

À travers les ténèbres

Document d'organisation

Alban Reynaud Michez

19 février 2024

Ce document s'adresse aux personnes comptant organiser le jeu. Les ressorts de l'intrigue et éléments cachés seront dévoilés sans scrupules. Si vous comptez jouer le jeu, vous devriez arrêter immédiatement votre lecture.

Table des matières

| | |
|---|-----------|
| 1 En amont du jeu | 3 |
| 1.1 Diffusion : pitch et note d'intention | 3 |
| 1.2 Résumé de l'intrigue | 3 |
| 1.3 Répartition des rôles et questionnaire | 4 |
| 1.4 Liste du matériel à apporter | 5 |
| 2 Le jour du jeu | 5 |
| 2.1 Installation | 5 |
| 2.2 Phase de pré-jeu | 6 |
| 2.3 Brief général | 6 |
| 2.3.1 Rappels généraux intention | 6 |
| 2.3.2 Zone de jeu | 7 |
| 2.3.3 Sécurité | 7 |
| 2.3.4 Techniques de hors-jeu et sécurité émotionnelle | 7 |
| 2.3.5 Distances pendant le jeu (interactions avec les joueuses et orga) | 8 |
| 2.3.6 Ateliers | 8 |
| 2.3.7 Décrire le début et la fin du jeu | 8 |
| 2.4 Phase de jeu | 8 |
| 2.4.1 Mécaniques et ouverture des portes | 9 |
| 2.4.2 Déroulement du jeu prévu | 10 |
| 2.4.3 Esprits, possession et co. | 11 |
| 2.5 Épilogue | 11 |
| A Questionnaire | 12 |
| B Carte braille | 13 |

1 En amont du jeu

1.1 Diffusion : pitch et note d'intention

Voici le pitch et la note d'intention que j'utilise lorsque je diffuse le jeu. Il est indispensable que les potentielles joueuses¹ s'inscrivent en ayant lu la note d'intention. Pour plus d'information sur les notes d'intentions, vous pouvez vous référer à cet article d'Electro-GN par Muriel A. : <https://www.electro-gn.com/12127-la-lettre-dintention>.

Pitch Les souterrains. Un immense réseau de galeries s'étendant sous la Cité. Un dédale qui ne peut être traversé que dans le noir. Un lieu jamais complètement exploré : la moitié des expéditions l'ayant parcouru ne seraient jamais revenues.

Vous êtes quatre à prendre part à cette expédition. La Cité étant en guerre depuis plusieurs années, vous devez porter un message hors de son enceinte, en empruntant les souterrains. Cela fait cinq jours – si tant est que la notion de jour ait encore un sens – que vous avez quitté la surface. Jusque là le trajet s'est déroulé sans encombres, mais pour la première fois n'avez pas réussi à ouvrir une porte. À bout de forces, vous avez décidé de vous reposer. Au réveil, il vous faudra continuer.

Note d'intention À travers les ténèbres est une murder dont la particularité est que les joueuses joueront **dans le noir** ! Plus précisément, le jeu se jouera dans la pénombre avec les yeux bandés. La pièce sera éclairée par des LEDs afin que les orgas puissent observer les joueuses et veiller à leur sécurité.

Le but est de créer une expérience *anxiogène* et *déstabilisante*, voire *effrayante*. Le but est également d'explorer des modes de communications ou d'intimité propres à l'obscurité. Une bonne partie de la communication passera par le toucher. Le jeu est potentiellement intense.

Le jeu repose principalement sur l'ambiance, ainsi que sur les relations inter-personnages et l'implication émotionnelle. Enfin, le jeu comportera une petite composante énigmes. Les personnages devront explorer les lieux et résoudre ces énigmes pour progresser.

L'intrigue entre les personnages repose notamment sur des problèmes amoureux non résolus (et qui ont peu de chance de bien se résoudre). Toutefois si cela ne vous intéresse pas, il existe un personnage qui n'est pas concerné par ces problématiques.

La durée de jeu indicative est de deux heures.

1.2 Résumé de l'intrigue

La Cité est en guerre depuis plusieurs années contre les Lazaréens. Elle est approvisionnée par le couloir sud qui devrait bientôt céder. C'est pour ça qu'il est demandé à Marthe de porter un message de détresse à travers les souterrains.

Marthe est entrée dans l'armée et a été affectée à la surveillance des souterrains. C'est là qu'elle a rencontré Flavian, ancien contrebandier, qui l'aide désormais en lui donnant les astuces de contrebandiers. Elle est cousine avec Jana. Dans l'unité se trouve également Louise, amie d'enfance de Jana, à qui Jana a filé le contact. Jana a demandé à Marthe de ne pas parler de leur lien familial aux membres de l'unité.

Louise a un faible pour Flavian. Elle l'a présenté à Jana et les deux se sont mis en couple. Leur couple se passe bien.

Récemment, Flavian commence à être menacé par d'anciens membres de la bande qu'il a lâché. Il n'ose pas en parler à Jana. Jana, se rendant compte de quelque chose, demande à Louise de s'en occuper. Les deux se rapprochent et finissent même par s'embrasser. Jana, se rendant compte de quelque chose, décide de confronter Louise. Les deux se disputent. Pour calmer les choses, Louise demande à Marthe de changer d'unité.

