand je parlerai d'un rôle, j'utiliserai le nom avec une capitale, et lorsque je parlerai du personnage fictif, j'utiliserai une minuscule ; par exemple, le rôle est le Fils et le personnage est le fils.

Vous pouvez librement choisir quel rôle vous voulez jouer. Si plus d'une personne s'intéresse au même rôle, celui-ci ira au joueur le plus jeune s'il s'agit du rôle du Fils, et au joueur le plus âgé pour les rôles du Père et du Temps.

Chacun des joueurs a des tâches qui dépendent de son rôle, et qu'il devra accomplir en respectant des principes qui seront toujours tenus pour vrais.

Le Fils et le Père : principes et tâches

Le Fils doit suivre uniquement ce principe : jouer le fils comme une personne réelle, comme un jeune homme qui respecte et se soucie de son père, mais qui possède une personnalité bien arrêtée qui peut les mettre en désaccord.

D'une façon similaire, le Père ne suit qu'un seul et unique principe : jouer en s'efforçant d'être un bon père. Vous pourriez être contraint de prendre des décisions difficiles qui pourraient occasionner des tensions avec votre fils – mais là encore, ce n'est jamais facile d'être parent n'est-ce pas ? Parfois la meilleure décision est la plus dure à prendre.

Le fils et le père ont tous les deux 3 tâches :

raconter ce que leur personnage a dit ou fait dans un Souvenir (le Fils pour le fils et le Père pour le père) ; répondre sincèrement aux questions du Temps ;

prendre un jeton de la couleur indiquée quand les règles l'exigent et le donner au Temps.

Les règles concernant les jetons seront expliquées plus en détails plus loin.

Le Temps : principes et tâches

Les protagonistes de l'histoire seront le père et le fils (joués respectivement par le Père et le Fils).

Le Temps, de son côté, agit sur le monde imaginaire en y introduisant de nouveaux événements et en jouant d'autres personnages.

Les principes du Temps sont les suivants :

- Donner l'impression au fils que son père est tyrannique, froid ou indifférent ;
- Donner l'impression au père que son fils est une source d'ennuis, de frustration ou de regrets ;
- Laisser les premières réponses du Père et du Fils vous inspirer et les réutiliser dans les Souvenirs ;
- Offrir, de temps à autre, un moment de paix.

Tout ce que vous direz pendant la partie doit respecter ces quatre principes élémentaires. Par définition, vous serez le joueur qui essaiera de créer des frictions entre le père et le fils en ébranlant ce à quoi ils tiennent.

Vos tâches seront :

- D'évoquer un Souvenir ;
- De définir un événement au cours d'un Souvenir ;
- D'établir ce qui a été dit ou fait pendant un Souvenir, par les personnages autour du père et du fils ;
- De poser des questions provocatrices au Père et au Fils ;
- D'interrompre un Souvenir ;
- De tenir les comptes des jetons et surveiller l'horloge ;

N'oubliez jamais de respecter vos principes lorsque vous accomplissez vos tâches. Rendez le père distant et donnez l'impression que le fils est source de soucis.

Lorsque vous évoquez un Souvenir, vous allez commencer par créer une scène dont le fils se souvient pendant qu'il est en route pour l'hôpital. Cette règle sera présentée un peu plus tard dans le texte.

Lorsque vous définissez un événement à partir d'un Souvenir, vous raconterez au Père et au Fils quelque chose qui s'est produit dans le Souvenir et qui a impliqué le père et/ou le fils.

De la même façon, lorsque vous établissez ce qui a été dit ou fait par d'autres personnages, vous interprétez simplement n'importe quel personnage qui n'est ni le père ni le fils.

Lorsque vous *posez une question provocatrice* au Père et au Fils, vous essaieriez de faire la lumière sur une facette intéressante du personnage ou de lui donner plus de profondeur. Le Père (ou le Fils, tout dépend de la personne à qui vous posez la question) donnera une réponse sincère.

Posez des questions concernant ce que le père ou le fils savaient ou ont éprouvé à un certain moment du Souvenir.

Vous pouvez *interrompre un Souvenir* à tout moment, lorsque vous sentez que l'exploration de la relation entre père et fils a été approfondie – mais assurez-vous que le Père et le Fils n'ont rien d'autre à dire.

