

Ligne de Vie

Docs MJ

Une murder écrite par Pauline Boutrelle, Nicolas Champseix, Emilien Decaux et Iwan Quémerais.

Pitch :

Vous vous réveillez dans un lieu que vous ne connaissez pas, relativement apaisant. Avec vous, 7 autres personnes qui semblent toutes aussi déboussolées que vous.

Note d'intention :

Ligne de vie est une murder pour 8 joueuses d'une durée estimée de 2 heures (brief et débrief non compris). Cette murder est centrée autour de la discussion et la négociation entre les personnages, notamment par rapport à leurs différentes expériences de vie. Celles-ci sont au centre de l'intrigue donc le contenu des fiches est important.

Cette murder n'est pas : une murder à émotions fortes, une murder enquête.

Cette murder peut être jouée par des personnes peu expérimentées en murder, cependant il est mieux d'avoir déjà joué une ou deux murders pour connaître le principe.

Trigger Warnings (TW) :

Alzheimer, Perte de proches, Parentalité, Décès, Relations familiales et amoureuses compliquées

Ces thèmes seront présents dans les fiches et potentiellement discutés mais pas joués durant la murder.

!!! Attention !!!

La suite de ce document contient les informations pour les MJs et sont donc spoilantes.

Concept de la murder :

Les joueuses ne doivent pas le savoir avant la session mais chacun·e d'entre elles 8 joue le même personnage Louis/Louise/Loïs Artman. Tous·tes les personnages auront vécu la même vie à ceci près qu'ils ont un âge différent et n'auront vécu leur vie que jusqu'à un certain point. Après la mort du personnage, iel accède à une deuxième chance lui permettant de revivre sa vie à partir d'un point choisi de sa vie avec potentiellement la possibilité de se donner une nouvelle impulsion. Comme le moment à choisir n'est pas évident, plusieurs fragments potentiels correspondant à plusieurs moments importants de sa vie se retrouvent pour débattre d'à quel âge repartir, ou s'il vaut mieux ne pas profiter de cette seconde chance.

Organisation de la murder :

En prévision de la murder donner aux joueuses le questionnaire présent dans ce dossier à remplir afin de pouvoir leur attribuer le rôle qui leur conviendra le mieux.

Il permet aussi en fonction des préférences ou impératifs de genres et de pronoms pour le jeu de choisir si la session sera jouée avec les fiches au masculin (Louis), au féminin (Louise) ou non-binairement (Loïs). Respectez bien les impératifs, sinon cela peut mettre très mal à l'aise vos joueuses et leur faire passer un très mauvais moment.

Prévoyez la liste d'objets suivants à fournir aux joueuses pendant la murder (cf. Déroulement du jeu), ils ne sont pas tous strictement nécessaires, mais ils aident à rythmer et donner du jeu :

- Des badges indiquant les différents âges des personnages
- Peluche
- Jouet pour enfant (de préférence un jouet qui occupera l'enfant ou pourra lui donner du jeu avec un·e des autres joueuses - des legos par exemple)
- Faux paquet de cigarettes
- Déclaration d'amour sur papier nul (brouillon, un texte est proposé dans le document Objets_papier.pdf)
- Manette de jeu vidéo
- Un exemplaire du journal 20minutes
- Billet d'avion pour l'Australie (disponible dans le document Objets_papier.pdf)
- Faire part de décès du père (idem)
- Faire part de naissance de la fille (idem)
- Photo de mariage des parents avec la mère déchirée (idem)
- Facture de l'avocat de divorce (idem)
- Une du journal avec l'article à succès de Louis/Louise/Loïs (idem)
- Couverture de l'album photo du tour du monde (idem)
- Bouteille de parfum (correspond à celui d'Aurélie/Aurélien)
- Pilulier
- Du papier et des stylos

Conseil : Prenez des objets dont vous n'avez pas peur qu'ils soient abîmés, les joueuses font attention en général mais on n'est pas à l'abri d'un accident.

Envoyer les fiches aux joueuses à l'avance en leur précisant bien de ne pas discuter entre elles de leurs personnages.

Le jour J, préparer la salle du jeu de façon à avoir une sorte de comptoir pour les MJs et une ou deux tables et des chaises disposées de manière un peu éparpillées de manière à ce que les joueuses puissent faire des petits îlots de discussion ou un grand cercle à leur convenance.

