

# Voyage vers un renouveau

GN COURT POUR DEUX À QUATRE JOUEURS

## Informations générales

---

**Écrit par :** Benoit Nicaise et Fabrice Wauthy

**Thématique :** Le voyage

**Nombre de joueurs :** 2 à 4 joueurs (Possibilité de jouer plusieurs jeux en parallèle sans interaction)

**Temps :** 30 minutes à 2h30

**Matériel nécessaire :** Une pièce de monnaie ou deux bouts de papier.

**Version :** 1.0.1

Disponible en téléchargement libre sur  
[www.aboutlarp.be](http://www.aboutlarp.be)

## Introduction

---

Des voyageurs se rencontrent pour la première fois dans un train. Ils ont tous accepté l'offre d'une compagnie leur proposant « Un voyage un vers renouveau » sans autre explication. Ensemble ils vont entamer une conversation, faire connaissance et découvrir pourquoi ils sont dans ce train.

## Règles

---

- Ce qui est dit par les joueurs est considéré comme étant la réalité.

## Déroulement

---

### Préparation

- Répartir les thématiques Mort et Vie entre les deux faces d'une pièce de monnaie pour un tirage ultérieur **OU** noter « Mort » et « Vie » sur deux bouts de papier pour un tirage au sort ultérieur.
- Vérifier l'heure d'arrivée de votre train ou définir la durée de jeu.

### Les actes

- Acte I : La rencontre
- Acte II : La révélation
- Acte III : L'arrivée

## Acte I

Les participants s'installent dans le train. Afin de briser la glace et débiter le jeu, une conversation s'entame :

- Vous auriez l'heure ?
- Non, ma montre s'est arrêtée.
- Vous savez pour combien de temps on en a ?
- Non. Et vous êtes là pour quoi ?

(A répartir entre les participants pour que chacun parle)

L'acte I se termine lorsque l'annonce de la destination finale de votre train retenti ou 5 minutes avant l'arrivée si aucune annonce n'est faite.

## Acte II

Pour entamer l'acte II, lancer une pièce.

- Si c'est face : L'annonce indiquera aux voyageurs qu'ils sont en route pour la mort et la fin de leur voyage signifiera le passage définitif vers l'au-delà.
- Si c'est pile : L'annonce indiquera aux voyageurs qu'ils sont en route pour la vie. Leurs souvenirs ne sont que les destins d'enfants à naître qui seront oubliés au moment de la naissance.

## Acte III

Les voyageurs sortent du train. Le jeu s'arrête.

Nous conseillons ici aux participants de débriefing, de discuter du jeu et de leur ressenti.

## Variante proposée

Nécessite **UNE** feuille de papier et de quoi écrire.

Seule la thématique de la version « Vie » est accessible.

A l'acte II, l'annonce indique aux joueurs qu'ils sont les vies antérieures d'un enfant qui naîtra une fois le train arrivé. Ils ont jusqu'à l'arrivée pour noter sur un papier les décisions que devrait

prendre l'enfant dans sa vie et lui celles-ci lui seront transmises instinctivement.