À chaque fois que vous prenez la parole, rappelez-vous de terminer votre intervention en demandant au Père ou Fils : "Qu'avez-vous fait ensuite ?"

Les règles pour les *jetons* et l'*horloge* sont expliquées en détail ci-dessous.

NOTE : L'un des principes du Temps est de laisser les réponses données par le Père et le Fils l'inspirer, et de les réutiliser dans les Souvenirs. La meilleure façon de procéder est de présenter des événements à chacun d'eux, de proposer des situations similaires mais de ne jamais les révéler clairement.

Par exemple si la réponse du Fils à la question : « *Quel est le pire pétrin dans lequel tu t'es jamais mis ?* » était « *J'ai eu un accident de voiture alors que j'étais bourré* » et si le Souvenir qu'ils étaient en train de jouer à ce moment-là implique un trajet en voiture avec le père, le Temps pourrait faire surgir un événement au cours duquel une voiture de police a arrêté la voiture du fils pour excès de vitesse, pour avoir grillé un feu rouge ou pour conduite dangereuse.

Parce que vous êtes le Temps, croisez les réponses du Père et du Fils pour trouver de nouveaux points de départ.

Préparation

Dans l'espace imaginaire du jeu, le fils est en voiture en direction de l'hôpital où son père est soigné, à environ 90 minutes de route. Au cours de ce trajet, il se souvient de scènes du passé, des Souvenirs qui impliquent son père, et que les joueurs vont raconter.

La structure de la partie est fondée sur ces Souvenirs.

Pour jouer, vous devrez lire ces instructions et préparer quelques objets :

- 10 jetons : 5 de couleur bordeaux et 5 de couleur blanc opaque. Vous n'aurez peut-être jamais besoin de tous les utiliser mais sait-on jamais. Personnellement, j'aime bien les billes de verre qu'on trouve dans les magasins de BD ou dans les magasins de jeux créatifs et travaux manuels ;
- trois morceaux de papier blanc – deux feuilles de papier A4 feront très bien l'affaire. Coupez une feuille en deux et coupez une moitié en deux autres morceaux plus petits ;
- 6 post-it, blancs de préférence ;
- une tasse et une allumette ;
- trois stylos ou crayons, un par joueur (et une gomme, en cas de besoin).

Le Temps, prenez le morceau de papier le plus grand et un stylo ou crayon. Tracez une ligne horizontale au centre dans la longueur, puis divisez-là de 5 en 5 en partant de 0 jusqu'à 120 (0, 5, 10, 15, 20... 110, 115, 120).

Laissez un peu d'espace sous la ligne, écrivez le numéro 90 en-dessous et entourez-le. Ce sont les minutes dont dispose le fils pour rejoindre son père avant que celui-ci ne rende son dernier souffle. Le Temps, souvenez-vous de laisser de l'espace autour du nombre, car il peut y avoir des modifications – il faudra peut-être effacer et réécrire.

Père et Fils, chacun de vous prend un morceau de papier plus petit, un stylo ou un crayon et 3 post-it.

Séparez les jetons par couleur et mettez-les au centre de la table, là où chacun pourra les atteindre. Placez-y aussi la gomme, si vous en avez une, bien que je suppose que vous ayez déjà deviné cela tout seul.

Commencer la partie

Questions initiales

Alors que le Temps trace et écrit sur sa feuille, le Père et le Fils prennent leurs feuilles plus petites et s'en servent pour écrire certaines questions et leurs réponses.

Les réponses doivent être courtes et concises – limitez-les à quelques mots et ne les lisez pas à haute voix. Vous n'aurez pas besoin de donner des noms à des personnages, mais uniquement la relation que vous aviez avec ces personnes et la raison qui motive votre réponse.

Le Père écrit ces questions et leurs réponses :

- *Qu'auriez-vous fait, si le cours de votre vie n'en avait pas décidé autrement ?*
- *Quel est votre plus grand remords ou regret ? Quelle personne fut la plus grande déception de votre vie et pourquoi ?*

Le Fils quant à lui écrit ces questions et leurs réponses :

- *Qu'est-ce que tu t'étais juré ne jamais faire, et que tu as fini par faire quand même ?*
- *Qu'est-ce que tu n'avouerais jamais, même à un ami ?*
- *Quel est le pire pétrin dans lequel tu te sois mis ?*

Certaines de ces questions sont vraiment personnelles. Vous n'avez pas à répondre selon votre propre expérience de la vie réelle – vous pouvez simplement répondre tel que le ferait le fils (ou le père) fictif.

