

# Fossé

un jeu de rôle de Christian Amauger



Fossé est un jeu de rôle réalisé pour le concours « Il était une fois un petit jeu de rôle » édition 2020. Le thème du concours était « jeux de rôle à distance » et les règles ne devaient pas contenir plus de 500 mots.

Photos par Jordan Rowland sur Unsplash

# 1 - Introduction

Fossé est un jeu pour deux joueuses.

Chaque joueuse interprète un personnage. Le jeu se déroule après une séparation marquante entre les deux personnages.

Vous avez vécu une histoire importante ensemble (platonique, amoureuse, professionnelle, etc.).

**Vous êtes actuellement séparées.** Votre brusque séparation est liée à un événement marquant (dispute, malédiction, décision familiale, loi autoritaire).

**Vous souhaitez retrouver l'autre,** mais vous portez le fardeau d'un secret qui complique vos retrouvailles.

## 2 - *Distance*

Vous commencez physiquement séparées, à des endroits différents - la distance initiale qui vous sépare influencera la longueur de la partie.

Vous ne pouvez pas communiquer entre vous autrement qu'en suivant les règles du jeu.

Le jeu se déroule à la fois de manière « grandeur nature » - vous devez vous déplacer et interagir physiquement avec votre environnement - et dans un univers imaginaire « épistolaire » partagé.

Cet univers est une réalité alternative, qui peut inclure ou non des éléments fantastiques.

# 3 - *Avant de commencer*

Mettez-vous d'accord sur vos personnages et les grandes lignes de leur histoire.

**Créez un personnage.** Choisissez un secret. Établissez la relation entre les personnages et le contexte de leur séparation.

**Choisissez ensemble un lieu de retrouvaille** (un lieu précis physiquement accessible).

Ensuite chaque joueuse établit secrètement une liste personnelle de quatre lieux.

Vous devez pouvoir de communiquer par messages physiques ou électroniques (écrit, vidéo, audio).

Vous ne pouvez pas communiquer autrement que par l'intermédiaire de ces messages.

# 4 - Fiction

Vous vous rendez au premier lieu de votre liste.

Là, imprégnez-vous de l'atmosphère du lieu et créez une histoire en lien avec la relation des deux personnages (évoquant de souvenirs, espoir de leurs retrouvailles ou état d'esprit sur la relation).

Écrivez ou enregistrez une fiction narrative dans laquelle vous pouvez inclure autant de personnages, lieux et faits que souhaités.

Le lieu dans lequel vous vous trouvez doit jouer un rôle déterminant.

Envoyez le message contenant votre histoire à l'autre joueuse, qui fait de même.

# 5 - *Validation*

Lorsque vous recevez un message, vous pouvez valider, nuancer ou infirmer.

**Valider** = accepter le contenu et s'engager à le respecter.

**Nuancer** = apporter un autre point de vue ou modifier des éléments sans dénaturer.

**Infirmer** = accuser l'autre de mentir et faire une contre-proposition.

Envoyez votre validation.

Si les deux ont validé, vous passez au lieu suivant. S'il n'y a plus de lieu sur votre liste, rejoignez-vous au lieu de retrouvailles.

Sinon, demeurez dans le même lieu ou choisissez-en un autre (qui ne figure pas sur votre liste initiale).

Dans les deux cas, suivez la même procédure.

Si vous êtes accusée de mensonge, vous pouvez valider la contre-proposition et révéler un lieu de votre liste (ce qui permet à l'autre de vous rejoindre), ou la nier, mettant ainsi fin à la partie.

Si les deux joueuses ont validé, vous passez au lieu suivant.

S'il n'y a plus de lieu sur votre liste, rejoignez-vous au lieu de retrouvailles.

Sinon, demeurez dans le même lieu ou choisissez-en un autre (qui ne figure pas sur votre liste initiale).

Dans les deux cas, suivez la même procédure.

**Si vous êtes accusée de mensonge, vous pouvez valider ou nier la contre-proposition.**

Si vous la validez, révélez alors un lieu de votre liste, ce qui permet à l'autre de vous rejoindre.

Si vous la niez, la partie prend fin immédiatement.

# 6 - Fins

**Retrouvailles.** Établissez ensemble l'épilogue de leur histoire.

**Étape.** Une joueuse rejoint l'autre, cette dernière détermine l'épilogue.

**Rupture.** Une joueuse nie une accusation de mensonge : le jeu s'arrête brutalement, chaque joueuse établit un épilogue sans le communiquer à l'autre.