Pour la mission, Marthe a recruté ses proches non seulement pour leurs compétences (Jana est médecin, Flavian connaît les souterrains et Louise pourrait servir d'interprète) mais aussi pour les faire sortir de la Cité sachant qu'elle pourrait tomber.

1. Les documents seront écrits au féminin neutre. Bien sûr, ce jeu peut être joué ou organisé indépendamment du genre des organisatrices et joueuses.

Durant la traversée de cœur, Flavian se rend compte qu'un groupe est à leur poursuite. Il en parle à Marthe et l'équipe prend un autre chemin, moins sûr. Durant la traversée du dédale, les personnages commencent à se sentir opprimés par les souterrains. En particulier, Flavian est harcelé par « le souffle des souterrains ». Les fiches s'arrêtent lorsque le groupe s'arrête devant une porte après une journée fatigante de marche. Durant la nuit, Flavian, attiré par le souffle des souterrains, franchit la porte qui se referme derrière lui. (Il n'y a pas vraiment d'explication à cet événement, c'est un peu magique.)

1.3 Répartition des rôles et questionnaire

Le questionnaire que j'utilise est donné en annexe A. Voici les principales caractéristiques des personnage :

Jana

- Relation de couple.
- Relation dysfonctionnelle.
- Jalousie.
- Colère/rancœur.
- Potentiel sentiment d'abandon.
- Un personnage trompé.

Flavian

- Relation de couple.
- Relation dysfonctionnelle.
- Relation compliquée/ambigüe.
- Relation non réciproque (Flavian peut être rejeté par Louise en jeu).
- Personnage lâche, qui ne prend pas ses responsabilités.

Louise

- Relation compliquée/ambigüe.
- Cible de jalousie.
- Regrets, culpabilité.

Marthe

- Pas de relation amoureuse.
- Personnage à l'écart du drama.
- Personnage de leader/guide.

Il y a également des caractéristiques secondaires. Elles sont là pour compléter les caractéristiques principales en particulier quand une joueuse hésite entre plusieurs personnages :

- Jana n'avait pas vraiment envie de partir. Elle est effrayée dans les souterrains.
- Flavian était fasciné par les souterrains. Il également parti par devoir et pour protéger ses proches. Il ne se sent pas vraiment rassuré.
- Louise est partie pour sortir de la cité et pour rester avec ses proches. Elle ne se sent pas vraiment rassurée.
- Marthe est partie par devoir et pour protéger ses proches. Elle ne s'inquiète pas trop.

Note sur le genre des personnages Dans ces documents, bien que je genre Jana, Louise et Marthe au féminin et Flavian au masculin, les personnages sont tous genderbendables. Je vous encourage à donner aux personnages le genre demandé par la joueuse dans son questionnaire.

Les fiches ont été écrites en latex de telle manière qu'il soit possible de les recompiler en changeant les genres des personnages. Pour ça, il vous suffit d'aller dans le dossier `fiches-latex`, dans le document `genres.tex`. Il y a quatre macros (`\Jana`, `\Flavian`, `\Louise` et `\Marthe`) définies à la valeur `f` pour « féminin » ou `m` pour « masculin ». En changeant les valeurs vous pouvez recompiler toutes les fiches avec les genres demandés.

Si vous ne savez pas utiliser latex, il n'y a pas de problèmes. Vous pouvez utiliser les fiches telles qu'elles sont dans l'archive que vous avez téléchargé, c'est juste que le genre des fiches ne correspondra pas forcément au genre des personnages.

1.4 Liste du matériel à apporter

- Quatre bandeaux.
- Quatre lampes de camping de type LED.
- Deux ordinateurs ou smartphones.
- Une enceinte bluetooth.
- Un plumeau (pour surprendre les joueuses).
- Des objets faisant des bruits surprenants (branches à craquer, balle rebondissante...)
- Du masking tape, avec au moins trois textures différentes.
- Une enveloppe (modélisant le message).

Bien évidemment, pour les objets pouvant surprendre les joueuses, il ne s'agit que de propositions. Vous pouvez prendre les objets que vous voulez, dans la limite de votre imagination et du consentement des joueuses.

2 Le jour du jeu

2.1 Installation

Dans cette section j'utiliserai le terme « salle » pour désigner les deux salles de classe hors-jeu utilisées qu'il faut aménager, et « pièce » pour désigner les chambres en jeu que traverseront les personnages. Avec deux salles à disposition, j'aménage donc trois pièces. Une salle contient uniquement la pièce A tandis que l'autre salle contient les pièces B et C. La disposition des pièces est décrite en figure 1.