L'astuce ici, c'est que vous n'aurez jamais à dire si c'est réel ou imaginaire, même après la partie. Donc si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les réponses comme un reflet de vos propres expériences.

Quand vous avez terminé, donnez les deux feuilles au Temps qui sera le seul à les lire toutes les deux : le Père ne pourra pas lire les réponses du Fils et vice versa.

Les déclencheurs de Souvenirs

Temps, lisez les questions et les réponses dans votre coin.

Père et Fils, prenez vos trois post-it et écrivez sur chacun d'eux un lieu et un événement (par exemple, *les 10 ans du fils* ou *à la pêche dans le parc national* ou bien *vente de l'entreprise familiale*), pliez-les, placez-les dans la tasse et mélangez-les. Ces déclencheurs seront utilisés pour créer des Souvenirs et commencer la narration.

Dès que la tasse est pleine et que le Temps a lu les questions et les réponses, le Temps peut commencer à évoquer le premier Souvenir.

NOTE : évitez les déclencheurs qui évoquent des événements où le fils avait moins de 10 ans.

Les Souvenirs

Pour évoquer un Souvenir, le Temps tire au hasard un des post-it dans la tasse et le lit à haute voix.

Le joueur (soit le Fils soit le Père) qui n'a pas écrit le post-it va imaginer et décrire une situation inspirée par le déclencheur, en ajoutant les détails qu'il juge intéressants.

Puis, l'autre joueur, l'auteur du déclencheur, ajoute plus de détails en brochant à partir de ce qui a été dit.

Ces détails peuvent être de n'importe quel type : les sentiments de votre personnage, des informations contextuelles, ou des actions moins importantes en cours.

Une fois que vous avez établi de cette façon la description initiale du Souvenir, le Temps va parler.

En respectant leurs principes, le Temps peut poser des questions, ajouter des événements au Souvenir ou faire apparaître d'autres personnages.

À partir de là, les joueurs continuent leur conversation en respectant leurs principes et en accomplissant leurs tâches : ils contribuent ainsi à la description des événements du Souvenir.

Étant donné la prééminence de l'improvisation au cours de la partie, il est important de garder à l'esprit de ne pas avoir d'idées préconçues sur une scène ou un déclencheur de Souvenirs mais, au contraire, de construire vos contributions à la conversation en s'appuyant sur ce que les autres joueurs disent.

NOTE : avant de tirer le premier déclencheur de Souvenirs, le Temps, demandez au Fils quelques petits détails sur la météo et l'état du trafic sur la route qu'il emprunte jusqu'à l'hôpital. À la fin de chaque Souvenir, évoquez ces détails par exemple en faisant remarquer que la pluie qui tombait drue auparavant est maintenant devenue une simple averse, ou en soulignant que le fil des pensées du fils est interrompu par le klaxon d'une voiture qui veut le faire accélérer.

Les jetons

Tout en parlant et en décrivant ce qui s'est produit dans un Souvenir, le Père et le Fils souligneront certains moments importants avec des jetons.

Les jetons sont soit blancs soient rouges. Seul le Fils utilisera les jetons blancs, et les rouges seront utilisés essentiellement par le Père.

Quand le Père ou le Fils prend un jeton au centre de la pile, il le donne au Temps.

Les jetons blancs

Le Fils prend un jeton blanc lorsque :

- le père montre au fils un signe sincère et explicite d'affection ;
- le fils obéit au père, même quand leurs points de vue diffèrent.

Les jetons rouges

Le père prend un jeton rouge lorsque :

- le fils montre de l'animosité ou de l'embarras suite aux actes de son père ;
- le père privilégie des engagements antérieurs au détriment de son fils.

Sitôt que le Souvenir se termine, le Temps remet tous les jetons dans la pile centrale.

Violence

Dans un Souvenir, la relation entre le père et le fils peut être tendue. L'un d'eux peut agir de manière impulsive, voire même en faisant usage de la force.

La violence ne se traduit pas seulement par des blessures : saisir violemment un bras, hurler et pousser, ou une gifle, sont des actes violents.

