

# Le Grand Méchant Renard - Le jeu de rôle

## Document d'aide à l'organisation

Ce document s'adresse à toute personne souhaitant organiser le jeu de rôle grandeur nature (GN) Le Grand Méchant Renard. Si vous souhaitez organiser le jeu, c'est ce document que vous devrez commencer par lire attentivement. Nous y avons compilé les informations nécessaires pour le bon déroulement du jeu, dans le but qu'une personne totalement extérieure puisse l'organiser de A à Z. Les droits sur l'univers, les personnages et les illustrations ne nous appartenant pas, nous souhaitons que ce jeu ne soit ni publié, ni diffusé à un large public, ni organisé à des fins lucratives.

En espérant que vous passerez un bon moment de jeu de rôle,

Les auteurs du GN, Simon et Guillaume.



# Sommaire

I	Informations générales	
11	Note sur la rédaction de ce document	
12	L'univers et l'inspiration	
13	Description Rapide	
14	Note d'intention	
15	Remarques supplémentaires sur l'intention	
2	Avant le jeu	
21	Les personnages	
22	Relations et interactions standard entre personnages	
23	Casting et distribution des fiches personnages	
24	Les personnages non-joueurs	
25	L'espace de jeu	
26	Sécurité émotionnelle et respect des intentions	
3	Pendant le jeu	
31	Déroulement global du scénario	
32	L'importance des personnages non joueurs	
33	L'alternance jour/nuit	
34	Début du jeu	
35	Gérer les idées des joueurs	
36	Exemple d'interaction joueuse-MJ lors d'une phase de nuit	
4	L'après-jeu et le debrief	
5	A ne pas oublier au briefing	
51	Briefing personnage	
52	Briefing général	

# 1 Informations générales

## 1.1 Note sur la rédaction de ce document

Ce document s'adresse à toute personne souhaitant organiser le GN Le Grand Méchant Renard. Il a été écrit au féminin par défaut. La notion de genre pour les personnages n'a pas grande importance dans le jeu. Ainsi, nous adoptons pour les personnages la convention de genre utilisée pour le nom commun des animaux (un chat, une poule, une cigogne, un renard, etc.), ce qui est aussi globalement ce qui est fait dans l'oeuvre originale.

Ce document est évidemment à ne pas distribuer aux joueuses.

## 1.2 L'univers et l'inspiration

Le Grand Méchant Renard est une bande dessinée pour enfant créée par Benjamin Renner et publiée en 2015. Elle raconte les mésaventures d'un renard trop peureux et trop chétif pour faire peur aux poules. Il est tellement inadapté à son rôle de prédateur qu'il se fait régulièrement martyriser par les poules. Sur les conseils du loup, son mentor et coach en cruauté, il va voler des œufs dans le poulailler, espérant avoir prochainement des poussins bien dodus à manger. Malheureusement, il finit par s'attacher aux poussins qui, quant à eux, se prennent rapidement pour des renards.

La bande dessinée a été adaptée en film d'animation en 2017 par Benjamin Renner et Patrick Imbert, dont la bande-annonce est disponible au lien suivant : [https://www.youtube.com/watch?v=ds\\_w9o2I8Yw](https://www.youtube.com/watch?v=ds_w9o2I8Yw).

Ce jeu a été adapté de l'oeuvre originale par Simon Fernandez et Guillaume Coiffier en 2019, pour le club de GN 4e étage de l'ENS de Lyon. Il ne divulgue que très peu l'oeuvre originale.

## 1.3 Description Rapide

- 9 joueuses (organisable entre 8 et 10 en faisant varier le nombre de poussins, mais 9 est optimal)
- 2 à 3 MJ
- 1h30 à 2h de jeu (excluant le pré et post-jeu)
- Un jeu adapté aux débutantes
- Costumes : tout est possible, de minimaliste (T-shirt de couleur) à recherché (accessoires, habits custom, maquillage, faux nez/oreilles...). Il est facile de faire quelque chose de très crédible avec ce qu'on a dans son placard (chaussettes pour faire des oreilles, palmes, maquillage simple pour faire une truffe/moustaches...)

