

ALICE IS MISSING

UNE ENQUÊTE NARRATIVE IMMERSIVE

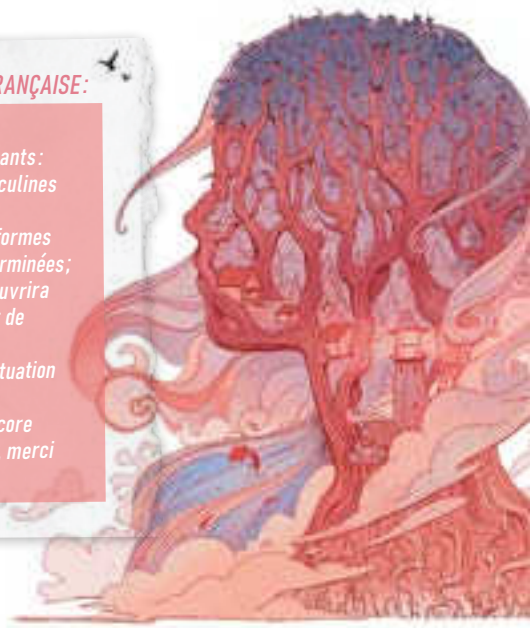
CONÇU PAR SPENSER STARKE

NOTE DE L'ÉDITEUR POUR LA VERSION FRANÇAISE:

Afin de respecter l'esprit du jeu défendant l'inclusivité, nous avons fait les choix suivants:

- utilisation au maximum des formes masculines & féminines;
- utilisation d'écriture inclusive quand les formes masculines et féminines ne sont pas déterminées;
- utilisation du terme "Modératrice", qui couvrira donc à la fois l'usage de "Modérateur" et de "Modératrice";
- choix de l'accord de proximité quand la situation se présentait.

Les règles de l'écriture inclusive étant encore en construction, nous avons fait au mieux, merci à tous et à toutes de votre indulgence!



MISE EN GARDE – CONTENU SENSIBLE

Dans ALICE IS MISSING, les joueur-se-s seront amené-e-s à aborder des sujets comme la perte de contrôle, la mort, la souffrance, le sentiment d'impuissance, le deuil, les conflits intra-familiaux, et la violence. Leur gestion est laissée à la discrétion des joueur-se-s. Ce jeu est une fiction. Toute ressemblance avec des événements réels est une pure coïncidence.

ALICE IS MISSING

Un jeu conçu par Spenser Starke

Édition : Lauren McManamon

Illustration de couverture : Julianne Grepp

Illustrations : Caleb Cleveland, Julianne Grepp et Christopher J. De La Rosa

Conception graphique : Christopher J. De La Rosa et Spenser Starke

Maquette : Stephanie Gottesman

Remerciements à nos testeurs pionniers :

Hannah Reed, Brandon Winfrey, Aabria Iyengar, Mika Midgett, et Christian Yetter.

www.huntersentertainment.com

 facebook.com/HuntersEntertainment

 [@Hunters_Ent](https://twitter.com/Hunters_Ent)

 [@huntersentertainment](https://www.instagram.com/huntersentertainment)

www.renegadegames.com

 facebook.com/PlayRGS

 [@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)

 [@renegade_game_studios](https://www.instagram.com/renegade_game_studios)

Fabriqué par Whatz Games à Jiaxing, Chine

Renegade France : Chef de projet : Simon Gervasi

Traduction : Cécile Delaroue

Relecture : Dimitri Pawlowski, Anne Bourdouleix

Maquette : e-dantes

www.renegade-france.fr

sav@renegade-france.fr

ISBN : 979-10-94150-50-4

© 2020 Hunters Entertainment LLC, All Rights Reserved.

© 2020 Renegade Game Studios, All Rights Reserved.

© 2022 Origames pour l'édition française. Tous droits réservés.

ALICE IS MISSING

UNE ENQUÊTE NARRATIVE IMMERSIVE

CONTENU

VUE D'ENSEMBLE.....	4	GUIDE DE LA MODÉRATRICE	23
MATÉRIEL	5	INTRODUCTION	24
MODÉRATION DU JEU.....	7	MISE EN GARDE SUR LE CONTENU.....	24
PRÉSENTATIONS & PERSONNAGES.....	13	MISE EN PLACE DU JEU.....	25
MISE EN PLACE DES RELATIONS ENTRE PERSONNAGES, DES MESSAGES VOCAUX & DE LA CONVERSATION DE GROUPE.....	15	POUR LE BON FONCTIONNEMENT DE LA PARTIE.....	42
TABLE, MINUTEUR & MUSIQUE.....	16	DÉBRIEFING AVEC VOTRE GROUPE	44
CARTES INDICE & INTUITIONS INITIALES..	16	JEU EN LIGNE	45
GUIDE DE JEU	19	INSPIRATIONS & REMERCIEMENTS.....	48
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	21		
FIN DE PARTIE	22		

HUNTERS
ENTERTAINMENT

 **RENEGADE**
GAME STUDIOS

 **ORIGAMES**

VUE D'ENSEMBLE

ALICE IS MISSING est une expérience ludique en temps réel, entre jeu d'enquête coopératif et jeu de rôle narratif.

L'histoire met en scène la disparition d'Alice Briarwood, une élève de première dans la paisible ville de Silent Falls, en Californie du Nord.

Pendant la partie, vous incarnez un proche d'Alice. Que vous soyez à distance ou dans la même pièce, vous ne pouvez communiquer que par textos avec votre groupe de joueurs et de joueuses, afin de découvrir des indices et de comprendre ce qui lui est arrivé.

La partie se déroule en une session unique de deux à trois heures. Il n'y a pas de Maître du Jeu à proprement parler, mais l'un-e des joueur-se-s endosse le rôle de Modératrice, chargée d'expliquer les règles et de fluidifier la partie. Les 45 premières minutes sont consacrées à la création des personnages, de leurs relations avec Alice, et des liens qu'ils ont entre eux. Les 90 minutes suivantes sont le cadre des conversations par textos entre les personnages, à mesure qu'ils s'approchent de la vérité.

Note de l'éditeur pour la version française : afin de garantir le bien-être du groupe de joueur-se-s, le jeu original ALICE IS MISSING prévoit un large dispositif de protection (pages 9 à 12 et 24 à 27). Le but du jeu est de vivre ensemble une expérience émouvante, en évitant toute dérive sur un moment traumatisant. Le respect, la bienveillance, l'intelligence du groupe y pourvoira de fait, surtout si les joueur-se-s se connaissent déjà.

POUR PLUS
D'INFORMATIONS
SUR LE JEU :



EN HAUT DE GAUCHE
À DROITE: Introduction,
Suspect, Carte X,
Personnage, Intentions

EN BAS DE GAUCHE
À DROITE: Recherche,
Lieu, Indice, Débrief

MATÉRIEL

Certains des éléments ci-dessous sont inclus dans la boîte, mais vous pouvez vous en procurer d'autres pour plus d'immersion.

POUR JOUER IL VOUS FAUT :

- 3-5 joueur-se-s
- une pièce calme à lumière tamisée
- des téléphones portables (chaque joueur-se doit avoir le sien)
- un ordinateur ou tablette
- les cartes ALICE IS MISSING (classées par catégorie)

VOUS POUVEZ TÉLÉCHARGER CES DOCUMENTS :

- les fiches Notes (à imprimer si possible)
- les affiches « Avis de disparition »
- un guide de jeu

Les fichiers sont disponibles en téléchargement gratuit sur :
www.renegade-france.fr/alice-is-missing/

Assurez-vous d'avoir des chargeurs de téléphone à portée de main, afin de pouvoir terminer la partie sans incident technique.



MODÉRATION DU JEU

Bien qu'il n'y ait pas de Maître du Jeu à proprement parler, un-e joueur-se doit connaître en profondeur les règles contenues dans ce livret. Cette personne, appelée « la Modératrice », qu'il s'agisse d'un joueur ou d'une joueuse, doit se référer au Guide de la Modératrice (page 23) pour expliquer le jeu aux autres joueur-se-s. La Modératrice joue également le rôle de Charlie Barnes et connaît les informations suivantes à son sujet avant le début de la partie :



CHARLIE BARNES a quitté Silent Falls. Il ou elle a déménagé avec sa mère l'an dernier, à la fin de l'année scolaire, suite au divorce de ses parents. Charlie vient de rentrer pour passer les vacances de Noël chez son père, et espère voir Alice et toute la bande pendant son séjour. Il y a quelques jours, Alice a cessé de répondre à ses messages et à ses appels. Depuis, Charlie n'a plus de nouvelles.

STYLE DE JEU

Une fois passée la mise en place de la partie, ALICE IS MISSING se joue sans communication verbale. Les joueur-se-s incarnent leur personnage pendant l'intégralité des 90 minutes de la session de jeu. Au lieu de vous parler à voix haute, vous enverrez des textos aux autres personnages, soit dans la conversation de groupe, soit individuellement, comme si vous ne vous trouviez pas tou-te-s dans le même lieu.

ALICE IS MISSING est un jeu en une seule partie, comme une enquête, car il relate un unique événement. Vous ne vous retrouverez pas toutes les semaines pour développer la suite de l'histoire que vous avez racontée la semaine précédente à l'instar d'un jeu de rôle. À la place, vous passerez environ trois heures avec votre groupe de joueur-se-s pour explorer cette histoire ensemble du début à la conclusion. À la fin de la partie, vous direz adieu à vos personnages. Certes, vous pouvez tout à fait échanger les rôles, rebattre les cartes et rejouer avec les mêmes joueur-se-s, mais ce n'est pas une approche que nous vous recommandons. Il se peut que le même groupe suive des pistes qu'il n'avait pas envisagées lors de la première partie, mais constituer un nouveau groupe de joueur-se-s est le plus sûr moyen d'orienter l'histoire dans des directions que vous n'avez pas explorées auparavant.