Chaque fois qu'un des deux personnages a recours à la violence contre l'autre personnage le joueur qui incarne la victime doit décrire ce qui se passe – c'est-à-dire comment il est traité.

Si la description implique, d'une façon ou d'une autre, une ou plusieurs des réponses initiales données par le joueur qui incarne l'autre personnage (le violent) le Temps prend un jeton rouge.

Si le Temps ne s'en rend pas compte, le joueur qui incarne le personnage violent peut le lui faire remarquer.

Une fois la description terminée, le Souvenir prend fin immédiatement.

Interrompre un Souvenir

Un Souvenir peut être interrompu de deux façons:

- le Temps décide d'y mettre un terme (cf. supra : section des principes et des tâches)
- un des deux personnages agit violemment contre l'autre (voir la section Violence ci-dessus)

Si le Temps interrompt un Souvenir, il doit avancer l'horloge de 25 minutes. Donc, puisqu'on part de zéro, après le premier Souvenir l'horloge progresse jusqu'à 25.

Si le Souvenir est interrompu à cause d'une violence, le Temps avance l'horloge de 15 minutes.

Puis, le Temps compte les jetons blancs et rouges qu'il a reçus. Pour chaque jeton blanc, l'horloge avance de 5 minutes ; pour chaque jeton rouge, la limite de temps (celle qui commence à 90) progresse de 3 minutes.

L'horloge

Comme expliqué ci-dessus, l'horloge progresse à la fin de chaque Souvenir.

Si, à la fin du Souvenir (une fois que Temps a avancé l'horloge et la limite de temps comme il se doit), l'horloge n'a pas encore atteint la limite de temps, vous pouvez évoquer un nouveau Souvenir.

Vous pouvez évoquer un maximum de quatre Souvenirs.

Si l'horloge atteint le temps maximum à la fin du troisième Souvenir (ou même du premier ou deuxième, mais cela a peu de chances de se produire), le fils reçoit un coup de téléphone du médecin. Ce dernier lui annonce que son père a cessé de respirer, avant qu'il puisse l'atteindre.

Si l'horloge atteint la limite de temps à la fin du quatrième Souvenir, à peine le fils arrive-il à l'hôpital, que le docteur l'informe que son père a une crise.

Si, à la fin du quatrième Souvenir, l'horloge n'a pas encore atteint le temps maximum, le fils parvient à l'hôpital à temps pour sa dernière chance de parler avec son père.

Les questions finales

Dans les trois cas, à la fin du dernier Souvenir le Temps rend au Père et au Fils les feuilles avec leurs questions et leurs réponses initiales.

Le Père écrit à présent cette question et y répond : « *Qu'est-ce qui vous rend fier de votre fils ?* »

Le Fils écrit à présent cette question et y répond : « *En grandissant, de quelle façon avez-vous fini par ressembler à votre père ?* »

Ils ne doivent pas communiquer leurs réponses aux autres joueurs.

La dernière scène

Après avoir écrit les réponses aux questions, si le père respire encore, les joueurs peuvent jouer une dernière scène avec le dialogue final. Cette scène est totalement libre : les personnages peuvent dire ce qu'ils veulent.

Si le père a eu une crise, seul le fils peut parler, mais le père l'entendra.

Si le père a cessé de respirer avant que le fils le rejoigne, ni le père ni le fils ne peuvent parler. Le fils peut cependant dire s'il veut voir le père, et ce qu'il fait.

Lorsque le Temps estime que la scène finale a été entièrement jouée, il la clôture par un geste silencieux. Si le père est encore en vie, il a une autre crise, les docteurs se précipitent pour tenter une dernière fois de lui sauver la vie, mais ils échouent.

Le Père et le Fils prennent leurs feuilles et les post-it, les plient et les mettent dans la tasse sans révéler leur contenu.

Le Temps allume une allumette et met le feu à un des papiers.

Attendez que tous les papiers aient brûlé.

La partie est terminée.

§§§

§§§

Texte original en anglais

<http://novantaminutirpg.files.wordpress.com/2012/11/ninety-minutes-1-3.pdf>

Blog du jeu

<http://novantaminutirpg.wordpress.com/> (en italien et en anglais)

Traduction française

Benoît Gardiono pour PTGPTB(vf) – <http://ptgptb.free.fr> ; avec l'autorisation de Matteo Turini.

§§§

Ce document est rédigé en cambria et wolfgast script