

RECTO (VF)

MARQUE RÔLE

un jeu de pages

Un jeu de Guillaume Jentey pour une Lectrice, un à trois Protagonistes et un livre.

La Lectrice (MJ quel que soit son genre) choisit un livre sans le montrer aux Protagonistes (PJs quel que soit leur genre). Son objectif est d'aider les Protagonistes à raconter une histoire dont le titre serait le même que celui du livre choisi.

Les Protagonistes décrivent rapidement le personnage qu'ils incarnent. Ils peuvent se concerter entre eux et avec la Lectrice (ton, genre, époque, etc.) pour plus de cohérence ou ne pas le faire et assumer une histoire potentiellement foutraque.

Pour commencer, la Lectrice lit la première phrase du livre choisi puis continue en racontant une situation dans laquelle les Protagonistes sont présents et peuvent agir. Le jeu sera la conversation entre les Protagonistes qui parlent pour et à la place de leur personnage et la Lectrice qui fera exister les autres personnages, les décors, le contexte...

Quand un Protagoniste raconte une action à l'issue incertaine, il fait un test.

Les règles de test sont expliquées au verso du marque-page.

VERSO (VF)

Quand on arrive à la fin d'une étape de l'histoire, d'une scène, ou qu'on a une panne d'inspiration, on annonce une fin de chapitre : la Lectrice fait un résumé rapide du chapitre, puis en lance un nouveau en lisant une phrase prise au hasard dans le livre.

Quand on arrive à la fin de l'histoire, on annonce la fin du livre : la Lectrice fait un court épilogue de l'histoire générale, puis chaque Protagoniste fait un court épilogue pour son personnage. Enfin, la Lectrice révèle le titre du livre.

TEST

Pour faire un test, on prend le livre et on l'ouvre au hasard. Le Protagoniste lit le numéro de page sur la page de gauche pour une action standard, sur la page de son choix (gauche ou droite) pour une action facile, sur la page au choix de la Lectrice pour une action difficile. Si la somme des chiffres du numéro de page est :

1 : l'action se passe mal et la Lectrice raconte.

2, 3 ou 4 : l'action se passe mal et le Protagoniste raconte.

5, 6 ou 7 : l'action se passe bien et la Lectrice raconte.

8 ou 9 : l'action se passe bien et le Protagoniste raconte.

FRONT (english)

ROLE MARK

a book playing game

A game by Guillaume Jentey for one Reader, one to three Protagonists, and a book.

The Reader (game master) chooses a book without showing it to the Protagonists (players). Her goal is to help the Protagonists tell a story fit to bear the same title as the book she's chosen.

The Protagonists quickly describe their playing character. The Reader and Protagonists can discuss basic elements of the story beforehand and agree on a tone, literary genre, time period, etc. for a more cohesive experience, or choose not to (and go for a goofier tale).

At the beginning of play, the Reader reads the first sentence of the book, then narrates a scene that stars the Protagonists and in which they can act as they please. The game is a conversation between the Protagonists (who speak for their characters) and the Reader (who plays the other characters, the setting, the context, etc.)

When a Protagonist narrates an action with an uncertain outcome, they do a test. Testing rules can be found at the end of the bookmark.

BACK (english)

When you feel you've reached a milestone in the story, you've reached the end of a scene, or when you're out of inspiration, the Reader declares that the current chapter has reached its end ; she gives a quick summary of the chapter , and starts another by reading a sentence picked at random in the book.

When you feel like the story has reached its natural conclusion, you can announce that the book has reached its end: give a brief summary of the story, then each Protagonist narrates a short epilogue for their character. Then the Reader announces the title of the book.

TEST

To do a test, take the book and open it at random. The Protagonist picks the top left page number for a standard feat, a number on the page of their choice (left or right) for an easy feat, or the number on the page chosen by the Protagonist for a difficult feat.

If the sum of the numbers adds up to:
1: things go wrong and the Reader narrates

2, 3 or 4: things go wrong and the Protagonist narrates

5, 6 or 7: things go well and the Reader narrates

8 or 9: things go well and the Protagonist narrates

Translation: JC Nau