

BRINDLEWOOD BAY

Première séance

1) Lire le livre des règles

2) Préparer le matériel nécessaire

- Au moins trois dés à six faces (trois par joueur, c'est l'idéal).
- Des petites fiches et un feutre pour fabriquer des chevalets avec vos noms et pour garder une trace écrite des Indices et des Suspects.
- Un crayon par participant.
- Une fiche de personnage par joueur.
- Au moins une fiche de référence (une par joueur, c'est l'idéal).
- Au moins une fiche réunissant les traits d'inspiration (ceux choisis).
- Une fiche de mystère.
- La fiche de sombre complot.

3) Trouver des participants

4) Présentation des joueurs et du Gardien (2 min.)

5) CATS (3 min.)

Nous allons commencer par les CATS. CATS est l'acronyme de Concept, Ambition, Ton et Sujets sensibles. Le but des CATS, c'est de s'assurer que chacun a des attentes similaires lors de cette première séance.

Le concept : BRINDLEWOOD BAY est un jeu de rôle dans lequel on joue un groupe de dames âgées, les membres du club de lecture de polars des Maîtresses du crime, qui enquêtent souvent sur des meurtres qu'elles résolvent avec brio! Au fil du jeu, elles vont découvrir que des influences surnaturelles

lient toutes les affaires sur lesquelles elles enquêtent et qu'une secte dévouée aux aspects sombres et monstrueux de la déesse Perséphone complot en secret pour leur mettre des bâtons dans les roues. Ce jeu s'inspire ouvertement de la série Arabesque, mais aussi du genre de l'horreur cosmique, du polar, du policier cosy et des séries télé américaines des années 1970, 1980 et 1990.

L'ambition des personnages, c'est de protéger leur communauté en décourant ce qui se cache derrière les meurtres. Notre ambition à nous, joueurs, c'est de découvrir ces personnages et de donner vie à la ville de Brindlewood Bay, une responsabilité qui nous revient à tous. L'ambition de cette séance c'est de créer vos alter ego, de les présenter, d'apprendre les règles du jeu en y jouant et de faire un petit bilan à la fin.

Le ton du jeu alterne entre le réconfort et l'inquiétant. Souvent, il sera plutôt léger et « cosy », mais parfois l'atmosphère sera très sombre et menaçante. Il ne faut pas s'interdire l'humour un peu kitsch, qui colle parfaitement aux sources d'inspiration du jeu, mais nos personnages doivent prendre ce qu'ils font très au sérieux, même si nous, nous plaisons de temps en temps autour de la table.

Sujets sensibles : le meurtre (sous toutes ses formes), les menaces envers les animaux et les enfants, la magie rituelle, les sacrifices d'humains et d'autres sujets très sombres peuvent être abordés de temps en temps dans ce jeu. Nous allons parler de sécurité émotionnelle très bientôt, mais pour ce qui est de nos attentes, sachez que des sujets sensibles peuvent être abordés malgré le ton souvent léger.

6) Outils de sécurité émotionnelle (3 min.)

Aucun jeu n'a plus d'importance que le bien-être des joueurs. Nous avons pour objectif commun de raconter la meilleure histoire possible, certes, mais surtout de respecter les limites de chacun sur le plan du consentement et de la sécurité émotionnelle. Pour ce faire, nous allons utiliser trois outils de sécurité émotionnelle : le droit de retrait, la carte X et les lignes et les voiles.

Rien de plus simple que le droit de retrait : vous avez le droit de quitter la partie à tout instant sans avoir à vous expliquer. Dites-nous simplement que vous devez partir et personne ne vous demandera des comptes.

Montrez la carte X sur la table.

Un certain degré de malaise peut être acceptable, voire plaisant, dans le genre du policier et de l'horreur, mais si un

sujet abordé en jeu vous heurte ou vous dérange, la carte X vous permet d'interrompre la partie pour retirer ou modifier cet élément lorsqu'il est introduit. En tant que Gardien, je vous demanderai peut-être des précisions sur l'élément à retirer, mais je ne vous demanderai jamais de vous justifier. Ensuite, la partie reprend son cours.