ALICE IS MISSING est un jeu intégralement coopératif qui encourage le partage d'informations entre les personnages. Cela entraînera parfois des désaccords, mais l'exploration des tensions qui peuvent intervenir est une composante essentielle du jeu.

Ce qui vous réunira toutes et tous à la fin de la partie, c'est de retrouver Alice. Les joueur-se-s doivent se préparer à inventer des péripéties à la volée, à explorer à fond leurs motivations, et à imaginer des moyens de rendre le récit plus palpitant.

DISPOSITIFS DE PROTECTION

En raison de sa nature immersive et de son thème sombre, une partie d'ALICE IS MISSING peut parfois aborder des sujets déplaisants ou difficiles. Le recours aux dispositifs de protection suivants est recommandé, mais vous pouvez en utiliser d'autres s'ils conviennent mieux à votre groupe.

Carte X : vous pouvez utiliser la carte X pour retirer n'importe quel contenu du jeu. Étant donné qu'ALICE IS MISSING se joue à travers des textos, vous pouvez envoyer un (X) sur la conversation de groupe pour indiquer que vous voulez que l'on retire quelque chose du jeu, ou (X: contenu) pour préciser ce que vous souhaitez que l'on retire. Le joueur ou la joueuse qui a introduit ce contenu dans le jeu doit supprimer son message (si possible), et la partie reprend. Personne ne peut contester une demande de (X) au sujet d'un contenu. Si un-e joueur-se se sert du (X) et qu'il existe un doute sur ce qui doit être retiré, la Modératrice doit lui demander de le préciser en sortant de son personnage en l'écrivant entre parenthèses. Il est possible que quelqu'un ne soit pas en mesure d'envoyer (X), ou que la conversation progresse trop vite et qu'un (X) passe inaperçu. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la carte X oralement (en disant « carte X: contenu ») pour faire retirer ce qui vous gêne. Même s'il est préférable que les joueur-se-s ne parlent pas, leur bien-être passe toujours avant le jeu.



Limites et Filtres : nous vous encourageons également à utiliser un dispositif de protection appelé « Limites et Filtres ». Avant le début de la partie, demandez aux joueur-se-s s'il y a des sujets qui constituent pour eux ou elles une Limite (et qui ne seront donc pas évoqués dans la partie). Ensuite, demandez-leur s'il y a des sujets qu'ils ou elles souhaitent Filtrer (et qui peuvent donc être évoqués dans le jeu, mais sans entrer dans les détails). Par exemple, admettons qu'un-e joueur-se ait la phobie des araignées et demande une Limite ou un Filtre sur les araignées dans la partie. Si c'est une Limite, cela signifie que l'on ne verra ni araignées, ni toiles d'araignées, ni rien qui puisse ressembler à une araignée. Si c'est un Filtre, cela signifie que l'on peut tomber par hasard sur une toile d'araignée, mais que l'on ne décrira ni les pattes, ni les yeux, ni les crochets à venin de l'araignée qui l'a tissée.

Principe de la Porte ouverte : rappelez aux joueur-se-s qu'ils ou elles peuvent quitter la partie à tout moment. Dans l'idéal, il vaut mieux prévenir la Modératrice si vous décidez de quitter le jeu, si possible. Si un-e joueur-se quitte la partie, la Modératrice doit lui envoyer un message en privé pour vérifier que tout va bien. En général, la partie peut continuer après le départ d'un personnage : distribuez ses cartes Indice, continuez à jouer, et invitez ce-tte joueur-se à débriefer avec vous et les autres à la fin de la partie. Mais parfois, il faut arrêter la partie, et ce n'est pas grave : les joueur-se-s sont plus important-e-s que la partie.

GENRE ET SEXUALITÉ

Bien qu'il s'agisse d'une fiction, ALICE IS MISSING met en scène une histoire très réelle et actuelle. Lorsqu'une femme disparaît, on retrouve souvent des thématiques telles que les abus sexuels, le viol, les conflits entre ados et adultes, les violences au sein du couple, les problèmes familiaux, la culpabilisation de la victime ou la mort. Certains de ces thèmes peuvent faire écho au vécu de certain-e-s joueur-se-s. L'aspect le plus crucial de la mise en place de la partie est donc probablement de définir les attentes et les craintes de chacun-e.

Les Limites et les Filtres peuvent permettre d'établir comment les joueur-se-s se situent par rapport à ces sujets avant de commencer la partie. Nous vous suggérons les Filtres suivants comme point de départ, mais vous pouvez en faire des Limites ou les ajuster en fonction du bien-être de votre groupe.

- **Filtrez le sang et la violence :** évitez de décrire en détail les violences potentielles subies par les personnages.
- **Filtrez l'absence de consentement sexuel :** si vous ne l'éliminez pas totalement, filtrez le non-consentement sexuel. Cela inclut l'administration de drogues, la contrainte, l'usage de la force physique et les menaces.
- **Filtrez la culpabilisation de la victime :** les personnages peuvent exprimer leur contrariété envers Alice et sa manière d'agir. Mais quel que soit son comportement, cela ne signifie pas qu'elle mérite ce qui lui est arrivé.

Dans une fiction, lorsqu'une femme disparaît, il s'agit le plus souvent de réduire une personne vulnérable au rang d'instrument sans réelle profondeur, afin d'explorer la peine ressentie par ceux et celles qui la connaissent. Grâce à la création de personnages et à ses mécanismes de jeu, ALICE IS MISSING évite les clichés qui risqueraient de réduire Alice à un simple artifice du récit. Le jeu se concentre sur le réseau de relations qui entoure Alice et sur l'impact de sa disparition au sein de la communauté : il interroge ce que signifie réellement la disparition de quelqu'un dans une petite ville. Et si le groupe le souhaite, vous pouvez changer le prénom d'Alice et les pronoms associés.

Enfin, parmi les personnages liées à Alice, ce jeu fait intervenir des personnes LGBTQIA+, qui n'ont peut-être pas tous fait leur coming-out. Lors de la création de leurs personnages, les joueur-se-s peuvent discuter et définir l'orientation sexuelle de leur personnage et leur transparence. Cela dit, il est également préférable de cerner le niveau de tolérance du groupe au sujet de l'homophobie ou du fait de révéler l'homosexualité d'autres personnes sans leur consentement.

PROTECTION DE LA VIE PRIVÉE DES JOUEUR-SE-S

Dans ALICE IS MISSING, le principal moyen de communication au cours de la partie est l'échange de textos entre joueur-se-s sur leur téléphone portable. Il est donc nécessaire que les joueur-se-s échangent leur numéro de téléphone portable pour pouvoir participer aux conversations de groupe et aux discussions privées. Si vos joueur-se-s sont des ami-e-s qui sont géographiquement proches, cela ne devrait poser aucun problème (de fait, vous connaissez certainement déjà tous vos numéros respectifs).

Mais si vous jouez dans un festival de jeux, ou avec un ami ou une amie qui est à l'étranger, les échanges de textos peuvent être peu pratiques ou non sécurisés. Les échanges de textos peuvent aussi ne pas convenir à votre groupe. Dans ce cas, reportez-vous à la section « jeu en ligne » (page 45) de ce livret. Vous jouerez toujours sur votre téléphone et dans la même pièce, mais en utilisant une plate-forme de messagerie différente.

PRÉSENTATIONS & PERSONNAGES

Lorsque tout le monde est autour de la table, la Modératrice doit passer en revue les mises en garde sur le contenu et présenter les dispositifs de protection aux joueur-se-s. Une fois que tout le monde s'est mis d'accord, la Modératrice lit la carte « Introduction » à haute voix et montre au hasard l'une des affiches « Avis de disparition ». Puis elle pose les cartes Personnage sur la table et prend celle de Charlie Barnes. Chacun-e des autres joueur-se-s choisit le personnage qu'il ou elle veut jouer et le pose devant soi. Remettez les cartes Personnage en trop dans la boîte (vous ne les utiliserez plus dans cette partie). Les joueur-se-s peuvent commencer à réfléchir au Contexte et au Secret indiqué sur leur carte **mais sans partager ces informations avec les autres pour l'instant**.

Ensuite, distribuez au hasard les cartes « Intentions » à chaque joueur-se. Remettez les cartes en trop dans la boîte (vous ne les utiliserez plus dans cette partie). À présent, chacun-e peut prendre quelques minutes pour réfléchir à l'influence de sa Motivation sur son personnage.

En commençant par Charlie Barnes et dans le sens horaire, les joueur-se-s présentent leur personnage : son nom et les pronoms (masculins ou féminins ou neutres) par lesquels on le désigne, sa relation avec Alice, sa description physique, et son Contexte. **NE PARTAGEZ PAS D'AUTRES INFORMATIONS POUR L'INSTANT.**

Les quatre sections suivantes détaillent les différentes étapes de la mise en place de la partie.

La Modératrice devrait lire ces sections à l'avance, pour préparer la partie. Cependant, une fois que tout le monde est autour de la table, elle peut utiliser le Guide de la Modératrice à partir de la page 23 pour présenter les règles et les éléments du jeu.

Vaut-il mieux révéler ou dissimuler mes informations secrètes ?

