

# Un Lieu Hors du Commun

Ce jeu se joue au moins à deux joueuses. Chacune des joueuses incarne un explorateur voyageant avec les autres. Le groupe découvre pour la première fois, un paysage, un lieu, un bâtiment... Cela doit être quelque chose d'extra-ordinaire.

La première joueuse fait une description neutre et factuelle de ce qui est devant les personnages. Ensuite, à tour de rôle, chacune ajoute un des éléments ci-contre, lié au ressenti de son personnage, à la description :



1. **un détail** : La joueuse ajoute un détail à la description. Cela peut être un oiseau blanc au loin et volant en cercle, une fenêtre brisée au 56ème étages ou bien les plis tournoyant de la danseuse sur la scène.
2. **un sens** : La joueuse décrit assez précisément le ressenti d'un sens en particulier. Par exemple l'odeur étrangement humide et entêtante de la jungle, le bruit de fond permanent d'une salle des machines, ou le ressenti désagréable de marcher pied nu sur des galets.
3. **une impression** : La joueuse donne un aperçu de l'état d'esprit de son personnage, comment il se sent. Il peut se sentir minuscule devant ce vaisseau aux dimensions titanesques, ou nauséeux devant la quantité de cadavre du champs de bataille, ou alors juste avoir un mauvais pressentiment devant cette plaine enneigé et trop calme.
4. **un souvenir** : Peut-être que ce paysage rappelle un souvenir au personnage, la joueuse fait un flashback de se souvenir. La rivière peut rappeler des baignades infantiles ou la décharge peut rappeler une ancienne vie de SDF.
5. **une action de découverte** : Le personnage à une interaction avec un élément proche de lui, et la joueuse décrit cette interaction. Cela peut être de prendre une poignée de sable chaud au sol, demander une information au chauffeur de taxi, allumer un projecteur.
6. **une expression** : La joueuse interprète son personnage qui laisse sortir une ou deux phrases. Par exemple : "J'aurais préféré ne pas être là" ou "Voici, mes amis, le territoire de mes ancêtres. Bienvenue !" ou "Cet ancien théâtre est ma-gni-fique".

De manière alternative, il est possible de tirer aléatoirement avec un D6 quel élément la joueuse ajoute. Si le résultat ne plaît pas à la joueuse, prendre une des entrées adjacentes à celle indiquée par le dé.

Le jeu s'arrête si une joueuse dit le mot "Wahouuu", lors de son tour ou non, qui peut être suivi par les autres joueuses pour montrer leur approbation. Ou bien après de 1 à 3 éléments ajoutés par joueuses, à définir avant le début de la partie.

Voici une table de propositions de départ, il est bien sûr possible d'en inventer bien d'autres :

sur un D6	1-2	3-4	5-6
1-2	le charnier frais	la vallée glacière	les buildings nuageux
3-4	la forêt brumeuse	la fête nuptiale	le théâtre abandonné
5-6	le canyon magmatique	la grotte aux cristaux	la cascade arc-en-ciel