## 1.4 Note d'intention

Ce jeu reprend la plupart des personnages de la bande dessinée. Nous avons considéré que les événements des oeuvres originales ont eu lieu dans le passé récent des personnages et avons pris seulement quelques mineures libertés concernant ces derniers.

Adapté d'une oeuvre pour enfant, il s'agit donc d'un jeu où l'ambiance se veut légère, mignonne et globalement wholesome<sup>1</sup>.

---

1. terme anglais difficilement traductible

La bande annonce du film ou les extraits que vous pourrez trouver sur internet sont une bonne indication du ton global de l'univers.

[ Cette note d'intention est reproduite dans le document d'introduction distribué aux joueurs ]

## 1.5 Remarques supplémentaires sur l'intention

Tout le côté feel good du jeu provient du fait que quelques soient les bêtises (même potentiellement très graves ou dangereuses) des personnages, ces dernières n'ont jamais de conséquences très néfastes, et font finalement avancer l'intrigue vers sa fin prédéterminée. Rappelez-vous que vous vous trouvez dans un univers de BD/dessin animé pour enfant. Lorsqu'un personnage s'électrocute dans un tel univers, il clignote en noir et blanc pendant quelques secondes, on voit son squelette en transparence, puis il se relève sans problème. Si un personnage se brûle, il va courir un peu partout dans la basse cour en criant "ouille ! aïe ! ouille !" avec une petite flamèche qui brûle sur sa tête. Et il se relèvera avec une petite volute de fumée et une trace noire, rien de plus. Les joueuses sont donc libres d'utiliser leur imagination pour toute sorte de chose, et c'est à vous, MJ, de gérer les conséquences.

# 2 Avant le jeu

## 2.1 Les personnages



### Renard

Vivait dans la forêt, a volé les oeufs de Poule pour Loup, s'est attaché aux poussins, trahit Loup et va se cacher à la ferme pour rester avec les poussins. C'est un gros peureux mais protecteur, il est prêt à prendre des risques si c'est pour les poussins.

Chaos : 0



### Poule

Une warrior, elle défonce n'importe qui (même Loup, qui en a déjà fait les frais), elle protégera ses poussins coûte que coûte. C'est une grande gueule qui donne des ordres, fait respecter la discipline. Elle peut faire appel à son armée de poules pour l'aider. Elles peuvent s'assembler un Mégazord-Poule.

Chaos : -

Difficultés : il faut être un peu grande gueule, s'imposer



## Chien

Flemmard, moins il en fait, mieux il se porte. C'est officiellement lui qui est en charge de la ferme, il doit protéger les poules et les autres habitants, et est garant du calme. Mais il voudra toujours éviter d'avoir à agir.

Chaos : -

Difficultés : a peu de jeu, n'est pas poussé vers l'intrigue, peut vite se faire chier



## Bulldog

Un étranger citadin qui a des goûts de luxe et veut juste rentrer à Paris. C'est le seul que les proprios laissent entrer dans la maison.

Chaos : 0



## Lapin

Aucun instinct de survie, 1000 bêtises à la minute lui passent par la tête. On est dans une BD, donc souvent, ça marche (un hélico avec la tondeuse et des skis? Bien sur que ça marche!). Danger ne fait pas partie de son vocabulaire, et s'en sort toujours sans problème (pendant que Cochon trinque à sa place). Inséparable de Canard.

Chaos : +++

Difficultés : il faut une bonne dose d'inventivité pour balancer autant de conneries



## Canard

Idem que Lapin



## Cochon

A peur tout le temps parce qu'il voit ce que font les autres et imagine toujours le pire. Il essaye d'empêcher Lapin et Canard de se tuer avec leurs bêtises, et c'est souvent lui qui en fait les frais. Il est toujours stressé, mais bonne poire, si les autres vont bien, il est content, et pas du tout rancunier.

