

# Après l'Accident

**Un Accident a eu lieu. Vous êtes maintenant seul.**

**Racontez ce qui se passe.**

Ce jeu est un jeu d'imagination en solitaire. Vous allez vivre une aventure dans la peau d'une personne ayant eu un accident et se retrouvant seule quelque part. Écrivez son journal en répondant aux questions que vous obtiendrez via un tirage de cartes. Celles-ci vous guideront dans l'aventure et amèneront des rebondissements et des événements inattendus.

Il n'est pas question ici de battre le jeu. Vous arriverez automatiquement à la conclusion. Il s'agit de vivre un voyage, une expérience, et de laisser flotter son imagination.

Les cartes et le thème sont volontairement vagues. Vous pourrez choisir d'être un naufragé sur une île déserte, un aviateur en montagne, un astronaute sur une planète inconnue, un spéléologue dans une caverne, un aventurier dans la jungle ... De même, ne vous limitez pas au journal écrit : enregistrez un journal vocal, un journal vidéo ou jouez-le en direct face au public.

La seule limite est votre imagination !

## Préparation d'une Partie

Rassemblez toutes les cartes puis séparez-les selon leur type : **Début**, **Acte 1**, **Acte 2**, **Acte 3**, **Fin** et **Pistes**.

- Mélangez les cartes **Fin** et prenez-en une au hasard. Posez-la face cachée devant vous. Il s'agit de la base de votre **paquet Histoire**. Ce sera la dernière carte que vous tirerez.

- Prenez 6 cartes **Acte 3** au hasard, puis placez-les face cachée sur le dessus de votre **paquet Histoire**.

- Prenez 7 cartes **Acte 2** au hasard, puis placez-les face cachée sur le dessus de votre **paquet Histoire**.

- Prenez 6 cartes **Acte 1** au hasard, puis placez-les face cachée sur le dessus de votre **paquet Histoire**.

- Prenez au hasard une carte **Début**, puis placez-la face cachée sur le dessus de votre **paquet Histoire**

Mettez de côté les cartes **Pistes**, puis rangez le reste des cartes qui n'ont pas intégré votre **paquet Histoire**. Elles ne serviront plus lors de cette session de jeu.

Votre **paquet Histoire** est prêt, vous pouvez commencer à jouer !

## Comment Jouer ?

Dans **Après l'Accident**, vous allez écrire / raconter une histoire à l'aide de cartes. Vous allez incarner le rôle du survivant, et raconter son histoire comme si vous la viviez. Vous aurez 21 entrées à écrire dans son journal, chacune dirigée par le contenu d'une carte.

Commencez par votre première entrée en tirant la carte du dessus du **paquet Histoire**. Il s'agit de la carte **Début**. Répondez aux questions, dérivez un peu, imaginez-vous dans la situation du personnage. Rangez la carte une fois que vous l'avez jouée.

Quand vous voudrez attaquer la seconde entrée de votre journal, il vous suffira de tirer la carte du dessus du **paquet Histoire**. Et ainsi de suite jusqu'à atteindre la carte **Fin**.

Chaque carte est censée correspondre aux événements d'une journée. Le personnage écrit un journal quotidien. Vous pouvez modifier cette fréquence selon les événements que vous racontez et l'environnement que vous avez choisi. Vous pouvez jouer au même rythme que le personnage, à savoir une carte par jour, ou vous pouvez enchaîner les cartes pour jouer les 21 cartes d'un trait.

Certaines cartes seront parfois difficile à jouer, parce qu'elles ne correspondent pas à ce que vous avez déjà raconté. Essayez de revoir son interprétation ou ignorez-la. Cela ne modifiera pas l'expérience du jeu.

## Suivre les Pistes

Sur certaines cartes, vous trouverez des **Pistes** : une liste de mots associés à la question. Quand vous tirez une telle carte, vous pouvez choisir de répondre en utilisant un de ces mots comme élément central de votre réponse. Vous pouvez aussi ignorer les **Pistes** si vous avez une autre idée de réponse. Dans ce cas, ne suivez pas les règles ci-dessous.

En suivant une **Piste**, votre **paquet Histoire** va être modifié et vous allez manipuler les cartes. Cette mécanique a pour but d'intégrer dans l'histoire des cartes qui s'appuient sur ce que vous avez déjà raconté. Choisir une **Piste**, c'est choisir de placer cet élément en avant.

Quand vous suivez une **Piste**, cherchez dans la pile des **Pistes** toutes les cartes associées à la **Piste**. Le mot-clé est indiqué en en-tête de la carte. Mélangez ces cartes, tirez-en une au hasard, puis replacez les autres dans la pile des **Pistes**. S'il n'y en a pas, poursuivez votre histoire normalement.

