



RÈGLES

À lire à haute voix **avant de débiter l'aventure PRÉMICES** :

« *Le vaisseau traversait l'espace dans un silence de mort. Il filait, tranquillement, à travers des cieux qu'aucun humain n'avait explorés auparavant. Sa coque, d'un marron métallisé, était en parfait état. De chaque côté était peint en grandes lettres blanches le nom du navire : l'Arche. Les coursives étaient baignées dans un silence froid et glacial. Soudain, les cylindres de métal et de verre se mirent à vibrer et les puissantes lumières installées au plafond s'allumèrent. Vous émergez de votre sommeil cryogénique alors que l'Arche s'immobilise face à Eden.* »

PROLOGUE

Retournez la carte Aventure et lisez le texte à haute voix. Prenez bien connaissance de l'enjeu de la partie. Vous devez par tous les moyens essayer de l'atteindre.

À tour de rôle, lisez à haute voix votre carte Personnage puis les cartes des personnages secondaires. Choisissez la personne qui révèle la carte Péripétie  et la lit à haute voix.

TYPE DE PERSONNAGES



Militaire



Scientifique



Civil

L'HISTOIRE DÉBUTE

La personne qui commence la partie est la dernière personne à avoir ressenti une impression de déjà-vu. Puis, à tour de rôle, en sens horaire, chaque conteur et conteuse joue.

Jouer consiste à piocher une carte Mot et à raconter un fragment d'histoire inspiré du mot révélé : un sentiment, une action, une description de lieu, une description d'action de son personnage ou d'un personnage secondaire...

La seule limite est votre imagination.

C'est ensuite à la personne suivante de piocher une carte Mot et de raconter un fragment d'histoire.



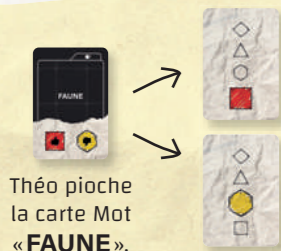
LES EFFETS NÉGATIFS ET POSITIFS

Lorsque vous piochez une carte Mot, vous révélez le dos de la carte située sur le paquet de cartes. Si le symbole présent au dos de la carte sur le paquet correspond à une des deux icônes en bas de la carte piochée, vous devez raconter votre fragment d'histoire en respectant :

Une issue positive
si le symbole correspond à l'icône



Une issue négative
si le symbole correspond à l'icône



Théo pioche la carte Mot « FAUNE ».

Si la correspondance Symbole-Icône indique une issue positive, Théo peut très bien décrire la rencontre avec une espèce végétale très bizarre qui après analyse se révèle comestible, ce qui est positif pour la colonisation.

Si la correspondance Symbole-Icône indique une issue négative, Théo peut décrire la découverte d'une fleur dont la sève est corrosive, et perce les scaphandres des personnages les exposant à une atmosphère inconnue.

S'il n'y a pas de correspondance Symbole-Icône, vous déterminez l'issue de votre fragment d'histoire.



Les cartes Péripétie ⚠ :

Si la carte Péripétie comporte des symboles, référez-vous au dos de la première carte du paquet Mot pour déterminer le paragraphe qui s'applique.



Lorsque la carte ET MAINTENANT? est piochée, le jeu est mis en pause. Chacun et chacune peut s'exprimer. Faites un point sur votre aventure, résumez-la brièvement et définissez ensemble l'axe que prendra la deuxième partie de votre histoire. Quand cela est fait, le conteur ou la conteuse qui avait pioché la carte ET MAINTENANT? la défausse, pioche une carte Mot et la partie se poursuit.

La carte Aventure présente un «Enjeu de la partie». Vous devez tendre vers cet objectif. Durant la pause permise par la carte ET MAINTENANT?, définissez les objectifs à suivre dans la deuxième partie de l'Aventure afin de vous rapprocher le plus de l'enjeu établi.



Lorsque la carte LA FIN EST PROCHE est piochée, cela signifie qu'il vous reste un dernier tour de table à jouer pour essayer de conclure votre récit. La personne ayant pioché cette carte la défausse, puis pioche une nouvelle carte Mot et joue son tour normalement. Une fois que les conteurs et conteuses ont joué leur dernier tour, et que la carte FIN est révélée au centre de la table, la partie est terminée.

FIN DU JEU

Vous êtes parvenu-e-s à la fin de l'Aventure, félicitations !

Révélez le dos de la carte FIN et découvrez l'épilogue. Fragment OUTSPHERE prend toute sa saveur en campagne. N'hésitez pas à vous plonger plus profondément dans cette histoire palpitante !