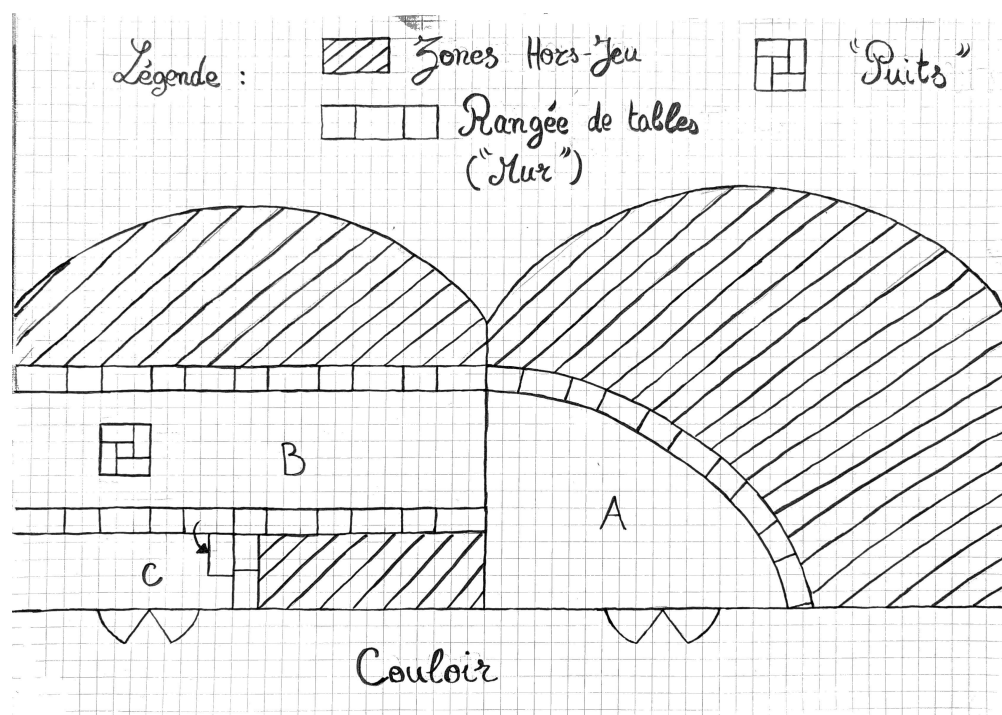


FIGURE 1 – Schéma d'installation

Avant le jeu, il vous faudra enlever toutes les chaises et les mettre en zones hors-jeu. Ensuite, il vous faudra déplacer les tables pour délimiter des pièces en jeu. En effet, les rangées de tables modéliseront des

murs. Il est à noter que porte entre les pièces B et C sera modélisée par une table que vous ferez pivoter.

Il primordial de laisser des zones hors-jeu. Ce sont dans ces zones que vous pourrez laisser le matériel. Vous pouvez également vous en servir pour vous déplacer en contournant les joueuses. Je vous conseille de laisser des petits espaces entre les rangées de table pour vous déplacer des zone en-jeu et hors-jeu facilement.

Entre le brief général et le début du jeu, vous aurez un peu de temps pour installer les symboles au masking-tape. Entre vos textures de masking tape, il faudra en choisir une pour les interrupteurs, une pour les lettres indiquant le mot « PERDU » et une pour indiquer le portes. Voici les symboles que vous aurez à tracer :

- En pièce A : dessiner les lettres P, R et U au masking tape. Installer un symbole interrupteur en forme de carré près de la porte menant au couloir. Installer un symbole interrupteur en forme de croix.
- En pièce B : dessiner les lettres E et D au masking tape. Installer un symbole interrupteur en forme de croix et un symbole interrupteur et forme de triangle. Enfin, si vous avez la place, vous pouvez disposer quatre tables en carré afin de modéliser un puits.
- En pièce C : installer un symbole interrupteur en forme de triangle. Vous pouvez également installer un symbole représentant le piège.

Il vous faudra également mettre des symboles sur les portes :

- Deux symboles croix sur la table modélisant la porte entre les pièces B et C.
- Deux symboles triangle sur la porte entre la pièce C et le couloir.
- Un unique symbole carré sur la porte entre la pièce A et le couloir.
- Optionnel : un symbole arbitraire sur la porte entre les pièces A et B.

L'idée est d'utiliser le même symbole pour les interrupteurs et la porte. On marque la porte avec un ou deux symboles selon qu'elle s'ouvre avec un ou deux interrupteurs.

2.2 Phase de pré-jeu

Premièrement, il vous aura fallu convenir d'une heure de rendez-vous. Mon conseil est de donner une heure de rendez-vous approximativement une heure avant le coucher de soleil. En effet, afin de soigner l'ambiance, il est plus facile de prendre au sérieux l'obscurité même lorsque l'on joue de nuit. Si vous ne voulez pas que le jeu se termine trop tard je vous encourage à faire jouer ce jeu pendant l'heure d'hiver. Je vous recommande également de vous donner rendez-vous entre organisatrices environ une heure avant l'arrivée des joueuses.

Vous pouvez laisser aux joueuses le temps d'effectuer des « briefs deux-à-deux » notamment pour leur permettre de calibrer la proximité physique. Il est également conseillé d'effectuer des « briefs » individuels avec chacune des joueuses afin de répondre à leurs questions avant le jeu. Vous aurez également besoin de leur donner aux joueuses de Flavian et Marthe :

- Expliquer à Flavian le début du jeu : Flavian commence le jeu à part. Juste avant le début, les joueuses attendront hors de la zone de jeu. Une musique sera diffusée pour qu'elles puissent rentrer dans les personnages. Une fois que toutes les joueuses seront prêtes, les orgas guideront les joueuses à l'endroit où elles commencent. La joueuse de Flavian sera la première à être guidée. Une organisatrice lui donnera le départ, deux à cinq minutes après le début du jeu des autres personnages. Si elle entend les autres parler, elle peut considérer que le personnage est seulement en train de se réveiller, qu'il est léthargique, qu'il entend et se rappelle de tout même s'il ne peut pas réagir.
- Donner l'enveloppe modélisant le message à Marthe, ainsi que la carte braille. Si vous disposez d'une carte en relief, Marthe peut prendre le temps de la lire. Si vous ne disposez pas de carte en relief, donnez-lui seulement une feuille de papier. Pensez-bien à lui envoyer avant la représentation des dernières salles des souterrains.