Enfin, nous utiliserons les lignes et les voiles. Une ligne, c'est une limite stricte que vous ne voulez pas voir franchir et qui définit des thèmes qui ne doivent pas apparaître dans la fiction. Un voile permet d'intégrer un sujet sensible à la fiction sans rentrer dans les détails : ces sujets doivent rester en arrière-plan et ne pas prendre une place centrale. Rappelez-vous que les sujets sensibles que j'ai mentionnés plus tôt peuvent aussi devenir des lignes et des voiles si nous le décidons. Encore une fois, le bien-être des joueurs est ce qu'il y a de plus important.

Je vais commencer par partager mes propres lignes et voiles. Vous pourrez me dire les vôtres en privé pendant la pause et je les communiquerai de façon anonyme au reste du groupe.

Partagez à présent vos lignes et voiles.

7) Création de personnages (15 min.)

Avant de commencer à créer les personnages, je vais vous dire ce que ces femmes que vous allez jouer ont comme points communs. Premièrement, toutes ces femmes ont vécu une vie bien remplie avant les événements que nous allons raconter : elles avaient une carrière et une moitié aujourd'hui décédée. À vous de décider si elles ont des enfants (ou des animaux de compagnie). Pas la peine de trop vous attarder sur leur passé pour le moment, car nous en découvrirons davantage en jeu, mais prenez ces détails en compte lorsque vous créez vos personnages.

Vous pouvez à présent distribuer les fiches de personnage et laisser les joueurs créer leurs Maîtresses du crime. Les joueurs peuvent faire ces étapes dans n'importe quel ordre, tant qu'ils s'arrêtent en arrivant à la section Petit coin cosy.

1. Choisir un nom.
2. Cocher un style.
3. Cocher un hobby (deux Maîtresses du crime ne peuvent pas avoir le même hobby).
4. Ajouter 1 point à un des attributs et noter les modificateurs dans les cases.
5. Choisir un des traits d'inspiration et l'inscrire sur la fiche.
6. Attendre que tout le monde ait fini.

8) Présentation des personnages et Petit coin cosy (10 min.)

Maintenant que vous avez créé vos personnages, c'est le moment de les présenter. À tour de rôle, donnez le nom, le style, le hobby et le trait d'inspiration de votre Maîtresse du crime.

Quand tout le monde s'est présenté, poursuivez :

Nous allons refaire un tour de table. Cette fois-ci, vous allez décrire trois éléments clés de l'histoire de votre Maîtresse du crime :

- L'identité de sa moitié décédée.
- L'identité de ses enfants ou animaux de compagnie, si elle en a.
- Sa vie professionnelle avant qu'elle ne prenne sa retraite à Brindlewood Bay.

Ensuite, les autres joueurs et moi-même allons décrire chacun un objet qui se trouve dans votre domicile à Brindlewood Bay. Notez ces objets dans la section Petit coin cosy de votre fiche de personnage. Vous pouvez modifier ces objets selon vos préférences.

9) Pause (10 min.)

Maintenant que nous connaissons un peu mieux les Maîtresses du crime, nous sommes prêts à jouer! Faisons une pause de dix minutes et je vous présenterai le premier mystère à la reprise. N'oubliez pas de profiter de la pause pour me dire vos lignes et voiles !

10) Avant de commencer (2 min.)

Avant de commencer, laissez-moi partager avec vous les nouvelles lignes et voiles.

Partagez les lignes et voiles que les joueurs vous ont éventuellement communiqués durant la pause.

*Je dois encore aborder un dernier point. Ce jeu se passe dans une région précise des États-Unis, mais nous n'allons pas trop nous soucier de l'exactitude culturelle et historique. Nous ferons de notre mieux pour représenter la culture de cet endroit, mais nous allons commettre des erreurs de temps en temps et ce n'est pas grave. Il est important aussi de préciser que dans l'univers de **BRINDLEWOOD BAY**, la couleur de peau, la nationalité, l'ethnicité, la sexualité, le handicap et la neuroatypie ne sont pas des obstacles en société.*

11) Début de séance (2 min.)

