

# LE PASSÉ DU FUTUR

Ce jeu de rôle se déroule avant et après un **Événement** qui a changé la vie de deux personnes. Commencez en écrivant cet événement au milieu de la page. Exemples :

- Le divorce
- On a grandi
- L'apocalypse
- Les vacances
- Le déménagement
- La guerre
- L'accident
- Le diagnostic
- La révolution
- La fête

Les quatre joueuses jouent conjointement deux personnages (1 et 2). L'histoire fera des bonds dans le temps pour jouer des scènes qui se dérouleront **avant** et **après**. Asseyez-vous autour d'une table, deux paires se faisant face. La joueuse qui est à vos côtés est votre **moi hétérochrone** (même personne, autre temps). La joueuse en face de vous est votre **compagnon homochrone** (même temps, autre personne).

Notez les noms des personnages.

Au cours du premier tour, chacun d'entre vous pose une scène. Commencez par **1 Avant** et suivez l'ordre. Ces scènes ont pour but de présenter les personnages. Lors de la scène, concentrez-vous sur votre propre personnage. Votre **homochrone** peut être présent dans la scène, et tous les autres personnages (amis, collègues, famille) sont joués par la joueuse en diagonal à travers la table.

A la fin de ce tour de table, continuez à mettre en scène avec deux nouvelles règles :

1. Avant chaque scène, remplissez une case relative à votre personnage. Il peut s'agir de n'importe laquelle des trois cases relatives à votre **moi hétérochrone** (y compris la case du côté de l'autre personne), ou d'une des deux cases relative à votre **compagnon homochrone**. Essayez de jouer la scène pour illustrer ce que vous venez d'écrire.
2. Vous pouvez maintenant apparaître dans les scènes où votre **moi hétérochrone** est présent. Si **après** apparaît dans la scène d'**avant**, pensez que c'est le personnage **après** qui réfléchit à ce qui s'est passé. Si **avant** apparaît dans la scène d'**après**, voyez-le comme une voix intérieure, un écho de ce que vous avez été. Vous pouvez voir votre ancien moi et converser avec lui, mais personne d'autre ne peut le voir.

Le jeu peut (mais ne doit pas nécessairement) se terminer lorsque tous les relations hétérochrones ou homochrones sont remplies (donc toutes les cases horizontales ou verticales).