2.3 Brief général

Une fois que les briefs individuels et calibrations sont terminées vous pouvez passer au brief général en présence de toutes les joueuses. Il y a un grand nombre de points à aborder, voici la liste des points que j'aborde dans l'ordre :

2.3.1 Rappels généraux intention

- Rappel sur l'intention de jeu :

- Jeu dans le noir.
- Durée indicative de deux heures.
- Ambiance oppressante. La peur peut faire partie du jeu.
- Scénario reposant sur le drama et l'implication émotionnelle.
- Jeu sur l'intimité.
- Composante exploration/énigme. Les personnages devront progresser dans les lieux et pour progresser il faudra résoudre des énigmes.
- Rappel sur la peur : c'est bien d'avoir peur, mais si vous avez l'impression que c'est trop, n'hésitez pas à arrêter le jeu. Vous pouvez également passer une bonne murder sans avoir peur. Les informations de peur dans les fiches de personnages ne sont données qu'à titre indicative. Ne vous sentez pas obligées de faire semblant d'avoir peur ou non.

2.3.2 Zone de jeu

- Délimiter la zone de jeu.
- Les tables feront office de mur. Vous pouvez tâter les tables, ça revient à tâter les murs. Des indices se trouveront sur les tables (les murs en jeu).
- Les LED sur les tables sont hors-jeu.
- À plusieurs moments, vous rencontrerez des portes. Vos personnages ne peuvent pas ouvrir les portes, seules les orgas le peuvent.
- Vos personnages peuvent s'entendre entre les salles, même à travers les portes.

2.3.3 Sécurité

- *Ne pas courir.* Uniquement, marcher, *les mains devant soi.*
- Quand vous êtes assises, faites attention en vous relevant.

2.3.4 Techniques de hors-jeu et sécurité émotionnelle

- Pour arrêter le jeu, pour n'importe quelle raison, il vous suffit de crier « Cut » ou de croiser vos bras au-dessus de la tête. Les orgas se chargeront de couper le jeu à votre place.
- Pour faire appel à une orga, vous pouvez soit lever le poing en l'air soit crier « MJ ».
- Les orgas pourront crier « freeze » pour mettre en pause le jeu pour une courte durée. Vous arrêtez de jouer jusqu'à que les orgas annoncent la reprise du jeu.
- Lorsqu'une organisatrice s'adresse à vous en tant qu'organisatrice², elle commence son intervention par les mots « MJ ». Également, si vous voulez s'adresser à une orga en tant que joueuse, il est préférable de commencer son intervention par « MJ ».
- Pour vous adresser à une autre joueuse en tant que joueuse et non que personnage, veuillez commencer votre intervention par les mots « hors-jeu ».
- Les orgas n'hésiteront pas à aller vous voir pour vous demander si vous vous sentez bien. Vous pouvez répondre :
 - Oui : tout va bien.
 - Bof : ça ne va pas très bien/le jeu ne se passe pas très bien. L'orga viendra vous demander de quoi vous avez besoin et s'occuper de vous.
 - Non : ça ne va pas, j'aurais dû arrêter le jeu. Les orgas interrompront le jeu immédiatement.

Sécurité : il est important de se rappeler que **la sécurité des joueuses passe avant le déroulement du jeu**. Il vaut mieux interrompre temporairement ou définitivement le jeu si le besoin se présente que de continuer si les joueuses n'en sont plus capable.

Si une joueuse annonce « cut » ou répond qu'elle ne se sent pas très bien, il faut immédiatement interrompre le jeu. Pour chaque joueuse qui en a besoin, une organisatrice viendra s'occuper d'elle pendant le temps qui est nécessaire. Et seulement si la joueuse se sent de continuer, le jeu reprendra. Sinon, le jeu sera arrêté.

2. Il se peut qu'en tant qu'organisatrice, vous vous adressiez à une joueuse en tant qu'esprit, voix, apparition. Dans ce cas, vous ne commencez pas vos interventions par les mots « MJ ».

En particulier, si une joueuse se blesse d'une quelconque manière (chute, choc contre une table, une porte), le jeu sera interrompu et une organisatrice viendra s'occuper de la joueuse qui en a besoin.

2.3.5 Distances pendant le jeu (interactions avec les joueuses et orga)

Pour chacun des points suivants, vous allez demander aux joueuses de lever la main si elles sont d'accord pour ces interactions avec les autres joueuses pendant le temps du jeu. Voici les interactions « positives » :

- Être prise par le bras, par la main.
- Être prise dans les bras.
- Effectuer un baiser de murder (chaque joueuse porte sa main à sa bouche au moment de faire le baiser, de sorte qu'il n'y ait pas de contact entre les lèvres).