LA CARTE X



*« Les personnes présentes sont plus importantes que la partie. »**

À tout moment de la partie, si une personne ne se sent pas à l'aise avec la teneur d'une scène ou la carte Mot piochée, elle peut toucher la carte X. La scène s'arrête alors sans discussion et la carte Mot est défaussée. La personne suivante joue son tour normalement.

LA CARTE VOTE



À tout moment pendant une scène, si une personne estime qu'un vote du groupe est nécessaire, elle peut toucher la carte Vote. La scène est alors mise en pause le temps d'organiser ce vote. La scène reprend ensuite son cours.

Jonathan a vraiment envie d'enlever le casque de son scaphandre pour respirer l'air d'Eden à plein poumon.

Magali pense que ce n'est pas une très bonne idée compte tenu du risque pathogène et touche la carte Vote. Elle explique pourquoi elle est contre cette action. Tous et toutes s'expriment à tour de rôle, puis un vote a lieu. La majorité est d'accord avec Magali sur les risques d'une telle exposition. Jonathan lâche alors les attaches de son casque et continue son histoire.

LA CARTE PARTICIPATION



À tout moment pendant une scène, si une personne le souhaite, elle peut toucher la carte Participation. Quand la personne dont c'est le tour aura terminé son fragment d'histoire, la personne ayant mis la main sur la carte Participation pourra alors : préciser un point de l'histoire, faire agir son personnage en parallèle de l'histoire racontée, etc. Exceptionnellement, si une personne est bloquée par une carte Mot, mais souhaiterait quand même faire évoluer le récit, elle peut demander de l'aide en touchant la carte Participation. Un autre conteur ou une autre conteuse peut alors participer à ce fragment pour lui donner de l'inspiration.

MODE CAMPAGNE : FRAGMENTS MULTIPLES

Partez à la découverte d'Eden, débloquez des enveloppes et risquez votre vie dans une aventure unique! Reportez-vous à la feuille annexe pour découvrir ce qu'il se passe à la suite de l'aventure PRÉMICES ●. Si vous possédez une boîte de Fragments comprenant d'autres Univers, vous pouvez enchaîner les parties en conservant votre personnage et en le transposant dans des Univers complètement différents.

Exemple: créer la préquelle de l'Aventure PRÉMICES ● grâce à l'Univers Post-apocalyptique ou découvrir une relique qui vous transporte en 1990 dans un New York sombre et violent en incarnant un ou une héroïne grâce à l'Univers des Personnes Extraordinaires.

NOTES & CONSEILS :

- Les **personnages secondaires** sont des personnages non incarnés par les conteurs et les conteuses. Faites-les agir et dirigez leurs actions. Ils pourront intervenir quand vous le souhaitez, être très présents ou au contraire très discrets.
- Rebondissez sur les idées de chacun et chacune sans vous braquer si l'histoire ne vous emmène pas là où vous l'avez imaginé au départ. C'est la meilleure façon de vivre une aventure unique. Les mots et les illustrations sont là pour orienter votre histoire et également vous inspirer. Vous pouvez prendre toutes les libertés pour vous en affranchir. Amusez-vous et prenez du plaisir.
- Peu importe le départ, peu importe votre destination, laissez-vous porter par votre imagination. Il peut arriver qu'il soit difficile de vous lancer et d'inventer un petit bout d'histoire. Thématiquement, cela peut s'expliquer par votre réveil récent de cryogénéisation. Laissez-vous guider par les descriptions et les actions des autres conteurs et conteuses et au fur et à mesure, cet inconfort s'estompera. Soyez simple dans un premier temps: une phrase, une description rapide... et progressivement votre imagination retrouvera sa puissance!

Vous avez aimé l'Univers de Fragments OUTSPHERE ?
Découvrez dès maintenant la saga
OUTSPHERE de Guy-Roger Duvert



• Crédits •

Auteurs: Jonathan Favre-Godal et Théo Rivière

Illustration des cartes Aventure :

Magali Aude et Raphaël Samakh

Design Graphique et illustration

des cartes Personnage : Valériane Holley

Développement et adaptation: Florian Grenier

Rédaction des règles: GRRRE Games

* La carte X est librement inspirée de la carte-X de John Stavropoulos.

Remerciements :

Merci à Inceptio Editions, et Guy-Roger Duvert pour la fabuleuse saga OUTSPHERE. Merci pour cette belle collaboration. Merci également à tous et toutes pour votre soutien !

Relecteur-ice-s :

Arynka, Guillaume Lemoust de Lafosse

