



UN JEU DE RÔLES GRANDEUR NATURE DE MURIEL ALGAYRES

*Un jeu romanesque, fantastique et dramatique
dans l'Allemagne de la République de Weimar.*

Joueurs : 20

Durée : Du samedi midi au milieu de la nuit du samedi au dimanche.

PAF : 70 euros

Ambiance : Para-historique, fantastique, romanesque, émotions, romances, rivalités, intrigues, secrets de famille...

REVES D'ABSINTHE

« Cette vieille baraque est abandonnée depuis si longtemps...
Personne ne viendra nous déranger là-bas... »

Allemagne, 1924. La jeunesse, pour faire face à la crise, se réfugie ordinairement dans les clubs et l'amour du jazz et de l'absinthe. Faute de perspective d'avenir, la vie n'est qu'une course permanente au plaisir et à l'ivresse. Et la perspective d'une soirée d'été à la campagne, entre amis, loin de la perpétuelle agitation de la ville et des troubles du quartier, se révèle donc tout à fait prometteuse. Après tout, rien de tel qu'une nuit à s'étourdir pour oublier le présent maussade et l'avenir incertain...

Pourtant, entre une vie de quartier émaillée de drames et les mystères d'une vieille maison de famille abandonnée depuis vingt ans, les motifs de discorde sont nombreux. A-t-on encore les moyens de décider de son futur quand on ne représente guère qu'une génération qui souffre de sa propre histoire ? Quels souvenirs du passé, quels espoirs en l'avenir vont-ils être révélés à Hillkreich ?

PRÉCISIONS D'AMBIANCE :

Merci de lire attentivement ces éléments relatifs au cadre du jeu avant de remplir la fiche d'inscription.

Rêves d'Absinthe est d'abord un jeu d'ambiance, basé sur des personnages fortement individualisés et aux person-

nalités complexes, cherchant autant que possible à générer des émotions fortes. C'est, de ce fait, un jeu ancré dans une période sombre, avec un choix d'ambiance dramatique. Dans ce cadre, les motifs de désespoir sont légion, les possibilités de rédemption aussi rares que coûteuses. Certaines situations peuvent toucher à des tabous ou être franchement douloureuses. Les personnages seront malmenés, mais dans l'optique de créer un jeu intense mais pouvant apporter ce qui reste l'essentiel, le plaisir des joueurs.

Rêves d'Absinthe n'est pas un jeu réaliste : il est fortement inspiré par le fantastique allemand (Peter Schlemihl, E.T.A.

Hoffmann) et peut comporter des éléments para-historiques voire uchroniques. L'histoire comme la politique ne sont exploités que pour leur intérêt dramatique, et du point de vue forcément restreint et partial des personnages. Si vous cherchez un jeu réaliste ou une reconstitution historique, « Absinthe » ne sera pas pour vous.

Toutes les libertés prises avec l'histoire ou le réalisme, cependant, conservent l'objectif de servir un récit complexe, mais plaisant, je l'espère, à interpréter.



© VERDIER Jérôme



RÊVES D'ABSINTHE