Pour les interactions violentes :

- Subir une gifle de murder : la joueuse effectuant la gifle claque *sa propre main*, à distance raisonnable de la joueuses étant giflée afin de ne pas frapper la joueuse pour de vrai.
- Être secouée par les épaules.

Enfin, pour les interactions entre orgas et joueuse :

- Vous faire toucher par des objets ?
- Vous faire souffler dessus ?
- Entendre un bruit surprenant à côté de votre oreille ?
- Entendre une porte qui claque ?

2.3.6 Ateliers

Premier micro atelier : disposer trois rubans de masking tape correspondant aux trois textures. Indiquer quelle texture joue quel rôle en jeu (porte, indication ou interrupteur). Laisser les joueuses apprendre à distinguer les textures au toucher, avec leur bandeau si ça les aide.

Deuxième atelier : se familiariser avec le noir. Laisser les joueuses enfiler leurs bandeaux et prendre le temps de trouver leurs marques dans le noir. Suggestions : essayer de se déplacer seule et en groupe. Pour deux joueuses, essayer de « se trouver », c'est-à-dire, en se parlant, se localiser, se rapprocher jusqu'au contact physique.

Rappel : cet atelier se fait hors personnage.

2.3.7 Décrire le début et la fin du jeu

Annoncer aux joueuses qu'il y a des préparatifs à faire dans la salle et qu'elles devront sortir. Décrire le début du jeu : les joueuses seront réunies devant la zone de jeu. Elles pourront mettre leur masque et prendre le temps de rentrer dans le jeu. Une musique sera diffusée. Lorsqu'une joueuse est prête, elle lève la main (elle n'est pas obligée d'attendre la fin de la musique). Lorsque toutes les joueuses ont levé la main, les orgas commenceront à les guider en zone de jeu. Le jeu commencera au clap des mains d'une orga.

Vous pouvez également annoncer que si l'ambiance s'y prête, le jeu peut être conclu en musique. Les organisatrices diffuseront une musique et narreront aux personnages la fin du jeu.

Tandis qu'une orga restera en zone de jeu à placer les symboles au masking tape, l'autre guidera les joueuses hors zone de jeu pour lancer le début. Les deux guideront les joueuses en salle de jeu. La première joueuse à être guidée en salle de jeu sera l'interprète de Flavian qui sera guidée en pièce B. L'autre orga guidera les trois autres joueuses en pièce A et annoncera le début du jeu.

La musique que j'utilise pour le début de jeu est : Dead angle de zts, issue de la bande son de « Umineko when they cry ».

2.4 Phase de jeu

Voici la liste des actions à effectuer en tant qu'orga :

- Garder un œil sur les joueuses et s'assurer que tout va bien. Par sécurité, **je vous demande à ce qu'il y ait une organisatrice dans chaque salle où se trouve une joueuse.**
- Surveiller les mécaniques, en particulier les ouverture des portes.
- Effrayer les personnages.

- Interpréter des esprits.
- Optionnel : effectuer une possession.
- Clore le jeu avec les narrations de fin.

N'hésitez pas à communiquer entre vous, à voix basse ou par gestes. Lorsque vous êtes dans deux salles différentes, communiquez par messages, en mettant vos téléphones en silencieux.

Dans la suite de la section nous allons détailler plus précisément chacune des actions à faire.

2.4.1 Mécaniques et ouverture des portes

Je vous laisse vous rapporter à la figure 1 pour la disposition des pièces.

Porte entre les pièces A et B : cette porte s'ouvre lorsqu'un personnage prononce le mot « PERDU », que ce soit en ayant résolu l'énigme ou accidentellement. Lors de la première ouverture, il est probable que des joueuses se trouvent des deux côtés de la porte, dans ce cas pensez-bien à déclarer « FREEZE » pour ouvrir la porte. Enfin, elle se ferme toute seule au bout d'un certain temps (typiquement entre une dizaine et une trentaine de minutes). Vous pouvez la claquer pour la fermer avec plus d'effet, mais **assurez-vous qu'il n'y a pas de joueuses de l'autre côté.**

Prononcer le mot « PERDU » quand la porte est ouverte est sans effet.

Porte entre les pièces B et C : pour ouvrir la deuxième porte, deux personnes doivent maintenir les interrupteurs en forme de croix (trouvables en pièces A et B) enfoncés. Dès qu'une personne lâche un interrupteur la porte se ferme.

Cette porte nécessite la coordination des orgas : l'une d'entre elles se place à un endroit où elle peut observer les deux interrupteurs et l'autre se tient prête à ouvrir la porte. Quand les deux interrupteurs sont enfoncés ou qu'au contraire l'un d'entre eux est relâché, la première fait signe à l'autre d'ouvrir ou de fermer la porte.

Si vous utilisez une table pour modéliser cette porte, je vous conseille de faire pivoter cette table lentement au sol pour faire un bruit de grincement que les personnages reconnaîtront comme le bruit d'ouverture.