Déroulement du jeu

Avant le début du jeu¹, rappeler aux joueuses que dans le cadre du jeu leurs personnages n'auront pas faim, soif², ou n'auront pas particulièrement envie de s'enfuir. Ce lieu paraît étrange mais pas inquiétant, ils s'y sentent bien. Expliquez leur que les MJs joueront des PNJs bien présents tout au long de la murder, qui se ressemblent tous (choisissez le genre de votre choix) et avec lesquels ils pourront interagir.

Dans le cadre d'une session non-binaire, discuter avec les joueuses de leurs préférences en termes de pronoms et d'accords pour les adjectifs. Tout le monde n'est pas forcément habitué à l'usage du neutre alors soyez indulgents et demandez à vos joueuses de l'être entre elles mais de tout de même faire des efforts.

Faire un point sur les gestes et pratiques de sécurité physique et émotionnelle en GN.

- Introduire des gestes de sécurité émotionnelle : signe pour les informations HRP (*point sur le front*), signe/mot-clé pour arrêter le jeu (*bras en croix/ "cut"*), signe/mot-clé pour diminuer l'intensité d'une interaction (*baisser les deux mains/ "brake"*), signe pour vérifier l'état des autres personnes (*ok de plongée - avec réponse pouce vers le haut "tout va bien", agiter la main "j'aimerais bien qu'un·e MJ vienne checker ou je manque de jeu", pouce vers le bas "j'aurais dû faire cut"*)

=> Si vous hésitez à utiliser un geste de sécurité : c'est qu'il faut le faire

- Vérifier les consentements des gens pour certaines interactions (on lève la main si on est d'accord) :
 - Interactions positives : câlins, se tenir la main, gestes affectueux sur l'épaule ou le bras
 - Interactions conflictuelles : se faire crier dessus, se faire insulter (jamais sur le physique), se prendre une baffe de GN (*clapper dans sa main en face du visage de la personne*)**=> Ces consentements sont révocables à tout instant** (n'hésitez pas à redemander)

¹ Vous pouvez aussi prendre du temps avec chacun·e pour vérifier s'ils ont tous·tes bien compris leur fiche et n'ont pas de questions

² Mais n'empêchez pas vos joueuses de boire pour autant en vous demandant un verre d'eau au "bar", s'hydrater c'est important. Si vous avez besoin d'une excuse, les personnages ne sont pas obligés d'avoir soif pour boire.

Enfin lorsque tout le monde est prêt, demandez aux joueuses de fermer les yeux pour se mettre dans la peau de leur personnage puis de lever la main lorsqu'iels sont prêt·es à commencer. Pendant ce temps, dites leur que vous allez distribuer des badges avec une description pour leur personnage à certain·es d'entre eux et distribuer le badge indiquant l'âge de son personnage à chacun·e.

Une fois tout le monde la main levée et les badges distribués lancez le jeu en annonçant :

‘Vous vous réveillez dans un endroit que vous ne connaissez pas, vous regardez autour de vous et constatez qu’il y a sept hommes/femmes/personnes autour de vous. Ils/elles/iels vous ressemblent énormément, mais ont tous/toutes un âge différent...’ (ou quelque chose du genre)

À partir de là, laissez les joueuses comprendre la situation et interagir entre elleux.

Si pendant ce temps un·e d'entre elleux vient vous poser une question en RP, vous pouvez répondre :

“Je suis désolé, je ne peux pas te répondre pour le moment. Il faut que je réunisse encore quelques objets. Cela ne devrait pas être long. Je te laisse te retrouver avec toi-même.” (ou quelque chose du genre)

Lorsque leur réactions de début se sont bien développées ou qu'iels commencent à manquer un peu de jeu (entre 10 et 30 minutes après le début) vous pouvez introduire le sujet en annonçant :

“Puis-je avoir ton attention ? Merci. Navré de t’avoir fait attendre. Je vois que tu as pu te retrouver un peu. Tu es ici hors du temps et de l’espace, après avoir eu une vie menée jusqu’au bout. Les fragments de ton expérience se sont scindés en quelques moments que tu as choisis, mais il semble que tu n’as pas su lequel préférer. Tu es ici pour faire le point, et décider d’où repartir avec ton jeton de la seconde chance. Tu vois, tu peux refaire une vie, à partir d’un de tes points choisis. Pour cela il faut que tu sois d’accord avec toi-même. Prends ton temps, décide bien. Je serai là pour te donner ce dont tu as besoin, il suffit que tu me le demandes.” (ou quelque chose du genre)

Petit plus : L’effet est meilleur si les différent·es MJs finissent les phrases les un·es des autres. Et s’iels utilisent “tu” pour “vous” et “je” pour “nous”.