Essayez de préserver vos Secrets, pour pouvoir les révéler au moment opportun pendant la partie. Cela dit, il peut être nécessaire de révéler certaines informations secrètes lors de la création des personnages. Partez du principe que les personnages ne disposent d'aucune information dissimulée, sauf décision contraire si les joueur-se-s concerné.e.s sont d'accord. Par exemple, la relation entre Alice et Julia (la petite amie secrète) va être révélée lors de la création des personnages (page 29). Par défaut, aucun personnage ne sait qu'elle et Alice ont une relation, mais cela peut changer au moment de définir les relations entre les personnages, en fonction des suggestions de relations que vous choisirez d'attribuer et à qui. Les joueur-se-s peuvent aussi décider ensemble qui est au courant ou pas de la relation qui lie deux personnages, en dehors des personnages concernés. Une fois que la partie commence, mettez de côté ce que vous savez en tant que joueur-se et concentrez-vous sur votre personnage, sur la façon dont il voit les choses et son évolution.



MISE EN PLACE DES RELATIONS ENTRE PERSONNAGES, DES MESSAGES VOCAUX & DE LA CONVERSATION DE GROUPE

Ensuite, les joueur-se-s discutent des suggestions de relations qui leur sont proposées et les attribuent aux autres personnages présents autour de la table. Les relations de base sont connues de tou-te-s, mais les joueur-se-s peuvent choisir de révéler d'autres informations en privé s'ils ou elles le souhaitent.

Après avoir attribué les relations entre personnages, les joueur-se-s échangent leurs numéros de téléphone (si ce n'est pas déjà le cas). **Chacun-e doit remplacer le nom de chaque joueur-se par le nom de son personnage dans sa liste de contacts.** L'utilisation du nom du personnage permet de vivre une expérience plus immersive et de suivre plus facilement les conversations par textos. Même si vous êtes tenté-e-s de ne pas renommer vos contacts, faites-le. **C'est un aspect crucial pour l'expérience de jeu.**

La Modératrice doit maintenant ouvrir une application de dictaphone sur son portable. Chaque joueur-se, en commençant par Charlie Barnes, enregistre alors sur le téléphone de la Modératrice le dernier message vocal qu'il ou elle a laissé à Alice avant d'apprendre qu'elle avait disparu, comme sur un répondeur. Le joueur ou la joueuse qui incarne Charlie Barnes doit s'isoler à l'écart, enregistrer son message à Alice en tenant compte des indications liées à son personnage, puis rejoindre le groupe pour passer son téléphone à un-e autre joueur-se, et ainsi de suite. Ce message doit faire référence ou allusion au secret de son personnage. Conservez bien ces messages vocaux, ils seront diffusés au groupe à la fin de la partie.



TABLE, MINUTEUR & MUSIQUE

Pendant que chaque joueur·se enregistre son message, les autres participent à la mise en place de la suite de la partie. Quelqu'un doit se charger de :

- Mélanger toutes les cartes Suspect et Lieu séparément, et les poser face cachée en deux paquets à la portée de tou·te·s .
- Installer un appareil de façon que tout le groupe voie bien l'écran, et télécharger la bande-son ALICE IS MISSING sur www.aliceismissingrpg.com
- Une fois chargée, mettre la bande-son en pause : elle vous servira à la fois de bande-son et de minuteur, pour indiquer aux joueur·se·s quand retourner leurs cartes Indice.

Vérifiez que l'appareil est branché sur secteur, réglez l'économiseur d'écran sur deux heures (pour éviter que l'écran ne s'éteigne pendant la partie), et passez la vidéo en mode plein écran.

CARTES INDICE & INTUITIONS INITIALES

En tenant toutes les cartes Indice face cachée, passez la carte Indice 90 minutes au joueur ou à la joueuse qui incarne Charlie Barnes, et piochez au hasard une carte Indice 10 minutes que vous placez face cachée au milieu de la table. Piochez au hasard une carte Indice de chaque valeur entre 80 et 20 – ces cartes forment le paquet Indices et la chronologie de votre partie (il devrait y avoir neuf cartes au total). Ensuite, distribuez ces cartes aux joueur·se·s dans le sens horaire, sans que quiconque n'ait deux cartes dont les nombres se suivent chronologiquement. Chaque joueur·se a maintenant entre deux et quatre cartes Indice devant soi (ce n'est pas grave si certain·e·s ont plus de cartes que les autres). Ces cartes doivent rester face cachée jusqu'à ce que le minuteur atteigne le nombre inscrit au dos d'une d'entre elles. **Ne les retournez pas avant.**

cartes Indice



cartes Suspect



cartes Lieu



Si un·e joueur·se a reçu deux cartes Indice qui n'ont que 10 minutes d'écart entre elles (par exemple les cartes Indice 40 et 50), il ou elle doit en échanger une avec un·e autre joueur·se de façon à ce qu'il y ait toujours plus de 10 minutes d'écart entre ses différentes cartes.

Ensuite, posez un exemplaire de chacune des cinq cartes Suspect et de chacune des cinq cartes Lieu sur la table, sur deux rangées. Celle des suspects doit comprendre Bria Brown, C.J. Wallace, Mr. Halvert, Ryan Groggins et David Nelson, et celle des lieux doit comprendre le parc national de Kalisto Rivers, la boîte de nuit le Dripping Dagger, la vieille grange sur Cambridge Street, le phare sur les falaises de Howling Sea et la gare de Silent Falls.

À tour de rôle, choisissez une carte dans l'un de ces paquets et expliquez pourquoi vous soupçonnez que ce suspect ou ce lieu a un lien avec la disparition d'Alice. Une fois que toutes les cartes ont été piochées, la Modératrice les récupère et les mélange de nouveau pour les remettre dans leurs paquets respectifs, qu'elle place au milieu de la table. Quand un-e joueur-se piochera une carte Suspect ou Lieu au cours de la partie, il ou elle la posera face visible pour former une rangée devant le paquet correspondant.

Posez les cartes Recherche sur la table à portée de main du groupe. Si un-e joueur-se décide de fouiller un des lieux sans y être invité-e par une carte Indice, il ou elle peut piocher une carte Recherche. Cette carte lui indique quel élément intéressant va être découvert en arrivant sur place.

Les joueur-se-s peuvent maintenant faire une courte pause, et faire quelques ajustements de dernière minute à leur personnage si nécessaire avant que la partie démarre.

Quand tout le monde est prêt à commencer, lisez le Guide de Jeu à voix haute. Le Guide de Jeu fournit un résumé de ce que chaque joueur-se doit garder à l'esprit tant qu'ils ou elles incarnent leur personnage. Laissez le Guide de Jeu consultable pour que les joueur-se-s puissent y avoir accès pendant la partie si nécessaire. Insistez en particulier sur le fait que plusieurs personnages ne peuvent pas se trouver dans le même lieu, et sur la date à laquelle Alice a disparu.

Les paquets Suspect et Lieu doivent comprendre deux exemplaires de chaque carte. Assurez-vous que chaque paquet est bien constitué d'un total de 10 cartes et qu'il contient chaque carte en double.

GUIDE DE JEU

Aujourd'hui, c'est samedi, le premier jour des vacances de Noël. Tou-te-s les joueur-se-s sauf Charlie commencent la partie en sachant que personne n'a vu Alice depuis mercredi, il y a trois jours.

Un-e joueur-se peut utiliser des parenthèses (comme ceci) s'il ou elle veut communiquer avec les autres joueur-se-s pendant la partie en sortant de son personnage.

Si un-e joueur-se dit quelque chose que vous souhaitez voir retiré du jeu, vous pouvez répondre par le message (X) ou (X: contenu) pour indiquer que vous utilisez la carte X.

Ce n'est pas grave si parfois, pendant un court moment, il ne se passe rien. C'est normal qu'il y ait des silences. Quand la conversation de groupe fait une pause, profitez-en pour lancer des conversations en privé avec d'autres personnages.

Deux personnages ne peuvent se trouver en même temps au même endroit. Si cela se produit, inventez une raison dans le récit pour qu'ils ne se croisent pas.

S'il vous faut quelques minutes pour répondre à votre carte Indice, ce n'est pas un problème. Essayez de le faire avant que la prochaine carte Indice soit retournée. Sinon, faites-le dès que possible, à un moment opportun.

Le Guide de Jeu est un résumé qui est lu aux joueur-se-s avant le début de la partie. Il contient des points importants que les joueur-se-s doivent connaître. Cela dit, il ne reprend pas toutes les règles du jeu. Le Guide de la Modératrice (page 23) explique l'intégralité des règles du jeu, et fournit un script que vous pouvez lire aux joueur-se-s.



Veillez à donner à tou-te-s les joueur-se-s les informations de votre carte Indice. La réponse à la question qu'elle pose détermine l'évolution du scénario de la partie.

À la fin de ces 90 minutes, nous laisserons nos personnages derrière nous pour toujours. Pour cette raison, faites en sorte de trouver un moyen de révéler votre secret à une personne au moins, si ce n'est pas à tout le groupe, avant la fin de la partie.

Vous allez enquêter et faire des hypothèses sur la base des indices que vous recevez, mais vous ne trouverez pas les informations qui vous conduiront à Alice tant que vous n'aurez pas pioché une carte Indice bien précise.

Vous ne trouverez pas le téléphone portable d'Alice ni sa voiture tant que vous n'aurez pas pioché une carte indiquant que vous avez trouvé l'un ou l'autre par exemple.

Posez les cartes Suspect et Lieu que vous retournez face visible à côté de leurs paquets respectifs.