Porte entre la pièce C et le couloir : l'ouverture de cette porte fonctionne également à l'aide de deux interrupteurs. Cependant, appuyer sur ces deux interrupteurs déclenche l'ouverture mais avec retardement. Au moment où les deux interrupteurs sont enfoncés, vous pouvez lancer un son de tic-tac. Au bout d'environ dix minutes, vous arrêterez le chronomètre et ouvrirez la porte. La porte restera ouverte jusqu'à la fin du jeu.

Vous pouvez indiquer aux joueuses que les interrupteurs restent enfoncés pendant le compte à rebours.

Porte entre la pièce A et le couloir : l'ouverture de cette porte nécessite qu'un unique interrupteur en forme de carré soit enfoncé. Si un personnage veut revenir en arrière et décide donc d'explorer la partie droite du couloir, il vous faudra ajouter un symbole en forme de carré au masking tape pour permettre de rouvrir cette porte depuis le couloir.

Enfin, il y a la mécanique du **piège** en pièce C : je met une bande de masking tape pour indiquer la présence d'un piège. Au premier personnage qui pose la main dessus, une organisatrice lui indique que sa main se retrouve collée au mur et commence une description des effets. J'improvise une narration du style suivant :

« Ta main est attachée au mur. Tu tires mais elle reste collée. Tu commences à sentir des démangeaisons dans la main. Ça pique, ça pique. Les démangeaisons commencent à remonter dans le bras, jusqu'au poignet, jusqu'à l'épaule. Bientôt ta main commence à brûler. Tu essaies de la retirer mais elle reste toujours attachée au mur. Bientôt tout ton bras brûle. Puis la main se détache d'un coup du mur. »

Le personnage peut réagir pendant la durée de l'activation du piège. Après l'activation, retirer la bande de masking tape, le piège ne s'activera plus. Vous pouvez indiquer à la joueuse que son bras continue de démanger mais que la sensation s'estompe peu à peu. Si une joueuse examine le bras, il n'y a aucune trace visible de brûlure ou de quoi que ce soit. Seulement des muscles encore tendus, mais rien d'inquiétant.

Pour ce qui est de l'**échappée**, si des personnages l'explorent trop loin, vous pouvez leur indiquer hors-jeu qu'il s'agit d'une échappée (*« les murs sont lisses, le couloir tout droit, ça correspond à la description des échappées par les équipes d'exploration qui les ont atteint. »*), et qu'il faut une journée de marche pour y aller

au bout. Ainsi, s'ils décident de traverser, ils sortiront du jeu (et peuvent passer à côté de scènes comme les adieux aux autres laissés derrière).

Pour ce qui est du **puits**, il est seulement décoratif. Si des personnages touchent les tables, vous pouvez leur indiquer qu'ils reconnaissent un puits comme ils en ont croisé durant la traversée, et qu'il y a de l'eau au centre. Si un personnage essaie de descendre dans le puits ou d'en pousser un autre ... vous pouvez improviser pour les en dissuader.

2.4.2 Déroulement du jeu prévu

De ces mécaniques d'ouverture des portes découle le déroulement du jeu suivant :

1. Initialement, le groupe est séparé entre Flavien en pièce B et les trois autres en pièce A. Il est important que Flavien commence le jeu deux à cinq minutes après tout le monde ! Cela permet de créer une surprise initiale, une petite panique pour lancer le jeu.
Il est attendu qu'en explorant les deux salles, les personnages trouvent les cinq lettres et reconstituent le mot « PERDU ». Si les joueuses ont du mal, vous pouvez les aider (voir plus bas pour comment aider les joueuses). Cette phase dure environ un quart d'heure. Elle ne devrait pas durer plus de trente minutes.
2. Les personnages se retrouvent. Ensuite, devrait commencer une phase d'exploration des lieux. Ils devraient découvrir les deux interrupteurs ouvrant la porte entre les pièces B et C, et explorer la pièce C.
3. Une fois que les personnages ont activé le mécanisme ouvrant la troisième porte, ce mécanisme se déclenche, avec les phases décrites précédemment.
4. Enfin, la porte entre la pièce C et l'échappée s'ouvre, laissant les personnages faire le choix de qui va sortir à la surface et qui va rester enfermée. En effet, le mécanisme de la deuxième porte oblige deux personnes à rester en arrière pour l'actionner. Mon conseil est de ne pas interférer durant cette phase, de laisser les personnages le temps de prendre leur décision et de faire leurs adieux, et de ne presser que si la scène dure trop longtemps et que certaines joueuses s'ennuient.
5. Une fois que le choix est fait, deux personnes devraient sortir et les deux autres devraient rester, à moins qu'une seule personne ne sorte, voire que personne ne sorte.
Pour conclure le jeu, si l'ambiance s'y prête, une orga peut lancer la musique de fin et commencer une narration pour conclure.

Pour la fin il y a deux possibilités. Soit il existe un chemin de retour pour les deux personnages restants dans les souterrains. Donner l'indication hors-jeu à Marthe qu'il existe un long chemin de retour sur la carte pour deux personnes. Il y a tout juste assez de rations pour revenir à la Cité. Soit il n'existe pas de chemins et les personnes restantes resteront à jamais bloquées dans les souterrains. Ne faites la deuxième fin que si toutes les joueuses ont indiqué dans leur questionnaire qu'elles étaient d'accord avec une telle fin.