Chaque joueur doit cocher deux questions de fin de séance en plus de la première, qui est toujours cochée.

Si des Maîtresses du crime ont des traits qui s'activent en début de séance, c'est le moment de les résoudre.

12) Vignette cosy (2 min.)

Chaque joueur narre une courte scène qui montre la vie quotidienne de sa Maîtresse du crime à Brindlewood Bay. Ces scènes doivent être légères et joyeuses, ou chaleureuses et réconfortantes. On y voit, par exemple, les Maîtresses du crime qui pratiquent leurs hobbies, qui font du bénévolat pour la communauté ou s'occupent de travaux ménagers.

13) Présentation du mystère (5 min.)

C'est le moment de communiquer aux joueurs le nom du mystère choisi, son niveau de difficulté, puis de suivre la section Présentation du mystère.

14) Enquête (90 min.)

C'est le moment de rentrer dans le vif du sujet et de mettre en application les conseils vus dans le reste du livre. Vous allez sûrement faire des erreurs et ce n'est pas grave. Vous risquez d'oublier les États, *Pause publicitaire* et le Petit coin cosy lors de votre première séance. Les joueurs, eux, mettront une séance ou deux à penser aux Couronnes. Tout ça n'est pas grave : faites de votre mieux, une chose à la fois. Essayez de leur apprendre les bases du jeu : quand déclencher chaque rebondissement, comment lancer les dés, à quoi correspond chaque attribut, les avantages et désavantages, etc.

Essayez de venir à bout d'un mystère, mais pas d'inquiétudes si vous n'y arrivez pas. Si vous devez mettre fin à la séance avant la fin d'un mystère, essayez de finir sur un *cliffhanger*.

Faites une pause de 5 min à un moment ou à un autre.

15) Scènes de Couronnes (5 min.)

Il y a deux sections bien particulières sur la fiche de personnage : la Couronne de la Reine et la Couronne abyssale. Quand une case d'une de ces sections est cochée par un joueur, il doit suivre les instructions de la case cochée. Souvent, ça implique de narrer une scène spécifique. Les joueurs peuvent narrer ces scènes à tout moment avant la fin de la séance. Quinze minutes avant la fin de la partie, essayez de boucler la scène en cours et d'inviter à raconter les scènes de Couronnes qui n'ont pas encore été narrées.

16) Questions de fin de séance (2 min.)

Demandez aux joueurs de répondre aux questions de fin de séance qu'ils ont cochées à tour de rôle et de cocher 1 case d'XP à chaque fois qu'ils répondent «oui».

17) Bilan (5 min.)

Prenez le temps de faire un bilan de la séance. Vous pouvez utiliser la méthode de votre choix, mais nous vous proposons d'utiliser la méthode des étoiles et des souhaits, qui se veut positive et encourageante.

Pour faire le bilan de la séance, nous allons utiliser la technique des étoiles et des souhaits. Les étoiles, c'est ce que vous avez aimé : des personnages, des scènes, des descriptions, un élément des règles... tout ce qui vous a plu peut-être une étoile. Les souhaits, c'est ce que vous aimeriez voir la prochaine fois : un aspect du jeu qui n'a pas été abordé aujourd'hui, une question que vous voulez poser à un personnage, une scène que vous aimeriez jouer avec un personnage, etc.

18) La scène des Doulas (si nécessaire) (1 min.)

C'est le moment de jouer la scène finale avec les Doulas si vous avez débloqué la première strate de l'obscur complot!

19) Les devoirs pour la prochaine fois

Encouragez vos joueurs à relire leurs fiches de personnage d'ici la prochaine séance et notamment la section Couronne de la Reine, qui peut faire réfléchir au sujet du passé des Maîtresses du crime.

Les séances suivantes...

Suivez la structure détaillée du chapitre Règles de base.