Tirez les 5 cartes du dessus du **paquet Histoire**, sans les regarder. Si cela vous amène à prendre la carte **Fin**, ignorez-la. Elle doit toujours rester la base de votre **paquet Histoire**, et être en dernière position. C'est la carte **Fin**. Cela peut vous amener à prendre moins de 5 cartes.

Ces cartes représentent votre **Main**. Ajoutez la carte **Piste** précédemment tirée à votre **Main**, mélangez votre **Main**, puis retirez au hasard une carte de votre **Main**. Cette carte est défaussée et ne sera plus utilisée pour cette session de jeu. Ne la regardez pas.

Remplacez ensuite votre **Main** sur le dessus du **paquet Histoire**. Puis poursuivez le jeu normalement.

## Crédits

**Après l'Accident est un jeu de Nicolas 'Gulix' Ronvel**

Ce jeu est publié sous licence **Creative Commons CC-By-SA** et **Beerware**. Merci de les respecter.

Le jeu est encore en phase de beta. Tout retour est grandement apprécié.

<http://www.gulix.fr/blog/tag/apres-laccident/>

## Acte 1

*Vous avez découvert  
une ressource intéressante.  
Quelles sont les difficultés  
pour y accéder ?*

## Acte 1

*Qu'avez-vous décidé  
d'accomplir chaque jour,  
tant que vous ne serez pas  
parti d'ici ?*

## Acte 1

*Quelque chose vous effraie la nuit.  
De quoi s'agit-il ?*

Pistes :

*BRUITS, LUEURS, CAUCHEMARS*

## Acte 1

*À quel point votre blessure  
s'est-elle aggravée ?*

## Acte 1

*Qu'avez-vous été surpris  
de découvrir aujourd'hui ?*

## Acte 1

*Vous arrivez à tenir, chaque jour,  
en pensant à quelqu'un. À qui ?*

Pistes :

*VENGEANCE, AMOUR, FAMILLE*

## Acte 1

*Vous avez établi un campement.  
Pourquoi avoir choisi cet endroit ?*

## Acte 1

*Qu'est-ce qui a réveillé  
en vous un souvenir  
datant de plusieurs années ?*

## Acte 1

*Quel événement encourageant  
a eu lieu aujourd'hui ?*

Pistes :

*SIGNAL, DÉCOUVERTE, ANIMAL*

## Acte 2

*Qu'avez-vous omis  
dans le journal  
jusqu'à maintenant.*

*Et pourquoi ?*

## Acte 2

*Qu'est-ce qui  
vous manque terriblement ?*

## Acte 2

*Vous n'êtes pas seul ici.  
Qu'avez-vous aperçu ?  
Pourquoi être resté caché ?*

*Pistes :*

*IMPOSSIBLE, VENGEANCE, CULT*

## Acte 2

*Quel moyen de subsistance  
avez-vous ici ?*

*Pour combien de jours encore ?*

## Acte 2

*Un détail de l'accident  
vous est revenu en mémoire.*

*Décrivez-le.*

## Acte 2

*Vous n'êtes pas seul ici.*

*Sur quelles traces êtes-vous tombé ?*

*Pistes :*

*MESSAGE, CAMPEMENT, ANIMAL*

## Acte 2

*Comment avez-vous  
fabriqué une arme  
aujourd'hui ?*

*Et pourquoi ?*

## Acte 2

*Pourquoi vous sentez-vous  
mieux aujourd'hui ?*

## Acte 2

*Vous n'êtes pas seul ici.  
Quelle rencontre avez-vous faite ?*

*Pistes :*

*ESPRIT, ANIMAL, MOURANT*

## Acte 3

*Quel danger  
affrontez-vous au quotidien ?*

## Acte 3

*Une fois parti d'ici,  
quel changement radical  
allez vous faire  
dans votre vie d'avant ?*

## Acte 3

*Quelque chose vous fait douter  
de la réalité de ces derniers jours.  
  
Quoi donc ?*

*Pistes :  
ESPRIT, CAMPEMENT, IMPOSSIBLE*

## Acte 3

*Quelque chose  
vous manquera  
en partant d'ici.*

*Quoi ?*

## Acte 3

*Qu'est-ce qui  
vous empêche  
de vous éloigner d'ici ?*

## Acte 3

*Pourquoi avez-vous dû quitter  
votre campement en toute hâte ?*

*Pistes :  
ANIMAL, BRUIT, SIGNAL*

## Acte 3

*Qu'est-ce qui vous amène  
à croire que les secours  
sont proches ?*

## Acte 3

*Aujourd'hui, vous pensez à quelqu'un.  
Écrivez-lui un message,  
au cas où on retrouverait  
votre journal.*