Pour la narration de fin, j'utilise la piste Apathy de zts (également issue de la bande son de « Umineko when they cry »). Entre co-organisatrices, il faut décider qui fait la narration des personnages prenant l'échappée et la narration des personnages restants dans les souterrains. Lors de la narration, j'essaie de décrire un état d'esprit et terminer sur une note ouverte. Par exemple :

- Vous vous éloignez des souterrains. L'écho des voix de vos ami·es devient de plus en plus faible. Vous marchez en silence. Vous auriez tant de choses à vous dire mais vous ne savez pas comment l'aborder. Peu à peu, les lieux commencent à changer. L'air devient plus sec. Vous sentez à nouveau des odeurs. Vous vous retournez vers le dédale mais la peur vous prend. Nous, vous ne reviendrez pas en arrière. Toutefois la pensée de (Jana/Flavian/Louise/Marthe) et (Jana/Flavian/Louise/Marthe) vous revient en tête. Vous les avez laissés derrière. Arriveront-ils à sortir ? Vous avez des regrets mais vous ne pouvez rien faire, il faut avancer. Puis, vous croyez voir quelque chose. Un rayon de soleil pointant faiblement vers vous, puis un autre, puis un autre... vous l'avez fait, vous êtes les premières personnes à être sorties des souterrains depuis 91 ans.
- Vous attendez. Faut-il vraiment revenir en arrière ? Y a-t-il une autre chance ? Non, il va falloir à nouveau traverser le dédale. Si proches du but, c'est rageant ! Alors vous vous mettez en route. « Perdu ! » La porte s'ouvre. En suivant la carte vous suivez ce chemin. Pitié, qu'il vous ramène en vie à la cité ! Vous appuyez sur les interrupteurs. Les portes s'ouvrent et se referment avec fracas.

Vous entendez à nouveau les voix. Elles qui vous avez donné un moment de répit, elle reviennent vous tourmenter. Et vous marchez, hébété-es. Vous ne savez plus qui vous êtes. Vous ne savez plus ce que vous faites. Le souterrain devient tout. En sortirez-vous vivant-es ?

Bien sûr ce ne sont que des pistes. Je vous conseille d'improviser selon l'état d'esprit des joueuses. Enfin, ce qu'il se passe après le jeu (la délivrance de la lettre, l'éventuel retour à la Cité) sera réglé en épilogue si les joueuses le désirent.

2.4.3 Esprits, possession et co.

Dans le lore du jeu, le cœur des souterrains est habité par les esprits des personnes disparues lors des expéditions. Ces esprits, plus ou moins amicaux, peuvent se manifester aux joueuses de différentes manières.

Tout d'abord, ils peuvent se manifester physiquement. En tant qu'orga, vous pouvez intervenir de la manière suivante :

- Leur effleurer le visage avec un plumeau.
- Leur souffler dessus, sur la nuque par exemple.
- Utiliser des objets – branches sèches, balles rebondissantes – pour faire des bruits inquiétants. Avec des branches vous pouvez également le faire craquer à un mètre environ des joueuses.

Cette liste n'est pas exhaustive. Vous êtes libres d'y ajouter de nouvelles idées ! Mais gardez en tête que **le recueil du consentement des joueuses à être exposée à ces éléments est nécessaire, et ce consentement est non-négociable**. Enfin, **ce consentement est révocable à tout moment en cours de jeu**.

Vous pouvez également parler aux joueuses. Quelques suggestions :

- Faire intervenir des « PNJ flippants » (une petite fille mignonne-flippante, des exploratrices que les lieux ont rendu folles, mimer des grognements de bête, ...).
- Faire intervenir des PNJ qui ont une histoire avec les souterrains. À chaque session, je fais intervenir l'esprit d'un-e soldat-e à qui son capitaine a demandé de rester appuyé sur un interrupteur mais n'est jamais revenu. Cela permet d'introduire l'idée que tout le monde ne pourra pas sortir des souterrains à cause des interrupteurs.

Les voix peuvent également être utilisées pour **débloquer les joueuses**. Par exemple, pour la porte entre les salles A et B, si les joueuses passent trop de temps je sussure à l'oreille des phrases du genre « Vous êtes perdus-es ! » aux joueuses, dans l'espoir qu'elles répètent la phrase et ouvrent la porte. Ou alors, les voix peuvent guider les personnages vers les interrupteurs si ils ont trop de mal à les trouver. Enfin, il est tout à fait possible à un moment ou un autre qu'une voix donne la solution complète d'une énigme.

Notez qu'il arrive que des personnages passent une partie de leur jeu à discuter avec les esprits. C'est pour ça qu'il peut être une bonne idée de préparer des idées de PNJ avec un petit background.

Enfin, une dernière possibilité est d'effectuer une possession. Vous donnerez l'indication hors-jeu qu'un esprit prend possession pendant quelques temps du personnage. Vous lui donner une indication rapide. Par exemple :

« Tu vas être possédé-e par l'esprit d'un-e soldate. Son capitaine, (nom du capitaine) lui a demandé d'attendre à l'interrupteur. Il n'est toujours pas revenu. Tu as peur, tu commences à paniquer. »

Vous indiquez à la joueuse le moment où la possession prend fin.

