

JUSQU'AVANT L'AUBE

Un mini-JdR de Manuel Bedouet et Côme Martin, pour 1 Astronome et 3 à 5 Constellations. Écrit en avril 2018.

Vous êtes des constellations observées par un astronome. À vous de lui raconter l'histoire du cosmos pendant toute une nuit. Mais prenez garde ! À trop vouloir briller, vous pourriez finir par tout à fait disparaître...

Premières lueurs : Choisissez une constellation dans les marges, dessinez-la avec des étoiles phosphorescentes si possible. Celles qui ne sont pas choisies serviront de CNJ (Constellations Non-Joueuses) pendant la partie.

L'Astronome et ses questions : Seul dans sa tour, l'Astronome observe le mouvement des constellations et chronique le récit qu'elles racontent. Il commence la partie en posant une question à l'ensemble des CJ (Constellations-Joueuses) impliquant l'une des CNJ et un événement cosmique : « Racontez-moi comment le cosmos a failli être détruit par l'Épée d'Orion » ; « Racontez-moi comment la Grande Ourse a refusé d'apparaître sur nos cartes pendant un siècle »... Elle constituera le fil rouge du récit.

Les CJ qui le souhaitent lui répondent, tissant un récit que l'on fait figurer sur une carte stellaire, dessinée au long de la partie.

L'Astronome peut relancer le récit entre deux prises de parole en posant des questions précises commençant toujours par « Raconte(z)-moi comment... », soit pour rebondir sur un détail du récit (« ...vous avez découvert cette planète dont tu me parles »), soit pour y introduire une complication (« ...vous avez réagi lorsqu'un trou noir est soudain apparu non loin du Cocher »). Il n'interrompt jamais les CJ et attend les silences pour intervenir.

Prendre la parole : Les CJ peuvent tenter de prendre la parole pour en lancent 1d12 : un score égal ou supérieur à leur nombre d'étoiles actuel est une réussite. Un 1 est toujours un échec. C'est toujours la CJ qui a fait le score le plus bas qui prend la parole ; l'Astronome tranche au besoin en cas d'égalité.

En cas de réussite, la CJ prend la parole pour une narration longue : elle déroule le fil du récit avec autant de détails qu'elle le souhaite et en utilisant les aspects symboliques des constellations. Les autres CJ peuvent l'interrompre ponctuellement et brièvement en lui offrant une de leurs étoiles, mais la CJ gagnante a toujours le dernier mot.

Les CJ ayant échoué au jet perdent immédiatement une étoile. Si aucune n'a réussi, celle qui a fait le score

le plus bas prend la parole pour une narration courte, répondant à l'Astronome en une phrase ou deux.

Une CJ peut aussi laisser la parole en cas de réussite ; si le résultat de son jet est égal ou inférieur au nombre d'étoiles d'une autre CJ, elle lui en vole une en plus de la laisser parler.

Une CJ peut également proposer l'une de ses étoiles à une autre CJ qu'elle souhaite interrompre. Les interruptions sont toujours brèves et visent à apporter des précisions ou des réfutations à ce qui est raconté.

Métamorphoses : Une CJ qui dépasse sa nombre initial d'étoiles (maximum 10) peut choisir de changer son nom et son apparence ; elle prend alors brièvement la parole pour décrire cette métamorphose.

Si une CJ n'a plus d'étoiles, elle s'éteint et ne peut plus intervenir dans le récit. Sa joueuse devient alors Assistant de l'Astronome et peut faire des demandes aux autres CJ au même titre que son maître.

Un récit qui dure une nuit : L'Astronome détermine la durée (en temps réel) de la nuit que vont traverser les constellations : 30 minutes pour une nuit d'été, 1h pour une nuit d'automne, 1h30 pour une nuit d'hiver. Il annonce régulièrement le temps qu'il reste aux CJ pour raconter leur histoire par des phrases comme : « La nuit est déjà à moitié écoulée, hâtez-vous de poursuivre votre récit ! ».

À la fin de la nuit, l'Astronome annonce : « Le jour se lève, je ne peux désormais presque plus vous distinguer... ». Il quitte sa tour, et chaque CJ peut alors raconter un court épilogue, par ordre croissant d'étoiles restantes (l'Astronome tranche les égalités). Elles choisissent dans la liste suivante ; chaque épilogue ne peut être choisi que par une seule des CJ.

- Brille même en plein jour
- Inspire un poème
- Permet une grande avancée scientifique
- Devient un symbole de mauvais augure
- Est éclipsée par un autre astre
- N'est plus visible depuis la Terre

D'autres jeux courts sur <http://troplongpaslu.fr/autres-jeux-de-role/come-martin/>



Sur un thème et une contrainte de Julien Pourard (« Astronomie dominée » et « Attrition »). Merci à Ajuna, Belfeuil, Chiffre Indigo et Osha !