Chaos : -



## Michel le poussin

Petit, mignon, inconscient du danger (même face à Loup), aime faire des dessins, chanter, partir se balader. Comme Jojo & Lulu, il a 2 mamans : Poule et Renard<sup>2</sup>

Chaos : ++

Difficultés : devoir jouer un enfant



## Jojo/Lulu les poussins

Plus adolescents que Michel, proposent des trucs plus "dangereux", comme font les ados, et embarquent Michel avec eux.

Chaos : ++

## 22 Relations et interactions standard entre personnages

Grosso modo, les personnages avec un haut taux de chaos sont ceux qui vont faire des bêtises, et les autres sont ceux qui essaieront de les empêcher, ou subiront les conséquences. Les poussins sont normalement supervisés par Renard et le duo Lapin/Canard est suivi par Cochon. Poule supervise un peu tout ça en secouant Chien pour qu'il surveille la basse-cour (vu que c'est son travail, après tout). Quant à Bulldog, ses affinités sont très variables en fonction des joueuses, mais il reste un bon catalyseur de bêtises.

## 23 Casting et distribution des fiches personnages

Pour 9 joueuses, il faut faire choisir à la joueuse de Jojo/Lulu l'un des deux poussins. Pour 8 joueuses, ces personnages sont absents alors qu'à 10, ils sont présents tous les deux. Le risque à 8 est que la joueuse de Michel se sente seule ou s'ennuie. Le risque à 10 est que le trio de poussins soit difficile à gérer par les autres PJ (et les MJ.).

Le questionnaire de casting est normalement disponible dans le dossier d'organisation sous forme d'un fichier .odt. La question importante est la question 3, dont la grille de réponse est :

Un personnage mignon	Michel, un peu Jojo et Lulu
Un enfant de 3 ans	Michel
Un personnage responsable et mature	Poule
Un personnage nonchalant	Chien
Un personnage inconscient du moindre danger	Lapin, Canard, Michel
Un personnage hautain et hors de sa zone de confort	Bulldog
Un personnage anxieux et inquiet pour les autres	Cochon, un peu Renard
Un personnage stupide comme ses pieds	Lapin, Canard
Un personnage profondément gentil qui essaie d'être méchant	Renard
Un personnage qui a plein d'idées loufoques	Lapin, Canard
Un personnage nostalgique	Bulldog
Un personnage fainéant	Chien

La question 2 existe car dans l'oeuvre originale, Lapin parle chinois, à la plus grande surprise de tous les autres. Et oui, "un personnage mignon" est présent trois fois. Mais c'est parce qu'il est vraiment mignon<sup>3</sup>.

Pour le casting, faire remplir à toutes les joueuses le questionnaire puis, en fonction des réponses, répartir les fiches aux bonnes personnes. Chaque joueuse doit recevoir une fiche et le document d'introduction (leGrandMechantRenard.pdf)

## 24 Les personnages non-joueurs



### Loup

Calme, froid, comme tous les méchants, il prends son temps, il savoure (aussi du fait qu'il faut laisser le temps aux persos de fuir ou aux renforts d'arriver). Voix calme, mielleux avec les innocents, très vénère contre Renard qui l'a trahi. Peut pas s'approcher de la ferme sans se prendre des coups de fusil. Il a PEUR de Poule et ses sbires, parce qu'elles lui ont déjà cassé la figure.



### Moineau

Accent du Sud, il connaît le trajet vers PARTOUT, même à l'autre bout de la France, mais prendra longtemps à l'expliquer de façon compliquée ("au rond-point, à droite, c'est la D421, elle part plein Sud, bah, c'est pas là.") Plus l'explication est longue, mieux c'est. Mais il est fiable, et si un personnage suit ses indications à la lettre, il arrivera au bon endroit.