Ces éléments de jeu ont généralement pour but d'installer une atmosphère oppressante. Ils peuvent également permettre de contrôler le rythme de la partie. En effet, faire peur aux joueuses a l'effet de ralentir le rythme et la progression des personnages dans les lieux.

Enfin, je vous demande de faire attention au dosage. *Le but de ces éléments surprenants est d'améliorer l'expérience des joueuses en leur faisant peur*. Ces éléments peuvent pimenter l'exploration, le développement des relations inter-personnages, mais mal exécutés ils ont le potentiel de les entraver. Notamment, je préfère ne pas faire intervenir lorsque les personnages ont des discussions intéressantes et je n'interviens jamais dans la phase 4 du jeu lorsque les personnages décident qui reste et qui part.

2.5 Épilogue

Si les joueuses le désirent, et seulement si elles le désirent, il est possible de raconter un épilogue pour conclure certaines intrigues. Pour ce qui est de la Cité, généralement, je considère que le message a bien

été délivré. La Camassie, comprenant l'urgence de la situation mais ne s'étant pas préparées à la guerre envoie une armée en renfort. L'empire Lazaréen ne souhaitant pas entrer en conflit avec deux états à la fois interrompt sa grande offensive. La Cité est sauvée pour l'instant mais restera encerclée pendant plusieurs années le temps que l'empire Lazaréen décide s'il reprend la guerre ou accepte la paix. Quant aux personnages, s'ils en sortent vivants, ils obtiennent les honneurs pour avoir sauvé la Cité.

Pour ce qui est des intrigues sentimentales, il vaut mieux laisser aux joueuses le soin de décider ce qu'il advient de leurs relations. Notez que la sécurité émotionnelle s'applique également en post-jeu. N'hésitez pas à modérer l'épilogue et à vous occuper des joueuses qui peuvent se sentir mal pendant ce moment si le cas arrive.

A Questionnaire

1. Les personnages ne sont genrés que pour des raisons de commodité. As-tu une préférence pour le genre de ta fiche ?
2. Pour une éventuelle relation amoureuse, es-tu intéressé-e pour jouer :
 - Une relation de couple.
 - Une relation non réciproque.
 - Une relation compliquée/ambiguë.
 - De la jalousie envers quelqu'un.
 - La cible de jalousie.
 - Une relation dysfonctionnelle.
 - Un personnage trompé.
 - Pas de relation amoureuse.
3. Est-ce que tu te sens de jouer de la haine ? De la colère ? De la rancœur ?
4. Est-ce que tu te sens de jouer un personnage avec un sentiment d'abandon ?
5. Est-ce que tu te sens de jouer un personnage un peu lâche, qui ne prend pas ses responsabilités ?
6. Est-ce que tu te sens de jouer un personnage avec des regrets, un sentiment de culpabilité ?
7. Est-ce que tu te sens de jouer un personnage un peu à l'écart du drama (note : ce personnage a des liens avec tous les autres personnages) ?
8. Es-tu intéressé par un personnage de leader ? De guide ?
9. Parmi les relations listées plus haut, y en a-t-il que tu aurais envie de jouer avec quelqu'un en particulier ? Au contraire, est-ce qu'il y en a que tu n'aurais pas envie de jouer avec quelqu'un ? (Gardez en tête qu'une partie des interactions passe par le toucher)
10. Pourquoi as-tu pris part à cette expédition ?
 - Le devoir.
 - Les souterrains te fascinent, tu as toujours rêvé de les explorer.
 - Pour rester avec tes proches.
 - Pour protéger tes proches.
 - Pour sortir de la cité.
 - Tu crois... tu crois que tu n'avais pas vraiment envie de partir.
11. Est-ce que les souterrains te font peur ?
 - Il n'y a pas de raison d'avoir peur. Il suffit de suivre le chemin et de ne pas prendre de risque.
 - Il n'y a pas de raison de s'inquiéter. Il ne s'est rien passé jusque là. Cependant, plus vous avancez, moins tu te sens rassuré-e.
 - Bien sûr que tu flippes ! Qui n'aurait pas peur dans un tel lieu ?
12. Que penses-tu de l'idée que certains personnages finissent enfermés dans les souterrains ?
13. Voici un certain nombre d'éléments qui peuvent apparaître en jeu. Est-ce que tu as des problèmes avec :
 - Des portes qui claquent.
 - Des bruits surprenants.

- Des bruits surprenants à côté de tes oreilles.
- Un souffle sur ton visage.
- Être effleuré·e par des objets.

S'il y a un quelconque autre élément que tu ne veux pas rencontrer dans ce contexte, n'hésite pas à me le signaler.

Note : il n'y aura pas d'intervention de PNJ durant le jeu. Les seuls personnages en jeu sont les quatre personnages mentionnés dans les fiches et les interprètes seront présent·es durant le brief.

14. Des questions ? Des dernières remarques ?

B Carte braille

En page suivante se trouve la maquette de carte braille. Voici la légende :

- Le carré en pointillés représente le puits.
- Le losange représente le piège.
- Le rectangle hachuré représente une porte.

Les personnages viennent du couloir indiqué par une flèche en bas, et se dirige vers une échappée en haut.