Il peut arriver que votre personnage soit blessé ou tué et ne puisse plus envoyer de textos jusqu'à la fin de la partie. Dans ce cas, si un autre personnage se dirige vers le lieu où vous êtes, vous pouvez lui indiquer dans quel état on va vous trouver, en lui envoyant directement un message privé. Si ce genre d'événement se produit, la carte qui l'a déclenché vous expliquera quoi faire.

Quand le minuteur indique 0, les joueur-se-s peuvent envoyer un dernier texto sous l'identité de leur personnage avant que la partie se termine.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Quand tout le monde est prêt à commencer la partie, la Modératrice lance la bande-son d'ALICE IS MISSING et règle le son à un niveau approprié. Pendant quelques minutes, il ne va rien se passer pour la plupart des joueur-se-s, ils peuvent donc relire leurs notes ou fermer les yeux et se détendre. Pendant ce laps de temps, les joueur-se-s peuvent aussi prendre leurs cartes et trouver un endroit pour s'installer confortablement. Le seul impératif est que vous soyez près de la table au moment de retourner votre carte Indice. En principe, une fois que le minuteur a démarré, **les joueur-se-s ne doivent plus communiquer oralement jusqu'à la fin de la partie**, sauf en cas de nécessité absolue.

Quand le minuteur démarre, Charlie Barnes retourne sa carte Indice immédiatement et suit ses indications. Peu de temps après, Charlie lance la partie par un texto envoyé à tou-te-s dans la conversation de groupe.

Une fois que Charlie a envoyé le premier texto de la partie, tou-te-s les autres joueur-se-s peuvent participer à la conversation. Par moments, il peut y avoir un grand nombre de textos qui s'entrecroisent, et vous pourrez avoir du mal à distinguer exactement qui répond à quoi. Parfois, la conversation sera plus calme, voire totalement « silencieuse ». Considérez ces différents moments comme les variations naturelles du flux de messages dans un groupe.

Si les joueur-se-s souhaitent communiquer en sortant de leur personnage, ils peuvent le faire en mettant leur message entre parenthèses (comme cela). Pendant la partie, n'hésitez pas à utiliser à la fois la conversation de groupe principale et les textos individuels.

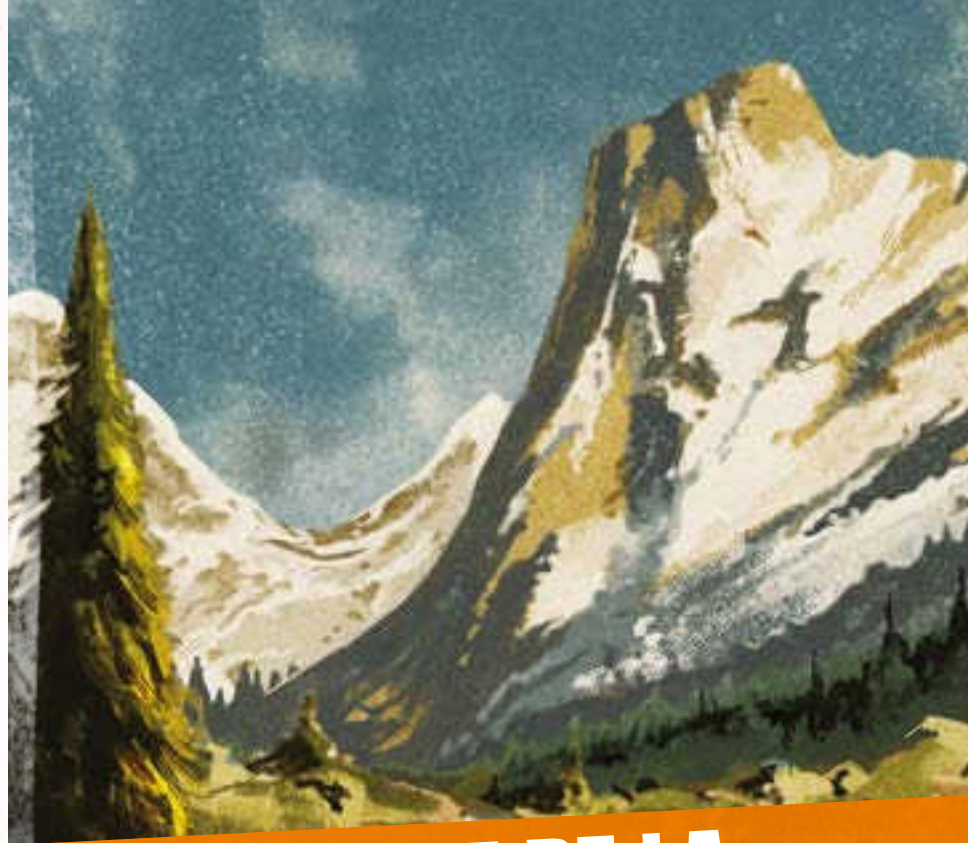
Dans une partie, la mesure du temps n'est pas rigide : si vous écrivez que vous ne mettez que 5 minutes au lieu de 20 pour aller quelque part en voiture, ce n'est pas gênant. Bien que la partie se joue en 90 minutes, les textos peuvent évoquer une journée ou davantage.

Quand le minuteur indique le temps inscrit au dos d'une carte Indice, on considère que cela déclenche l'utilisation de cette carte. À ce moment-là, le joueur ou la joueuse qui la possède doit la retourner et suivre les indications qui y sont inscrites. Cela implique souvent de piocher une carte Suspect ou Lieu et de l'intégrer aux indications de la carte Indice. **Le joueur ou la joueuse doit inclure cette nouvelle information le plus naturellement possible dans la conversation de groupe.** Une fois qu'il ou elle l'a fait, le joueur ou la joueuse place la carte Suspect ou Lieu face visible sur la table à côté du paquet correspondant. Les cartes 30 et 20 minutes invitent à mélanger les cartes Lieu ou Suspect et à en piocher une au hasard. La carte 10 minutes ne nécessite pas de piocher une autre carte, elle détermine comment le groupe trouve Alice.

N'attendez pas que les cartes jouent à votre place ! Au contraire, elles vous aident à relancer l'histoire, mais c'est à vous et à votre groupe de vous raconter l'histoire que vous imaginez entre chaque révélation de cartes. Celles-ci émaillent la trame, mais le récit vous appartient.

FIN DE PARTIE

Quand le minuteur indique zéro, les joueur-se-s peuvent envoyer un dernier texto sous l'identité de leur personnage. La Modératrice retourne ensuite la carte Débrief et suit ses instructions pour clore la partie.



GUIDE DE LA MODÉRATRICE

INTRODUCTION

En tant que Modératrice, votre expérience de jeu dans ALICE IS MISSING ne sera pas très différente de celle des autres joueur-se.s. Simplement, ce sera à vous d'expliquer les règles, préparer les cartes, résoudre et clarifier les éventuelles incohérences au cours de la partie, et recadrer le jeu si nécessaire. La Modératrice doit donc connaître en profondeur le jeu et ses règles.

Le Guide de la Modératrice vous indique pas à pas comment présenter le jeu et ses règles. Il reprend à l'identique les règles que nous avons détaillées jusqu'ici (page 4 à 22), mais d'une manière qui facilite leur explication à votre groupe. Cela dit, si c'est la première fois que vous jouez à ALICE IS MISSING, il se peut que vous rencontriez tout de même quelques obstacles. Et ce n'est pas grave ! Faites appel à votre bon sens pour prendre une décision et continuez la partie.

MISES EN GARDE SUR LE CONTENU

ALICE IS MISSING offre aux joueur-se.s une expérience immersive émotionnellement très intense, mais cela ne doit pas être au détriment de la sécurité émotionnelle et du bien-être de quiconque. Avant d'organiser une partie d'ALICE IS MISSING, prévenez les joueur-se.s potentiel-le.s du type de contenu qui risque d'être évoqué. Ce jeu aborde en effet des sujets difficiles, qui peuvent agir comme des déclencheurs traumatiques chez certaines personnes. Vous pouvez adapter à votre guise le message ci-dessous pour avertir votre groupe de joueur-se.s, afin qu'ils ou elles puissent s'engager en toute connaissance de cause dans une partie.

Pour information, la trame de ce jeu tourne autour de la disparition d'une adolescente dans une petite ville, et de tous les sujets liés à ce genre d'événement. Les personnages que nous incarnerons sont ses proches, et tentent de démêler le mystère de sa disparition.

Pour cette raison, des thèmes tels que les conflits intra-familiaux, la souffrance, la mort, la violence, la jalousie et le sentiment d'impuissance peuvent être évoqués au cours d'une partie, et le sont d'ailleurs fréquemment.

Si vous craignez que ces sujets vous perturbent ou déclenchent un souvenir traumatique, n'hésitez surtout pas à m'en faire part, même si vous ne vous en rendez compte qu'en cours de partie. Votre sécurité émotionnelle et votre bien-être seront toujours prioritaires sur le jeu.

Si l'un-e de vos joueur-se.s vous signale qu'il ou elle peut être affecté-e par ces thèmes, demandez-lui s'il ou elle pense qu'il s'agit d'un sujet spécifique pouvant être écarté ou atténué, notamment grâce aux dispositifs de protection, ou s'il vaut mieux qu'il ou elle ne participe pas à ce jeu.

Enfin, si vous souhaitez ne pas inclure la carte « Vous trouvez le corps d'Alice » parmi les fins de partie possibles, n'hésitez pas à la retirer du paquet de cartes 10 minutes. Le jeu fonctionne tout aussi bien sans cette carte.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

Cette section décrit comment expliquer le jeu aux autres joueur-se.s une fois que vous serez tou-te-s autour de la table. À chaque fois que vous voyez du texte en *italique comme ici*, cela signifie que vous devez le lire au groupe de joueur-se.s. C'est parti !