---

3. Bonjour madaaaaaame





## Cigogne

Comédienne, tire au flanc, fera tout pour ne pas avoir à agir. Son job c'est de livrer des bébés, c'est elle qui devait livrer Pauline lors de sa naissance, mais elle a refilé le boulot à Canard & Lapin, en faisant croire être blessée. Elle connaît les adresses de tout le monde (même des anciens proprios) si on lui demande.



## Lémurien

Vient de Chine, parle uniquement Chinois. Seul Lapin peut le comprendre et parler avec lui. Il connaît beaucoup de monde en Chine, est peut fournir Lapin en matériel.

D'autres personnages non joueurs humains sont présent, notamment Mme. & M. les proprios et Mme. & M. les anciens proprios, mais ils ne sont jamais vraiment incarnés, et n'apparaissent qu'en voix "hors champ". Enfin, Pauline, la petite fille des anciens proprios, revient à l'épilogue du jeu, et peut être représentée par une peluche.

## 25 L'espace de jeu

Le jeu "grandeur nature" se déroule entièrement dans la basse-cour de la ferme. Si les joueuses décident d'aller autre part, cela se déroule en narration où les MJ décrivent ce qui se passe (voir l'alternance jour/nuit plus bas pour plus de détails).

Les lieux à symboliser dans l'espace de jeu sont :

- La niche de Chien
- Le poulailler où dorment Poule, Jojo, Lulu, Michel (et parfois Renard quand il ne se fait pas repérer)
- La cabane et le potager de Cochon
- Une place centrale pour se rassembler

La taille de ces différents espaces dépend de l'espace disponible pour le jeu, mais une salle de classe dans laquelle les tables sont disposées pour former de petits murs suffit amplement.

## 26 Sécurité émotionnelle et respect des intentions

Ce n'est pas parce que l'univers est bon enfant et les personnages gentils que le jeu l'est forcément.

Faites attention car même si les personnages ne se blessent pas physiquement (ambiance BD pour enfant), les violences psychologiques et émotionnelles peuvent vite se faire ressentir.

Par exemple, il peut être bon de faire au début du jeu un point concernant les remarques sur le bacon ou les oeufs au petit dej, qui peuvent être dures pour Cochon, Poule ou les poussins. Aussi, la mention de la pâté de Bulldog peut être dure pour les animaux "comestibles". Il faut bien préciser en bref que Poule != Poulet, que Porc != Cochon, Oeuf != Poussin, etc. Les animaux peuvent tous manger de la viande, elle ne vient pas du meurtre de leurs frères et soeurs.



Dans les GN, il est possible (et même recommandé par nous-même) de mettre en place des signes méta (mouvement et mot, pour rendre ça facile à faire en toute circonstance) assez pratique, qui permettent de faire une distinction claire entre ce que fais/dis la joueuse et ce que fais/dis le personnage. Certains couramment utilisés sont :

- "Cut" et/ou bras en croix sur le torse

On met immédiatement la murder en pause, on s'occupe de la joueuse qui a 'cut', on arrête temporairement le RP. En fonction de l'état de la joueuse, on reprend (ou pas) la murder plus tard. Le but est que tout le monde passe un bon moment. Si quelqu'un ne va vraiment pas, on s'en occupe, et potentiellement, on annule. Il y aura d'autres occasions de jouer.

- "Break" et/ou mains vers le bas, signe "du calme"

Demande à la joueuse en face de réduire l'intensité de la scène, sans l'arrêter. Crier moins fort, mots moins violents, posture moins agressive ou dominante.

- "Lookdown" et/ou main en visière au dessus des yeux, regard baissé

Demande à la joueuse en face de trouver une raison RP d'arrêter la scène ("de toute façon, ça sert à rien de parler avec toi", et tourner les talons).

