

(QUAIS)

UNE STATION DE MÉTRO.
VOUS REMARQUEZ UNE PERSONNE
SUR LE QUAI D'EN FACE :
VOTRE ESPRIT VAGABONDE ET VOUS LUI
INVENTEZ UNE VIE.



Un jeu de rôle sans MJ
de [Frédéric Meurin](#)

DANS LA COLLECTION « PLIÉ À LA MAIN »

- **NANAR RPG**, Le jeu de rôle des mauvais scénarios sympathiques

(QUAIS)

V1.3

Police des titres : Bank Gothic



(Quais) © 2024 by [Frédéric Meurin](#) is licensed
under [Creative Commons Attribution 4.0 International](#)

CADRE

(QUAIS) propose une parenthèse, un moment d'évasion et de rêverie dans le quotidien, avant qu'arrive le prochain métro.

Pas de grande déclaration, pas d'aventure trépidante, pas de drame insondable. Au mieux, un sourire encourageant, une note joyeuse, une bizarrerie intrigante.

INTENTION

Dans (QUAIS), chacune imagine pour l'autre ***une vie agréable et toujours enviable***. Les thèmes abordés resteront donc légers, pourquoi pas imaginaires, mais jamais sombres. Ce pour préserver l'évasion du quotidien que pour assurer la sécurité émotionnelle des joueuses.

Si des sujets potentiellement sensibles devaient être abordés, ce sera sous un jour positif.

MATÉRIEL DE JEU

- Un objet utilisé comme « totem de parole »
- Un minuteur

DÉROULÉ DU JEU

Quand chacune est prête, le minuteur est lancé pour une **durée totale de 5 mn par joueuse**.

PERSONNAGES

La joueuse avec le totem annonce **l'archétype** de son personnage, qui le désignera durant tout le jeu. Elle le décrit en quelques mots, tel que tous les voyageurs peuvent le voir, et termine par « *Sur le quai d'en face, je remarque...* » : le totem passe à qui souhaite décrire son personnage, et ainsi de suite.

Exemple

Anna, première joueuse, annonce : « *Je suis La Femme pressée. Visiblement agacée, je piétine. Sur le quai d'en face, je remarque...* »

Brune demande le totem : « *L'Enfant trop jeune pour voyager seul. Je dévisage tout le monde alentour. Sur le quai d'en face, je remarque...* »

Cherifa enchaîne avec son *Punk à chien*, et ainsi de suite.

VIES

Chaque joueuse ayant décrit son personnage, n'importe laquelle peut demander le totem pour imaginer la Vie d'un des **autres personnages**. Elle peut :

- compléter l'apparence de cet autre d'un élément pour étayer la Vie imaginée ;
- annoncer que son personnage adresse à l'autre sourires, regards, signes, mais aucune parole.

Ces échanges croisés se poursuivent et s'enrichissent ainsi de suite.

Exemple

Anna invente la Vie du personnage de Cherifa. « *Le Punk explore la jungle urbaine, pendant que son chien accompagne les loups dans la forêt.* »

Cherifa demande le totem à son tour pour inventer une Vie : « *Moi, je sais qui est l'Enfant seul. Cet apprenti espion du pays des mots file à l'école pour percer les secrets du langage.* »

Brune demande alors le totem : « *La Femme pressée ne part pas au travail : elle rejoint son amoureux* ». Elle envoie un clin d'œil à Anna.

FIN DE JEU

Quand le minuteur sonne la fin de jeu, le métro arrive : chaque joueuse prend le totem une dernière fois pour apporter une **conclusion à son propre personnage** en utilisant les Vies que les autres joueuses lui ont inventées.

Exemple

Cherifa conclut : « *Le métro me ramène en banlieue pour rejoindre la forêt et ma meute.* »