Avant l'arrivée des joueur-se.s, préparez une petite lampe de poche ou une petite lampe et conservez-la hors de la vue des autres joueur-se.s pour l'instant, si possible. Si la lumière s'éteint au cours d'une partie (événement qui peut être déclenché par l'une des cartes 45 minutes), vous poserez la lampe sur la table pour que les joueur-se.s puissent continuer à voir ce qu'ils font. Ensuite, disposez

les différents paquets de cartes sur la table. Si vous les avez téléchargés (ou imprimés), disposez pour le groupe les fiches Notes et le Guide de Jeu, et pour vous les « Avis de disparition » face cachées. Enfin, posez la carte X au centre de la table. À présent, vous êtes prêt à accueillir votre groupe de joueur-se-s.

Une fois que tout le monde est assis autour de la table et prêt à commencer, lisez les paragraphes suivants à voix haute.

ALICE IS MISSING est une expérience ludique en temps réel, entre jeu d'enquête coopératif et jeu de rôle narratif.

L'histoire met en scène la disparition d'Alice Briarwood, une élève de première dans la paisible ville de Silent Falls, en Californie du Nord. Pendant la partie, nous allons toutes et tous échanger des textos sur nos portables, pour essayer de découvrir ce qui a pu arriver à Alice.

Un rappel important avant de commencer. Comme son titre l'indique, ce jeu aborde des sujets tels que les disparitions d'enfants, les conflits intra-familiaux, la souffrance, la mort, la violence ou le sentiment d'impuissance. Si l'un de ces thèmes risque d'être difficile à aborder pour l'un ou l'une d'entre vous, et que nous n'en avons pas encore parlé, merci de m'en faire part, en privé ou devant le groupe, pour que nous puissions toutes et tous y être très attentifs au cours de la partie.

Par ailleurs, durant le jeu, nous utiliserons un mécanisme de protection appelé « carte X ». Si l'évocation d'un contenu particulier vous met mal à l'aise en tant que personne, vous pouvez envoyer un (X) ou (X: contenu) sur la conversation de groupe pour indiquer que vous souhaitez que ce contenu soit retiré du jeu. Si vous ne pouvez pas envoyer de message ou si la conversation progresse trop vite, vous pouvez dire « carte X » et nommer oralement l'élément que vous voulez modifier. Aucune explication ne sera nécessaire, nous laisserons ce sujet de côté.

Nous allons aussi utiliser un dispositif de protection appelé « Limites et Filtres ». C'est un moyen pour vous de signaler à l'avance des sujets que vous préférez ne pas aborder, afin de s'assurer que le scénario ne s'aventure pas en terrain dangereux. Les Limites concernent des sujets que vous ne voulez pas voir évoqués du tout dans le jeu. Les Filtres concernent des sujets qui ne vous dérangent pas dans l'absolu, à condition que l'on évite de trop rentrer dans les détails. Nous pouvons Filtrer les sujets suivants ensemble, mais nous pouvons aussi en faire des Limites, ou modifier ces Filtres pour adapter au mieux le contenu à notre groupe :

SANG ET VIOLENCE. Évitions de décrire en détail les violences potentielles subies par les personnages.

ABSENCE DE CONSENTEMENT SEXUEL. Si nous ne l'éliminons pas totalement, filtrons le non-consentement sexuel. Cela inclut l'administration de drogues, la contrainte, l'usage de la force physique et les menaces.

CULPABILISATION DE LA VICTIME. Les personnages peuvent exprimer leur contrariété envers Alice et sa manière d'agir. Mais quel que soit son comportement, cela ne signifie pas qu'elle mérite ce qui lui est arrivé.

SOUHAITEZ-VOUS QUE L'ON MODIFIE CES FILTRES ? Y a-t-il d'autres situations ou d'autres sujets que nous devrions totalement éviter ? Y a-t-il des sujets que nous pouvons conserver, mais qu'il faudra filtrer ou maintenir « hors champ » s'ils se présentent ?

Discutez de tous ces sujets autant que nécessaire. Rappelez aux joueur-se-s qu'ils ou elles peuvent instaurer une Limite ou un Filtre à tout moment de la partie. Tout ce qu'ils ou elles ont à faire, c'est d'envoyer le message (Limite : contenu) ou (Filtre : contenu) sur la conversation de groupe. Par exemple (Limite : sang) si la conversation semble partir dans cette direction-là. Une fois que tout le monde a pu modifier les filtres comme il ou elle le souhaitait, passez à la suite.

Au cours des 45 minutes à venir, nous allons mettre en place notre monde fictif: qui nous sommes, quelles relations nous lient à Alice et entre nous, et comment est notre ville. Ensuite, pendant 90 minutes, nous allons incarner ces personnages, réunir des indices, et échanger des textos au fur et à mesure que l'intrigue se déroule. Je vous expliquerai tout ce qui se produit au fil de la partie, mais je vais d'abord vous lire la carte d'Introduction, pour situer le décor du jeu.

Prenez la carte Introduction et lisez le texte à haute voix. Les informations inscrites sur cette carte figurent également ci-dessous.

Silent Falls est une petite ville de Californie du Nord entre océan et forêt. Une ville tranquille. Mais la récession est passée par là, et les gens y sont moins chaleureux qu'avant. La vie est dure pour tout le monde.

Le principal lycée de la ville, Franklin Academy, est niché dans les collines boisées qui s'étendent à l'est de la ville. On est à la veille des vacances de Noël, les lycéens traînent les pieds dans les couloirs en époussetant la neige sur leurs vestes. Il fait un froid de canard.

Dans le couloir central, un groupe d'étudiants est planté devant un tableau d'affichage coincé entre une vitrine qui ne contient aucun trophée et un vieil écusson du lycée à moitié décollé du mur. Sur les bords du panneau sont punaisées de vieilles affiches appelant à voter pour les représentants des lycéens au conseil d'administration, une feuille d'inscription pour les entraînements de l'équipe de foot, et des ribambelles de tracts rappelant l'imminence du bal de fin d'année. Mais lorsque les élèves s'écartent, on découvre l'affiche devant laquelle ils et elles étaient tou.te.s agglutiné.e.s.

Choisissez au hasard une affiche « Avis de disparition ». Puis prononcez les phrases suivantes :

Voici notre Alice. Nous allons bientôt en apprendre davantage sur elle. Mais d'abord, nous devons choisir nos personnages.

Prenez les cartes Personnage et étalez-les sur la table pour que tou-te-s les joueur-se-s les voient.

Les personnages disponibles sont Jack Briarwood, son grand frère ; Dakota Travis, sa meilleure amie ; Julia North, sa petite amie secrète ; Evan Holwell, son amoureux transi ; et Charlie Barnes, celui ou celle qui a déménagé. En tant que Modératrice, je jouerai le rôle de Charlie.

Prenez la carte **CHARLIE BARNES** et posez-la devant vous.

Maintenant, à vous de choisir ! Quels personnages vous semblent intéressants à interpréter, et y a-t-il des personnages que vous préféreriez ne pas incarner ?

Une fois que chacun-e a choisi un personnage, remettez les cartes Personnage restantes dans la boîte. Ensuite, détaillez les différentes parties de la carte Personnage, comme indiqué ci-dessous.

Vous remarquerez que les cartes Personnage comportent plusieurs parties. Je vais les passer en revue.

La première partie est le Contexte. Vous partagerez la réponse à cette question avec le groupe au moment de la création des personnages. Nous y viendrons dans une minute.



La deuxième partie est le Secret. Gardez-le pour vous pour l'instant. Ce secret devra néanmoins être révélé à au moins une personne (si ce n'est à l'ensemble du groupe) au cours de la partie.

La troisième est la suggestion de message vocal. Nous allons enregistrer le dernier message vocal que nous avons laissé à Alice avant d'apprendre qu'elle avait disparu. Nous écouterons ces messages à la fin de la partie, pour nous rappeler comment notre histoire a commencé. Cette suggestion fournit un point de départ à ce message vocal. **Si vous pouvez intégrer votre secret à ce message, c'est encore mieux.** La fin de partie n'en sera que plus percutante. Cela dit, ne vous préoccupez pas de ces messages pour l'instant, nous les enregistrerons plus tard, lors de la préparation du jeu.

Ensuite, prenez le paquet de cartes Intentions et distribuez-en une au hasard à chaque joueur-se, face visible. Remettez les cartes restantes dans la boîte (vous ne les utiliserez plus dans cette partie).

Ces cartes nous indiquent nos motivations et établissent les relations qui existent entre nous. Vous combinerez les motivations de cette carte avec les informations figurant sur votre carte Personnage pour créer la personne que vous allez incarner pendant la partie. Prenez une minute pour noter les premières idées qui vous viennent sur votre personnage, par exemple dans la case située sous son nom sur votre fiche Notes : sa description physique, sa matière préférée, sa vie de famille, etc. Vous pouvez aussi commencer à réfléchir à la réponse à votre question Contexte et à votre Secret. Cela dit, vos réponses peuvent être influencées par celles des autres membres du groupe, donc ne vous fixez pas de façon trop catégorique sur une idée. Quand vous aurez fini, pourriez-vous faire un signe, comme poser votre crayon au milieu de la table ? Comme cela, nous saurons que nous pouvons passer à l'étape suivante.

Une fois ceci fait, lancez la présentation des personnages et posez les questions Contexte.