D'autres signes sont juste silencieux :

- "ok check" (comme en plongée)

Demande silencieusement à la personne visée si la joueuse va bien. La réponse est aussi silencieuse : "pouce vers le haut" si tout va bien, "pouce vers le bas" si ça va pas bien (dans ce cas, on va voir la personne, on cut, on appelle une MJ), ou "main à plat vers le bas" si ça va moyen, mais pas besoin de cut ou d'appeler une MJ, il faudra faire attention à l'évolution de l'état de cette personne. Par exemple, la joueuse A voit la joueuse B en boule dans un coin, en train de pleurer, ne sachant pas si c'est le personnage de B qui pleure ou si B est vraiment en larme, A fait le signe "ok check" à B, en la fixant du regard. B répond "pouce vers le haut", c'est donc que B va bien, c'est juste son personnage qui pleure. Permet généralement de différencier un état RP d'un état hors RP.

- Poing sur le front :

Signifie que c'est la joueuse qui parle, pas le personnage. Ce qui est dit est méta.

- Moulinet des poignets :

Signifie que la joueuse s'ennuie et aimerait passer à la phase de jour/nuit suivante.

Il est peu probable que les joueuses du GN Le Grand Méchant Renard aient beaucoup recourt à ces gestes (à l'exception du poing sur le front qui sert énormément pour les descriptions méta de ce que le personnage est en train de faire), mais c'est toujours bien de savoir qu'ils existent. Et n'oubliez pas que si une joueuse se pose la question de savoir si elle devrait utiliser un des gestes cités au dessus, c'est que la réponse est oui !

## 3 Pendant le jeu

### 3.1 Déroulement global du scénario

[Tout le monde est au courant de cette histoire sauf Bulldog]

Renard veut être un vrai méchant prédateur, et sous les conseils de Loup, il s'infiltré dans la ferme, et vole les oeufs de Poule. Il les couve pour pouvoir les manger plus tard, mais une fois éclos, il s'attache aux poussins. Il les défend donc

contre Loup qui veut les manger. Il part se réfugier à la ferme, où Poule le démolit pour avoir volé ses poussins, mais accepte qu'il reste à la ferme, pour être protégé de Loup, parce que les poussins se sont attachés à Renard. Les proprios ne savent pas qu'un renard est dans la ferme. Il se cache.

Les anciens proprios de la ferme, parents de Pauline, un bébé, ont vendu la ferme et sont allés s'installer dans une grande ville. Les nouveaux proprios, des citadins pas habitués à la vie à la ferme s'installent donc avec leur chien, Bulldog. Les animaux veulent retrouver les anciens proprios, les faire revenir, et retrouver Pauline. Il faut donc faire partir les nouveaux proprios, pour que les anciens soient obligés de revenir.

Pendant la murder, les personnages essayent de rendre la vie impossible aux nouveaux proprios. Sabotage, guerre psychologique, menaces, tous les moyens sont bons pour les faire partir.

Pendant ce temps, Loup rôde dans la forêt, et aimerait bien croquer des poussins et se venger de Renard qui l'a trahi.

Le jeu se termine lorsque les nouveaux proprios retournent en ville (avec ou sans Bulldog, selon l'envie joueuse) et les anciens proprios reviennent s'installer avec Pauline. Tout le monde est content.

## 32 L'importance des personnages non joueurs

La fin du jeu est fixée, la good ending faisant partie de l'intention de jeu. La gestion de l'histoire pour arriver à cette fin incombe aux MJs, et aux PNJ qu'elles seront amenées à jouer.

Plus les joueuses vont faire des bêtises dans la ferme, plus les nouveaux propriétaires vont réagir mal. Au début, c'est juste de la confusion ou de l'incompréhension, qui laissera sa place à de l'agacement. Ils finiront par appeler les anciens propriétaires pour savoir si la vie à la campagne est toujours comme ça, puis les rappeler pour leur demander de revenir et rentrer en ville.