## Acte 3

*Qu'est-ce qui a subitement  
changé dans l'environnement  
aujourd'hui ?*

*Pistes :  
CALME, CHAOS, EFFRAYANT*

<p style="text-align: center;"><b>Début</b></p> <p><i>Où êtes vous ? Qu'est-il arrivé ? Qu'est-ce qui vous donne de l'espoir ? Qu'est-ce qui vous manque ? Décrivez votre blessure.</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>Fin</b></p> <p><i>Vous venez de relire votre journal. Quand l'avez-vous écrit ? Qu'avez-vous fait et vécu depuis ? Pourquoi l'avoir ressorti maintenant ?</i></p>		
<p style="text-align: center;"><b>Début</b></p> <p><i>Où êtes vous ? Qu'est-il arrivé ? Paniquez-vous ? Pourquoi ? Cette blessure est-elle grave ? Qu'est-ce qui est pire que cette blessure ?</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>Fin</b></p> <p><i>Ce n'est pas votre journal. Où l'avez-vous trouvé ? À qui a-t-il appartenu ? Comment est-il arrivé à vous (ou vous à lui) ?</i></p>		
	<p style="text-align: center;"><b>Fin</b></p> <p><i>Écrivez une dernière page de votre journal. Avez-vous été secouru ? Quittez-vous cet endroit par vos propres moyens ? Ou restez-vous ici ? Que pensez-vous qui vous attend, maintenant ?</i></p>		

<p><b>Piste</b> <b>Bruits</b></p> <p><i>Vous pensez avoir trouvé la source des bruits.</i></p> <p><i>De quoi s'agit-il ?</i></p>	<p><b>Piste</b> <b>Vengeance</b></p> <p><i>Qu'est-ce qui vous amène à penser que vous n'êtes peut-être pas ici par hasard ?</i></p>	<p><b>Piste</b> <b>Découverte</b></p> <p><i>Vous avez perdu ce que vous aviez découvert.</i></p> <p><i>Pourquoi est-ce que cela vous met en colère ?</i></p>	<p><b>Piste</b> <b>Esprit</b></p> <p><i>L'esprit vous a recontacté.</i></p> <p><i>Où vous a-t-il emmené ?</i></p>
<p><b>Piste</b> <b>Lueurs</b></p> <p><i>Chaque nuit, les lueurs se rapprochent de vous.</i></p> <p><i>Qu'avez-vous découvert en allant vers elles ?</i></p>	<p><b>Piste</b> <b>Amour</b></p> <p><i>Qu'aimeriez-vous faire avec votre âme sœur en ce moment ?</i></p>	<p><b>Piste</b> <b>Impossible</b></p> <p><i>Quelle preuve avez-vous que la réalité n'est pas ce qu'elle semble être ?</i></p> <p><i>Faites-vous confiance à cette preuve ?</i></p>	<p><b>Piste</b> <b>Campement</b></p> <p><i>Qu'avez-vous trouvé d'utile et/ou d'étrange dans le campement ?</i></p>
<p><b>Piste</b> <b>Cauchemars</b></p> <p><i>Vous avez vu quelque chose issu de vos cauchemars.</i></p> <p><i>En quoi est-ce troublant de voir ça ici ?</i></p>	<p><b>Piste</b> <b>Famille</b></p> <p><i>Qui va prendre soin de votre famille si vous ne revenez pas ?</i></p>	<p><b>Piste</b> <b>Message</b></p> <p><i>Vous avez découvert d'autres messages.</i></p> <p><i>Que vous racontent-ils sur cet endroit ?</i></p>	<p><b>Piste</b> <b>Animal</b></p> <p><i>Quel type de relation avez-vous développé avec l'animal rencontré ?</i></p>

Piste  
**Culte**

*Vous êtes tombé sur un lieu sacré.*

*Qu'y avez découvert de fascinant ?*

Piste  
**Calme**

*La tranquillité de ces derniers jours  
vous a rappelé un souvenir heureux.*

*Décrivez-le.*

Piste  
**Mourant**

*Aujourd'hui vous avez mis en terre  
quelqu'un de vos propres mains.*

*En quoi était-ce plus facile  
que la première fois ?*

Piste  
**Chaos**

*Le chaos de ces derniers jours  
a libéré un passage.*

*L'avez-vous exploré ?  
Qu'y a-t-il derrière ?*

Piste  
**Signal**

*Vous avez trouvé un moyen  
d'envoyer un signal vers ailleurs.*

*Décrivez comment.*

Piste  
**Effrayant**

*Vous avez craint pour votre vie.  
Racontez comment vous avez cru  
vos derniers instants arrivés.*