*Très bien, le moment est venu de présenter nos personnages, y compris les pronoms qui les désignent, ce qui les lie à Alice, et la réponse à notre question Contexte. **Ne partagez rien au sujet de votre Secret : cela devra se faire au cours de la partie.** N'oubliez pas d'écouter les réponses des autres membres du groupe, et ajustez les vôtres si nécessaire pour cadrer avec la fiction que nous établissons. N'hésitez pas à poser des questions supplémentaires directement sur les autres personnages. Il ne faut pas hésiter à relever tous les renseignements que vous souhaitez, par exemple sur votre fiche Notes. Je vais commencer par les informations qui concernent spécifiquement Charlie. En tant que Modératrice, je joue Charlie.*

Je n'habite plus à Silent Falls. J'ai déménagé avec ma mère l'an dernier, à la fin de l'année scolaire, suite au divorce de mes parents. Je viens de rentrer pour passer les vacances de Noël chez mon père, et j'espère voir Alice et toute notre bande pendant mon séjour. Il y a quelques jours, Alice a arrêté de répondre à mes messages et à mes appels. Depuis, je suis sans nouvelles.

La Modératrice expose les pronoms à utiliser pour Charlie, sa description physique, ses relations avec Alice, et toute autre information qu'elle juge importante. Ensuite, lisez votre question Contexte et indiquez votre réponse. En tournant dans le sens horaire, chacun-e des autres joueur-se-s présente alors son personnage de la même façon.

Très bien, maintenant que tout le monde a une idée de qui nous sommes, nous allons définir les relations entre nos personnages. Notez qu'ils sont tous amis, ou en tout cas qu'ils l'ont été à un moment donné. Personne ne doit être mis à l'écart ou se sentir exclu sous prétexte qu'il ou elle ne fait pas « partie du groupe ». Le jeu sera d'autant plus captivant si tous les personnages se connaissent bien, même s'ils ne s'entendent pas forcément parfaitement.

Étudiez les deux relations qui vous sont attribuées. Vous allez assigner chacune de ces relations à l'un des autres personnages présents dans le jeu. Ces relations sont en général à sens unique, par conséquent ce n'est pas parce que vous ressentez quelque chose envers une personne qu'elle ressent automatiquement la même chose pour vous. Parfois, créer des relations inégales entre deux personnalités peut déboucher sur des personnages plus intéressants. Qui veut commencer en définissant une de ses relations ?

Après avoir attribué les relations entre personnages, vous échangerez vos numéros de portable et vous créerez votre conversation de groupe. Sortez votre téléphone et créez un texto où les gens pourront entrer leur numéro sur la ligne « À ». Puis faites passer votre portable aux autres joueur-se-s dans le sens horaire.

Parfait, créons maintenant notre conversation de groupe. Une fois que tout le monde a entré son numéro de portable, je vous enverrai le premier texto avec le nom de mon personnage. Vous répondrez depuis votre portable avec le nom de votre personnage. Il vaut mieux remplacer nos vrais noms par les noms de nos personnages, pour savoir qui parle pendant la partie. Ne vous en faites pas, nous les restaurerons à la fin de la partie.

Une fois que chacun-e a ajouté son numéro de portable sur la ligne « À », entrez « Charlie Barnes » dans le corps du message et envoyez-le. Chacun-e des autres joueur-se-s répond alors en utilisant le nom de son personnage. Prenez une minute pour remplacer leur nom par celui de leur personnage.

Lorsque c'est fait, ouvrez une application de dictaphone sur votre portable et vérifiez que tous vos autres messages sont nommés ou effacés (pour éviter de les confondre avec les messages vocaux que vous allez enregistrer).

Nous allons faire une courte pause, durant laquelle nous nous isolerons dans une autre pièce pour enregistrer le dernier message vocal que notre personnage a laissé à Alice avant de savoir qu'elle avait disparu. Rappelez-vous de partir de la suggestion inscrite sur votre carte Personnage et d'inclure le plus d'informations possible concernant votre Secret. Une fois que c'est fait, passez le portable à un autre personnage qui n'a pas encore enregistré le sien. C'est le moment de faire une pause. Une fois que tout le monde est prêt à commencer la partie, installons-nous autour de la table pour que nous puissions démarrer le jeu. Si vous revenez plus tôt que les autres autour de la table, je veux bien de l'aide pour mettre en place les éléments du jeu.

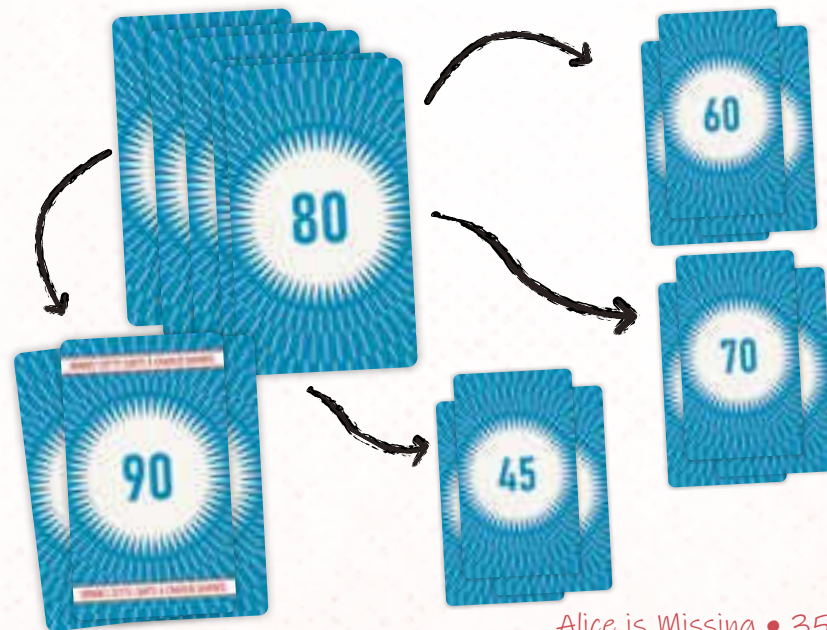
Après avoir enregistré votre message vocal, mettez en place les autres cartes et le minuteur du jeu. Pour ce faire, suivez les instructions ci-dessous.

Prenez les paquets de cartes Lieu et Suspect, sortez un exemplaire de chaque type de carte et disposez-les sur la table en deux rangées. La première rangée doit contenir Brianna Brown, C.J. Wallace, Mr. Halvert, Ryan Groggins et David Nelson, et la seconde rangée doit contenir le Parc national de Kalisto Rivers, la boîte de nuit le Dripping Dagger, la vieille grange sur Cambridge Street, le phare sur les falaises de Howling Sea et la gare de Silent Falls.



Ensuite, installez sur un appareil la bande-son ALICE IS MISSING, et mettez la vidéo en pause à 90:00.

Puis prenez les cartes Indice et piochez-en une de chaque valeur sans les retourner : 90, 80, 70, 60, 50, 45, 40, 35, 30, 20 et 10 minutes. Gardez la carte 90 minutes pour vous, puis distribuez les autres cartes aux joueur-se-s dans le sens horaire jusqu'à ce que vous arriviez à la carte 10. Posez la carte 10 au centre de la table. Chaque joueur-se a maintenant entre deux et quatre cartes Indice devant lui, selon le nombre de joueur-se-s (ce n'est pas grave si certain-e-s ont plus de cartes que les autres).



Quand les joueur-se-s reviennent de leur pause, dites-leur de ne pas retourner leurs cartes Indice. Vous leur expliquerez bientôt leur fonctionnement. Une fois que tout le monde est là, poursuivez en lisant les paragraphes suivants.

Je vous ai distribué des cartes au dos desquelles figurent des nombres. Ce sont vos cartes Indice. Assurez-vous de les laisser face cachée. Ne vous inquiétez pas, je vais vous en reparler bientôt. Mais avant, nous allons déterminer nos Intuitions initiales.

Désignez les cartes Lieu.

Voici les cartes Lieu. Elles représentent les endroits où Alice pourrait potentiellement se trouver durant notre enquête. Nous découvrirons le lieu où elle se trouve à la fin des 90 minutes.

Désignez les cartes Suspect.

Voici les cartes Suspect. Elles représentent les personnes que nous soupçonnons d'être impliquées dans la disparition d'Alice. D'ici la fin des 90 minutes, nous allons découvrir laquelle d'entre elles est le ou la coupable.

Vous avez sous les yeux un exemplaire de chacune des cinq cartes de ces deux catégories. Le reste des paquets n'est constitué que d'un autre exemplaire de ces cartes. Nous allons choisir à tour de rôle une des cartes devant nous, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. En prenant votre carte, décrivez en quoi vous trouvez ce suspect ou ce lieu louche, et pourquoi il est donc susceptible d'être lié à la disparition d'Alice. Vous pouvez noter ces informations, par exemple sur votre fiche Notes,

si vous le souhaitez. Quelqu'un se sent particulièrement inspiré par une personne ou un endroit ?