Un autre élément de scénario et le retour de Pauline. Pour joindre les anciens propriétaires, les joueuses ont l'aide des PNJ. Par exemple, Cigogne connaît la nouvelle adresse et peut envoyer des courriers (mais les animaux de la ferme savent-ils écrire?). Moineau connaît parfaitement la route pour aller jusqu'à cette adresse, même si l'explication peut être un peu longue. Loup peut servir à effrayer les nouveaux propriétaires et les faire fuir. Enfin Lémurien sert surtout pour les bêtises de Lapin et de Canard.

## 33 L'alternance jour/nuit

Le jeu se déroule sur plusieurs cycles jour/nuit. En général, un cycle dure une vingtaine de minutes, et on ne joue pas plus de 5 ou 6 cycles en une session.

Lors de la phase de jour, le jeu est libre et consiste en la vie quotidienne de la ferme, les discussions entre personnages et la planification du plan pour faire revenir les anciens propriétaires, voire la planification de bêtises. Dès le deuxième jour, il s'agira aussi de réagir à ce qui s'est passé la nuit précédente.

Lors des phases de nuit, les personnages sont censés dormir... mais ce n'est jamais le cas. Ce sont des phases plus narratives durant lesquelles les joueuses interagissent avec une MJ pour déterminer ce qu'il se passe, ce que chaque personnage fait. C'est une phase où la MJ narre les événements, et où les joueuses peuvent interrompre le récit pour décrire ce que fait leur personnage. La MJ est chargée de jouer les PNJs et l'univers, de décrire ce qu'il se passe. Pour s'aider à certaines décisions, la MJ peut utiliser un dé et fixer une difficulté à atteindre pour certaines actions (s'infiltrer dans la chambre des proprios sans les réveiller? Difficulté 3 sur 1d6, par exemple). Ne pas hésiter à laisser le dé de côté et choisir le résultat qui colle le plus à l'ambiance souhaitée, et qui donne le plus de jeu aux joueuses. Voir l'exemple donné un peu plus bas d'une interaction possible.

Il n'est pas non plus impossible qu'une scène soit racontée par les MJ et que les joueuses en jouent ensuite les conséquences, dans le cas où il serait impossible de jouer la scène (par exemple, un vol en hélicoptère-tondeuse au dessus de la ferme qui termine dans l'étang.).

Les phases de jour commencent en général par un son de coq et les phases de nuit par une petite berceuse jouée depuis un ordinateur de MJ. Si cela est possible, on peut également couper la lumière dans l'espace de jeu durant la nuit.

Au début des phases de jour, les MJs jouent une petite scène où les proprios se plaignent des récentes bêtises, et de leur fatigue grandissante. Seules les voix des propriétaires sont jouées, ainsi aucun personnage humain n'est visible pendant le jeu. Cette petite scène est l'occasion de faire avancer l'intrigue, de voir comment les propriétaires réagissent et où en est leur patience avant de rentrer vivre en ville. Dans les grandes lignes :

- Jour 1 : Le mari rechigne à sa nouvelle vie à la campagne mais sa femme l'encourage.
- Jour 2 : Le mari se plaint du remus-ménage pendant la nuit et sa femme est confuse.
- Jour 3/4 : Reflexions de plus en plus agacées sur ce qui se passe. Eventuellement, donnent des ordres ou punissent Bulldog pour ne pas jouer son rôle de chien de garde.
- Jour 5 : Appellent les anciens propriétaires pour demander des conseils (appel qui peut aussi se faire si le loup vient hurler près de la basse cour)
- Jour 6 : Décident de s'en aller et de rendre la ferme aux anciens propriétaires qui, par nostalgie, reviennent.

### 3.4 Début du jeu

Le jeu commence par une phase de jour, celle où Bulldog débarque au milieu de la ferme et fait connaissance avec les animaux. L'objectif de Bulldog étant de rentrer chez lui, et l'objectif des autres étant de faire revenir Pauline, toutes les joueuses doivent s'associer et commencer à élaborer un plan pour parvenir à leurs fins.

