

CONFESION DES ASSASSINS

JR2017

Le Contexte : Deux assassins en cavale sont réfugiés dans une chambre d'un motel sans nom aux abords d'une ville sans importance. Ils sont hantés par le fantôme de leur victime et ont pris en otage un médium hypnomnésique. En arrière plan on entend les sirènes de police approcher.

Quelques mots-clés

Le Motel : sordide, étrange, des néons clignotants, des machines en panne, une piscine vide
Les Résidents : des jeunes en plein trip, un exorciste alcoolique, la reine de la nuit, une VRP fatiguée
La chambre : papier peint ternis, salle de bain immaculée, lit massant, miroir brisé, télévision
L'ambiance : le calme avant la tempête, des regrets, des larmes, de la colère, de la courtoisie

PRINCIPE ET OBJECTIFS

Chacun doit parler à son tour. Tout se passe dans la chambre. La moindre violence termine la partie sur un massacre. On joue jusqu'à ce qu'un personnage atteigne son objectif ou qu'il y ait un massacre.

Les Assassins | S'ENFUIR

Noms : Blue-eyed; Hotstuff; Rade; Gun; Tiredhead
Vous l'avez tué e et ça vous ronge.
Vous l'avez tué e et il/elle vous hante.
 Vos jours comme vos nuits sont un cauchemar.
Vous commencez chacun à 5 culpabilités

Actions (Vous devez en choisir une à chaque tour)

- Racontez comment, pourquoi vous l'avez fait et donnez un jeton au fantôme et un jeton au Tedium.
- △ Flics 0-4 Racontez les traces que vous avez laissés et placez 3 jetons chez les flics.
- Flics 5-7 Racontez pourquoi les flics veulent votre peau et posez 1 jeton chez les flics
- x Flics 8-9 Racontez l'appel déclenchant d'un de vos proches à la fête et placez 1 jeton chez les flics.

Si vous n'avez plus de jetons, vous pouvez vous enfuir, libre. Racontez un épilogue.

Le Fantôme | TROUVER LE REPOS

Nom : oublié
Vous ne savez pas pourquoi vous êtes là.
Vous avez mal, vous avez froid.
Vous revoyez sans cesse votre mort
Vous commencez avec 5 Tournants

Actions (Vous devez en choisir une à chaque tour)

- Racontez votre mort, ajoutez des détails, partagez votre douleur et donnez un jeton au médium et à 1 assassin.
- △ Flics 0-4 Racontez votre hantise et ses manifestations type Poltergeist. Posez 2 jetons chez les flics
- Flics 5-7 Racontez votre hantise et comment vos possédez les autres résidents. Posez 2 jetons chez les flics.
- x Flics 8-9 Racontez comment vous vous manifestez devant les caméras. Posez 2 jetons chez les flics.

Si vous n'avez plus de jetons, vous trouvez la paix et partez vers un monde meilleur. Lequel ?

Le Tedium | SURVIVRE

Nom : Fred; Joe; Billy; Nat...
Vous n'oubliez jamais rien. jamais.
Les assassins vous ont pris en otage.
Vos souvenirs sont vels et ce fantôme est dangereux.
Vous commencez avec 0 Souvenirs traumatiques.

Actions (Vous devez en choisir une à chaque tour)

- Racontez une vision : le motel du point de vue d'un autre résident sans savoir si c'est le passé le présent ou le futur et de fausser un jeton.
- △ Flics 0-4 en flash forward, racontez votre témoignage au procès ou à la presse. Posez 2 jetons chez les flics.
- Flics 5-7 Racontez une vision futuriste d'un avenir proche. Posez 1 jeton chez les flics
- x Flics 8-9 Racontez l'assaut, le massacre, votre mort et celle des assassins.

Si vous arrivez à 10 jetons vous devriez fuir et ouvrir une porte vers l'enfer qui aspire tout le monde dans la chambre.

Les Flics

- 0-3 jetons On entend les sirènes au loin; ils approchent
- 4-5 jetons Une voiture arrive, ils interrogent les résidents.
- 6-7 jetons Ils vous ont repérés, les renforts assiègent le motel.
- 8-9 jetons La messe cause l'événement. Des hélicos...
- 10+ jetons Ils donnent l'assaut; c'est un massacre

CONSEILS

- Les assassins racontent la vérité, ils parlent du passé. Ils ont besoin de vider leur sac
- Le fantôme parle d'étrange, de douleur, il est de l'autre côté du voile et veut le percer.
- Le Tedium parle pour le reste du monde, pour les résidents. Ses visions sont la seule liberté qui reste.

Jouez ensemble, posez des questions pendant le tour des autres; demandez des détails. Utilisez ce que les autres ont dit. Discutez sur les pièces qu'ils ont posées.

Et enfin essayez de sauver votre personnage. IL le mérite bien plus que les autres c'est évident!