Au fur et à mesure que les joueur-se-s prennent les cartes, pensez à leur poser des questions pour les relancer et les aider à préciser leur pensée. Parfois, certain-e-s joueur-se-s peuvent expliquer pourquoi un endroit leur paraît louche, mais sans le relier précisément à la disparition d'Alice. Si cela se produit, demandez-leur par exemple quel rapport cela peut avoir avec Alice et sa disparition. À l'inverse, d'autres joueur-se-s peuvent expliquer qu'un endroit est très important pour Alice, mais sans préciser ce qu'il peut avoir de suspect. **Votre rôle est de leur poser des questions et de les encourager dans leur développement jusqu'à obtenir un niveau de précision suffisant. Une précaution importante : pendant cette phase de jeu, ne reliez aucun des lieux à un suspect en particulier, et vice versa, car la disparition d'Alice peut être liée à n'importe quelle combinaison de suspect et de lieu.**

Une fois que toutes les cartes ont été piochées, ramassez-les et remettez-les dans leurs paquets respectifs. Une fois ces paquets mélangés, reposez-les sur la table à portée de main de tou-te-s les joueur-se-s.

Enfin, venons-en aux cartes Indice. Ce sont elles qui font avancer l'intrigue et qui constituent la principale mécanique de jeu, il est donc crucial de comprendre leur fonctionnement. Vous verrez que j'ai mis en place un minuteur qui affichera un compte à rebours de 90 minutes à 0. Les cartes Indice doivent rester face cachée jusqu'à ce que le minuteur indique le nombre inscrit sur l'une d'entre elles.

Prenons un exemple du fonctionnement des cartes Indice. Admettons que j'aie la carte 80 minutes. Lorsque le minuteur indique 80, je la retourne et je lis (pour moi) ce qui y est inscrit.

Prenez une des cartes 80 minutes parmi celles qui n'ont pas été distribuées et retournez-la, pour lire (à voix haute pour l'exemple) ce qui y est inscrit. Puis continuez.

Le texte m'indique de retourner une carte Suspect, j'en pioche donc une dans le paquet Suspect et je la pose face visible sur la table.

Donnez le nom du suspect qui y est inscrit.

Je vais maintenant me servir de ce suspect pour répondre à la question suggérée sur la carte Indice. Je vais prendre une minute pour réfléchir aux informations que j'ai et ébaucher une réponse à partir de la suggestion inscrite dans la partie bleue de la carte. Ensuite, je trouverai un moyen pour que mon personnage communique cette information le plus naturellement possible dans la conversation de groupe.

Donnez un exemple en fonction de ce qui est inscrit sur la carte Indice. Si la carte Suspect représente Ryan Groggins et que la carte Indice évoque une personne qui a posté un contenu louche sur les réseaux sociaux, vous pourriez dire : « Les gars, vous avez vu le compte de Ryan Groggins ? Il poste des photos de lui avec Alice tous les jours depuis mardi. Et elle a disparu depuis mercredi... »



Remettez cette carte Suspect dans le paquet et mélangez-le.

Les cartes Lieu fonctionnent de la même manière. Vous révélez un lieu et vous l'utiliserez comme inspiration pour répondre à la suggestion de votre carte Indice. Une fois que c'est fait, laissez la carte Suspect ou Lieu près du paquet correspondant – ne l'emportez pas avec vous là où vous êtes installé-e.

À un moment donné du jeu, et ceci est crucial pour le bon déroulement de la partie, l'un ou l'une d'entre vous va piocher une carte Indice qui vous demandera de mélanger les cartes Suspect ou Lieu posées sur la table et d'en retourner une face visible. Cette carte désigne le lieu où se trouve Alice, ou la personne qui est responsable de sa disparition.

Une des cartes Indice vous indiquera également de donner la carte 10 minutes à un autre membre du groupe en particulier. Suivez ces instructions, et n'hésitez pas à m'envoyer un message privé si vous avez des questions. Si vous recevez la carte 10 minutes, ne la retournez pas avant que le minuteur n'indique 10.

L'utilisation des cartes Indice, Suspect et Lieu est l'aspect le plus complexe de la mécanique de jeu. Avez-vous des questions à ce sujet avant que l'on continue ? N'attendez pas que les cartes jouent à votre place ! Au contraire, elles vous aident à relancer l'histoire, mais c'est à vous et à votre groupe de vous raconter l'histoire que vous imaginez entre chaque révélation de cartes. Celles-ci émaillent la trame, mais le récit vous appartient.

Répondez aux questions des joueur-se-s et repassez en revue les mécaniques de jeu si nécessaire. Cela peut faire beaucoup d'informations à assimiler en peu de temps, donc n'hésitez pas à tout réexpliquer si besoin.

Enfin, désignez les cartes Recherche.

Le dernier paquet dont je vais vous parler est constitué des cartes Recherche. Parfois, votre carte Indice vous demandera de vous rendre dans un lieu spécifique pour faire ou trouver quelque chose. Dans ce cas, vous devriez le faire. Mais si vous voulez vous rendre dans un lieu précis de votre propre initiative, sans y être invité-e par une carte, vous pouvez le faire et piocher une carte Recherche. Le contenu de ces cartes peut avoir un impact considérable sur la partie, donc ne les utilisez que si vous avez l'impression d'être coincé-e – par exemple si vous arrivez dans un lieu et qu'il n'y a rien à y faire ni à y trouver sans inventer quelque chose qui dénoterait avec le cadre de l'histoire en cours.

C'est dans ce contexte que ces cartes peuvent servir. À tout moment, vous pouvez informer le groupe que vous vous rendez dans un lieu donné et piocher une carte dans le paquet Recherche, pour voir ce que vous allez y trouver. N'oubliez pas de n'avoir recours à cette stratégie qu'avec parcimonie, si le rythme du jeu ralentit ou si vous voulez essayer de faire dévier l'intrigue. Des questions ?

Posez les cartes Recherche à côté de la carte 10 minutes, au centre de la table, puis prenez le Guide de Jeu (page 19 et 20, ou téléchargement).

Enfin, nous allons parcourir le Guide de Jeu, qui restera consultable au cas où vous auriez besoin de vous y référer. Nous avons déjà vu une partie de ces règles, mais elles sont là pour vous rafraîchir la mémoire au cours de la partie, si vous avez oublié quoi que ce soit.

Passez en revue le Guide de Jeu avec votre groupe de joueur-se-s ligne par ligne,

et répondez à toutes les questions qu'ils ou elles peuvent se poser. Une fois que c'est fait, enchaînez avec le paragraphe ci-dessous avant de démarrer la partie.

Je sais que cela fait beaucoup d'informations à assimiler en une fois. Mais le Guide de Jeu reste consultable, vous pouvez vous y référer à tout instant. Et si vous avez la moindre question ou hésitation, vous pouvez m'envoyer un texto à tout moment, en sortant de votre personnage, grâce à l'utilisation des parenthèses.

Nous allons commencer la partie. Je vais lancer le minuteur, retourner ma carte Indice 90 minutes, et j'enverrai le premier texto sur la discussion de groupe. Quelques instants vont s'écouler avant que vous receviez mon texto, donc profitez de ce moment pour trouver un endroit et vous installer tranquillement dans la pièce, revoir votre fiche Notes par exemple et vous préparer mentalement. Réfléchissez aussi aux relations que vous avez envie d'explorer en priorité au cours de la partie, et à quel personnage vous envisagez d'envoyer votre premier texto en privé une fois que la partie aura démarré.

Pour rappel, vous n'avez pas besoin d'être près de la table, sauf au moment où vous devrez retourner votre carte Indice pour en prendre connaissance et relancer les échanges. Donc n'hésitez pas à vous installer plus loin tranquillement. Une fois que la musique aura démarré, plus personne n'est censé parler pendant les 90 prochaines minutes, mais s'il y a le moindre souci, vous pouvez toujours m'envoyer un message privé. Quelqu'un a-t-il encore des questions avant que l'on commence ?

Quand vous êtes prêt-e, lancez le minuteur, réglez le volume de la musique à un niveau approprié, et retournez votre carte 90 minutes. La partie commence.

POUR LE BON FONCTIONNEMENT DE LA PARTIE

En plus de jouer le rôle de Charlie pendant la partie, la Modératrice a en outre la responsabilité de recadrer le jeu en cas de besoin. En général, la partie progresse d'elle-même une fois que le minuteur est lancé. Mais de temps en temps, vous devrez intervenir pour vous assurer que le jeu fonctionne comme prévu. Nous allons examiner quelques-uns des écueils les plus fréquents à surveiller, et comment y remédier au mieux.

Un-e joueur-se oublie de retourner sa carte Indice. Cela arrive plus souvent qu'on l'imagine : les joueur-se-s sont engagé-e-s dans plusieurs conversations très intenses et oublient de regarder le minuteur. Il suffit généralement de leur envoyer un message privé en leur rappelant amicalement de retourner leur carte Indice.

Un-e joueur-se ne communique pas l'information appropriée de sa carte Indice. Chaque carte Indice doit désigner soit un lieu soit un suspect, mais aussi révéler des informations cruciales au sujet de la disparition d'Alice. Si un-e joueur-se retourne sa carte Indice mais n'introduit pas de lieu ni de suspect dans la conversation, sortez de votre personnage le temps de vérifier qu'il ou elle est bien en train de réfléchir à la façon de l'amener. Ce-tte joueur-se attend peut-être simplement un moment opportun pour révéler ce qu'il ou elle vient d'apprendre, car ce n'est pas toujours évident de l'intégrer naturellement à la conversation. Ce rappel à l'ordre doit être extrêmement bienveillant – inutile de mettre la pression sur les joueur-se-s. À vous d'expliquer au joueur ou à la joueuse qu'il ou elle n'a pas besoin de se précipiter et que vous voulez simplement vérifier qu'il ou elle est bien en train d'élaborer un moyen d'incorporer cette information dans l'intrigue.