Laissez les joueuses réagir entre elleux à cette annonce et commencer à débattre.

Ayfficher quelque part un décompte de temps de 2h (c’est mieux s’il est fait et descendu à la main afin de pouvoir adapter le temps restant en accélérant le temps si il manque de jeu ou en laissant plus de temps, notamment vers la fin afin que le vote ne soit pas raté sur une bête question de chrono).

Remarque : Ce décompte manuel permet de donner aux joueuses une notion floue du temps en jeu mais aussi de leur rappeler qu’il faudra faire un choix quand vous allez la modifier.

Après 10 min vous pouvez apporter un verre d’eau et le pilulier au personnage de 85 ans en lui disant qu’il est l’heure de son médicament. Puis un peu plus tard, allez proposer le faux paquet de cigarettes au personnage de 15 ans. Ces premiers objets permettent de bien

introduire la mécanique d'apports d'objets et de provoquer des réactions aux autres personnages.

Ensuite amenez les autres objets petit à petit à votre bon plaisir. Quelques conseils :

- Ne les amenez pas trop vite, gardez-en sous le coude pour apporter des choses jusqu'à la fin du jeu. (En temps que MJ on a souvent l'impression que les joueuses s'ennuient plus qu'il n'est réellement le cas).
- Vous pouvez alterner entre les déposer sur une table pour être trouvés, les donner directement ou les mettre au milieu des joueuses pour voir qui voudra le prendre en premier.
- Profitez des objets pour redonner du jeu à certains personnages s'ils en manquent un peu.
- N'interrompez pas une conversation pour donner un objet, votre but est d'être une présence discrète.

Si les joueuses vous posent des questions pendant le jeu vous pouvez improviser pour leur répondre ou décider de ne pas leur répondre. Quelques règles cependant :

- Il n'est pas possible de sortir de cette endroit avant la fin du vote
- Il faut l'unanimité pour repartir à un âge donné
- Il est possible de ne pas utiliser la deuxième chance
- Au réveil, Louis/Louise/Loïs ne se souviendra pas de ce qu'il s'est passé pendant cette murder. Cependant, les joueuses peuvent donner une nouvelle impulsion à la vie du personnage à partir de son réveil. Lorsqu'ils posent la question à ce sujet, vous pouvez comparer cela à un rêve dont le souvenir s'estompe, mais qui laisse quelques impressions tenaces.
- Vous pouvez faire apparaître tout objet qui est lié émotionnellement au personnage ou faire revenir un des objets s'il a été cassé ou si l'on vous le demande. Vous pouvez en créer à partir d'un bout de papier. Mais vous ne pouvez pas faire venir d'êtres vivants.

Le vote :

À la fin, les joueuses devront faire un vote sur l'âge auquel revenir afin de savoir si le choix est unanime. Il est recommandé de leur faire faire un premier vote un peu après la moitié du jeu afin qu'ils puissent voir les avis qu'ils ont et leur rappeler le choix à faire. Donnez leur 8 petits papiers et de quoi écrire leur choix. Récupérez-les ensuite et annoncez s'il y a unanimité ou non puis rendez-leur les papiers et laissez le jeu continuer.

10-15 minutes avant la fin, annoncez qu'il va falloir prendre une décision et redonnez leur des papiers. Une fois qu'ils ont voté, récupérez les papiers et annoncez leur le résultat du vote. Laissez leur quelques minutes pour finir leur discussion et/ou définir une impulsion à donner à leur deuxième chance de vie puis annoncez la fin de la murder.

Laissez le temps aux joueuses de sortir un peu du jeu, assurez-vous que tout le monde va bien. Puis demandez leur d'annoncer clairement si le groupe désire donner une nouvelle impulsion au personnage à l'âge où il revient et laquelle. Puis laissez le reste à leur imagination.

Licence du jeu

Ce jeu est sous licence Creative commons non commerciale, avec attribution et partage/modifications sous la même forme. C'est pour cela que chaque page est marquée avec le code : **CC BY-NC-SA 4.0**

Vous pouvez donc : utiliser ce jeu, y apporter des modifications et le diffuser librement sous les conditions suivantes :

- ne pas en faire d'usage commercial (ne pas gagner d'argent avec)
- nous citer toutes les quatre comme créateur·ices d'origine
- d'appliquer la même licence exactement sur toute version modifiée du jeu

Pour plus d'informations sur cette licence suivez le lien suivant :

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Merci pour votre intérêt et amusez-vous bien !

Pauline, Nicolas, Emilien et Iwan