### 3.5 Gérer les idées des joueurs

Les personnages vont proposer plein de trucs à faire/construire/saboter/imaginer. Laissez les faire ! Encouragez les, rendez le tout possible. Ajustez la difficulté en fonction de la complexité de l'action (ouvrir une porte, c'est facile. Transformer une tondeuse à gazon en hélicoptère va demander plus de préparation/matériel). Aussi, il est important que le jeu ne devienne pas trop n'importe quoi. Si Canard a l'idée de construire une bombe atomique, soit, mais il lui faudra d'abord expliquer son plan pour récupérer suffisamment d'uranium. Et si le plan fait sens, ma foi.

### 3.6 Exemple d'interaction joueuse-MJ lors d'une phase de nuit

Lapin : On va voler une chemise du proprio, pour faire un épouvantail devant la maison et lui faire peur !

Canard : Oh oui ! Bonne idée, allons y la nuit, pour qu'il nous voit pas. [poing sur le front : MJ, on rentre dans la maison !]

MJ : Ok, vous rentrez par où ?

Lapin : Par la grange, il ferme jamais la porte à clef

MJ : Ok, vous arrivez au rez de chassée, la maison est silencieuse, la lumière est éteinte. La chambre est à l'étage. Ici il y a la cuisine et le salon.

Canard : On monte à l'escalier DISCRÈTEMENT

MJ : [lance un dé, sur 1-2, ils font du bruit. Le dé fait 4] À pattes de velour, vous montez l'escalier, vous êtes assez légers pour qu'il ne grince pas, vous arrivez face à la porte de la chambre, elle est entre-ouverte

Lapin : On se glisse à l'intérieur

MJ : Vous entendez le ronflement du proprio, son armoire est juste en face du lit. Canard : je vais ouvrir la porte de l'armoire

MJ : [lance un dé, sur 1-3, l'armoire grince. Le dé fait 5] En y allant très lentement, vous entre-ouvrez la porte sans la faire grincer, toutes ses chemises sont là ! Il y a aussi ses pantalons et ses cravates.

Lapin : J'en prends une ! Non ! Deux ! Et une cravate !

Canard : Moi un pantalon ! C'est bon, on s'en va !

MJ : [lance un dé, sur 1-3, ils font tomber quelque chose de bruyant, le dé fait 2]. En récupérant la chemise sur la pile, tu te rends compte trop tard qu'il y avait une ceinture posée dessus ! Elle tombe au sol et fait un gros PAF sur le parquet de la chambre. Vous entendez le proprio qui ronchonne et qui se réveille. Il allume la lumière !

Canard : Je me cache dans la penderie !

Lapin : Je pars en courant par la porte !

MJ : Le proprio voit Lapin sortir, il se lève et te poursuit dans les escaliers !

Lapin : Je jette une chemise dans les marches de l'escalier, pour qu'il glisse dessus !

MJ : Il est juste derrière toi, mais dans les escaliers, dans la pénombre, il ne voit pas la chemise, il marche dessus, glisse, et dévale tous les escaliers en tombant. Ça fait un bruit terrible. T'as le temps de t'échapper par la grange avant qu'il reprenne ses esprits. Pendant ce temps, dans la chambre, Canard, tu entends un gros PAF qui vient du bas. La proprio se réveille, se lève et va dans l'ouverture de la porte, et appelle son mari "Oh, qu'est-ce qui s'est passé ?".

Canard : je profite qu'elle ait le dos tourné pour sortir par la fenêtre et je saute !

MJ : Ok, vous êtes toutes les deux sorties !