Deux joueur-se-s disent des choses qui paraissent contradictoires. Dans ALICE IS MISSING, on attend souvent des joueur-se-s qu'ils ou elles créent des informations pour faire avancer l'intrigue, très rapidement et avec très peu de matières premières. Dans ces conditions, il se peut qu'ils ou elles disent quelque chose qui vient en

contradiction avec un élément précédemment découvert concernant la disparition d'Alice. La solution la plus appropriée est de trouver, en restant dans vos personnages, dans quelle mesure ces deux affirmations peuvent être véridiques toutes les deux, ou pour quelle raison ces deux personnages peuvent l'un comme l'autre être convaincus d'avoir raison. Par exemple, si deux personnages affirment avoir passé la soirée en tête à tête avec Alice mercredi soir, peut-être qu'à un moment donné, Alice a quitté un des personnages pour rejoindre l'autre, sans que l'un ou l'autre ne soit au courant. La mémoire est loin d'être infaillible, surtout dans une situation stressante, et la perspective de chacun-e ne représente souvent qu'une image incomplète de la réalité. Si les affirmations contradictoires ne peuvent pas coexister, vous pouvez toujours mettre d'accord les deux lors d'une conversation en aparté, hors de vos personnages, mais uniquement en dernier recours.

Un-e joueur-se prend ses cartes Lieu et Suspect avec soi au lieu de les laisser sur la table. Parfois, les joueur-se-s emportent sans le faire exprès une carte Lieu ou Suspect à l'endroit où ils ou elles se sont installé-e-s, au lieu de la poser avec les autres sous le paquet correspondant. Si cela se produit, assurez-vous que toutes les cartes soient reposées à leur place avant que quelqu'un retourne la carte 30 minutes, qui indique de mélanger ces cartes.

La carte 10 minutes peut se retrouver entre les mains d'un personnage qui n'est en réalité pas parti pour trouver Alice. Cette situation se produit rarement, mais il arrive parfois qu'un personnage donne l'impression qu'il se dirige vers le lieu où se trouve Alice (révélé par la carte 20 minutes), qu'il reçoive par conséquent la carte 10 minutes lui indiquant comment il trouvera Alice une fois sur place, et qu'ensuite (quelle qu'en soit la raison) il décide qu'en fait ce n'est pas lui qui va y aller. Cela peut poser des problèmes pour la fin de partie. Lorsqu'un personnage affirmera son intention d'aller trouver Alice dans le lieu révélé par la carte 20 minutes, faites en sorte que la carte 10 minutes lui soit remise : il aura ainsi les informations au sujet d'Alice dont il aura besoin à son arrivée sur place.

DÉBRIEFING AVEC VOTRE GROUPE

Lorsque le minuteur s'arrête, baissez légèrement le volume de la musique et, pendant le dernier morceau, diffusez les messages vocaux depuis votre téléphone portable. Si le morceau se termine avant la fin des messages vocaux, ce n'est pas grave. Écoutez le reste des messages vocaux. Une fois que c'est fait, retournez la carte Débrief sur la table et suivez ses instructions. Elle vous guidera pour la fin de partie.

Vérifiez avec vos joueur-se-s que tout le monde se sent bien – quelle que soit la façon dont la partie s'est terminée. Ce jeu peut susciter des émotions inattendues ou pénibles, soyez donc très attentif-ve à cela lors du débriefing. Passez tout le temps nécessaire à parler de la partie, des émotions que vous avez ressenties, et de ce qui s'est passé au cours de ces 90 minutes, pour permettre aux joueur-se-s de reprendre pied dans la réalité.



JEU EN LIGNE

Jouer virtuellement à ALICE IS MISSING sur Internet peut poser toute une série de défis sur le plan logistique, mais en contrepartie, cela peut offrir une expérience immersive encore plus particulière. Si vous voulez jouer en ligne à ALICE IS MISSING, vous trouverez des informations sur www.renegade-france.fr/alice-is-missing/, mais voici déjà ci-dessous quelques indications générales pour que votre partie se déroule le mieux possible.

Dans la version en ligne, la plupart des changements se concentrent avant le début des 90 minutes. Une fois que le minuteur démarre, le jeu se déroule de la même manière qu'en personne. Le principal écueil, c'est le temps. La mise en place d'un jeu en ligne prend souvent un peu plus de temps, et étant donné l'investissement émotionnel requis lors d'une partie d'ALICE IS MISSING, il peut être nécessaire d'adapter votre temps de mise en place. C'est ce qui fera toute la différence entre des joueur-se-s qui restent connecté-e-s sur le plan émotionnel au plus fort de l'intrigue et des joueur-se-s qui déconnectent pile au moment où la partie la plus intense de l'intrigue se profile. Pour écarter ce risque, il vaudra mieux effectuer l'essentiel de la création des personnages avant de vous retrouver pour jouer. Vous trouverez des indications nécessaires à cette mise en place préalable à une partie sur www.renegade-france.fr/alice-is-missing/

La première chose à faire est de choisir au hasard une affiche « Avis de disparition » et de l'envoyer au groupe, en les prévenant que vous allez rechercher cette Alice-là pendant votre partie. Puis vous les informerez des personnages qu'ils peuvent choisir, en utilisant les cartes Personnage téléchargeables (voir conditions sur le site).

En tant que Modératrice, conservez la carte Charlie Barnes et n'envoyez que les quatre autres à vos joueur-se-s. Si vous le souhaitez, vous pouvez adapter à votre guise le message ci-dessous pour accompagner cet envoi.

Une fois que vous aurez choisi un personnage, dites-moi lequel, et je vous enverrai une carte Intentions piochées au hasard, que vous pourrez combiner avec ce personnage pour créer votre personnalité. Vous pouvez aussi commencer à réfléchir à la réponse à votre question Contexte (vous partagerez ces informations avec l'ensemble du groupe très bientôt) et à votre Secret (que vous garderez pour vous pour l'instant). Vos idées peuvent être influencées par celles des autres membres du groupe, mais ce n'est absolument pas un problème. Ne vous occupez pas de la suggestion de message vocal pour le moment, nous y viendrons par la suite

Lorsqu'un-e joueur-se sélectionne une carte Personnage, envoyez-lui une carte Intentions assez rapidement, pour qu'il ou elle puisse entrer dans son personnage. Après avoir distribué toutes les cartes Intentions, vous pouvez poursuivre en adaptant à votre guise le message ci-dessous.

Très bien, tout le monde a reçu sa carte Intentions! Inutile de tenir compte de la partie Relations de cette carte pour l'instant. Commencez à imaginer votre personnage sur la base des cartes que vous possédez: personnalité, description physique, etc. Si vous pouviez à tour de rôle partager ici la réponse à votre question Contexte au moins deux ou trois heures avant le début de la partie, cela nous aiderait à nous lancer plus vite. Je commence...

Répondez à votre question Contexte de façon assez détaillée, afin de donner le ton pour les autres joueur-se-s.

Une fois que tou-te-s les joueur-se-s auront fait de même, créez le texto destiné à la conversation de groupe (si vous n'en utilisez pas déjà une), et récupérez les messages vocaux. Vous pouvez vous inspirer du message ci-dessous pour savoir quoi dire à vos joueur-se-s.

Nous allons bientôt commencer! La dernière chose qu'il nous reste à faire avant de nous retrouver, c'est d'enregistrer nos messages vocaux. Il s'agit des derniers messages vocaux que nous avons laissés à Alice avant d'apprendre qu'elle avait disparu. Inspirez-vous de la suggestion de message vocal inscrite sur votre carte Personnage, sans oublier d'y inclure votre Secret d'une façon ou d'une autre. Cela peut être direct comme très subtil, ou n'importe quelle nuance entre les deux. Ces messages vocaux seront diffusés à la fin de la partie et serviront de conclusion à notre histoire. Inutile de modifier votre voix ou d'en faire trop pour essayer d'incarner quelqu'un d'autre, ces messages doivent être aussi sincères et concrets que possible. Essayez de les faire durer moins d'une minute, et envoyez-les-moi en privé une fois enregistrés.

Je vais également créer une messagerie de groupe sur laquelle nous échangerons le temps de la partie. Merci de m'envoyer votre numéro de portable si je ne l'ai pas déjà. Une fois que j'aurai le numéro de tout le monde, je vous enverrai un texto groupé avec le nom de mon personnage, et vous y répondrez en donnant le nom du vôtre. N'oubliez pas de remplacer vos contacts par ces noms avant de commencer la partie. Et ensuite, nous serons prêts à commencer!

Une fois que tout le monde a créé son personnage et que vous avez reçu tous les messages vocaux (y compris le vôtre!), vous êtes prêt-e à configurer la plate-forme en ligne sur laquelle vous allez jouer.

Assurez-vous de suivre les instructions spécifiques de cette plate-forme pour que votre groupe de joueur-se-s puisse profiter d'une expérience de jeu optimale.

INSPIRATIONS & REMERCIEMENTS

Pour le thème et le ton d'ALICE IS MISSING je me suis beaucoup inspiré des jeux vidéo *Life Is Strange*, *Gone Home* et *Oxenfree*, ainsi que des films *Portée disparue* et *Winter's Bone* et de la série *Riverdale*.

Ce jeu s'inspire également de nombreux jeux existants, jeux de rôle ou jeux grandeur nature, dont *Fiasco* et *Out of Dodge* de Jason Morningstar, *Unheroes* de Joanna Piancastelli, et *Kids on Bikes* de Doug Levandowski et Jonathan Gilmour.

Si vous voulez me contacter au sujet du jeu, pour partager vos histoires ou faire remonter des informations, vous pouvez me contacter @spenserstarke sur Twitter. J'en serai ravi.