\*Le lendemain matin, lors du changement de phase\*

MJ, jouant les proprios : - "Chéri, c'était quoi ce barouf cette nuit ?" - "J'sais pas, j'me suis réveillé, et j'ai vu ma chemise sortir de l'armoire et partir en courant ! Et j'me suis cassé la figure dans les escaliers, j'ai glissé sur une chemise que j'avais laissée là." - "Attends... ta... chemise... s'est enfuie de l'armoire..." - "Mais oui ! j'te jure ! J'me suis pas cassé la figure tout seul non ?" - "Mouais, à tous les coups t'étais ENCORE allé taper dans les restes du frigo et t'es tombé comme un blaireau oui ! Ça fait 2 jours que du beurre disparaît chaque nuit, tu crois que je m'en serais pas rendu compte ? [les nuits précédentes, les poussins sont allés voler du beurre pour faire des cookies à Renard]" - "Quoi ? Mais non ! J'te jure ! C'est ma chemise ! Bon, j'ai pas le temps, faut que j'aille travailler, on en recausera ce soir"

## 4 L'après-jeu et le debrief

Même pour des GN plutôt légers comme celui-ci, il est IMPORTANT de faire un debrief propre, et de vérifier que tout le monde va bien, pour que ça reste une expérience agréable pour tout le monde. Une fois le jeu terminé (clap de fin), plusieurs tours de table sont nécessaires. Nous effectuons en général un tour par bullet-point :

Est-ce que tout va bien ? Besoin de quelque chose à boire/manger ? Besoin de temps seule pour sortir du perso ? Besoin de câlins ?

suivi par un débrief rapide, "mon perso en 1 min"<sup>4</sup>, "ma murder en 1 min", "une scène que j'ai bien aimée", etc.

---

4. Donc si vous voyez une joueuse se lancer dans le résumé du background géopolitique de 47 pages joint à la fiche de Michel, arrêtez-la tout de suite.

## 5 A ne pas oublier au briefing

La phase de pré-jeu peut se découper en deux parties : un briefing personnage par personnage, où chaque joueuse vient voir les MJ et peut poser toutes les questions qu'elle a, suivi d'un briefing général.

### 5.1 Briefing personnage

Cochon : En terme de jeu, il est plus intéressant pour tout le monde de ne pas être trop sur le dos de Lapin et Canard, même si c'est un peu son objectif. Ainsi, Cochon peut arriver toujours un peu trop tard et donc subir les conséquences de la dernière lubie du duo. Si Cochon est trop derrière eux, rien ne se passera des deux côtés.

Renard : Même remarque que pour Cochon mais avec les poussins.

Poule : Ne pas hésiter à prendre les devants en terme d'autorité, et à secouer les puces de Chien et de Bulldog pour qu'ils fassent leur travail. Ne pas non plus être trop punitive sur les bêtises, pour les même raisons qu'au dessus.

### 5.2 Briefing général

1. Présenter la note d'intention et la physique de l'univers (cf la remarque sur l'électrocution, etc.)
2. Présenter les différents personnages
3. Présenter les PNJ et où on peut les trouver
4. Présenter l'espace de jeu.
5. Expliquer les cycles jour/nuit et les phases de narration
6. Expliquer les grandes lignes du scénario du jeu. Cela peut éviter aux joueuses de se regarder dans le blanc des yeux lors du premier jour en se demandant que faire. Les animaux vont trouver un plan pour ramener Bulldog chez lui et retrouver Pauline. Il faut que les joueuses soient informées du fait qu'elles sont les moteur du scénario, et que rien ne se passera si elles ne font rien.
7. Faire le tour de sécurité émotionnelle. Vérifier quelles sont les joueuses ok et pas ok pour les contacts physiques, s'il y a d'éventuelles allergies ou problèmes de santé, bref, tout ce que les joueuses comme les MJ jugent bon que tout le monde soit au courant.
8. Rappeler les gestes méta de sécurité émotionnelle (cut, point sur le front, etc.).
9. Laisser les joueuses incarner leur personnage et, lorsque tout le monde est prêt, lancer le premier jour de jeu.