

## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

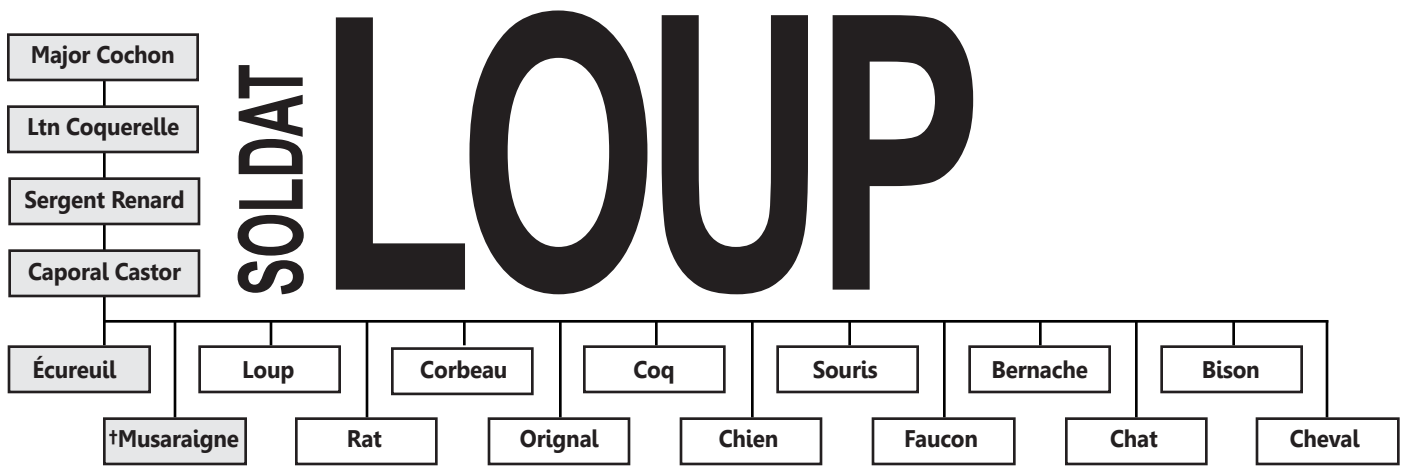
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

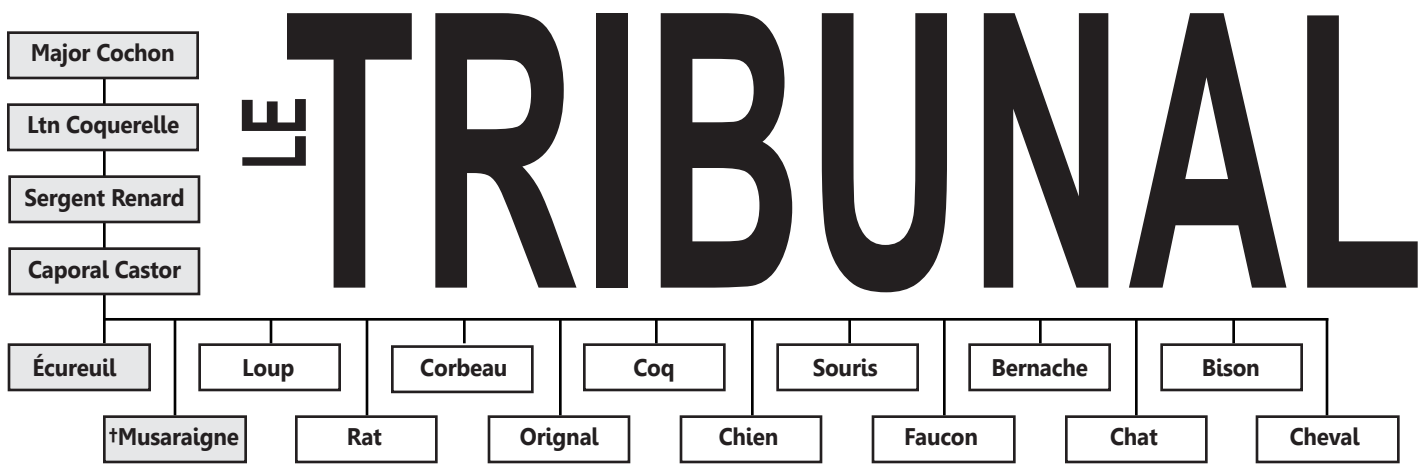
La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.



Tu es un excellent soldat, mais une véritable ordure. Pas exactement un sadique, ni quelqu'un qui torturerait des prisonniers. Tu détestes simplement les faibles, surtout ceux qui semblent faire obstacle à ce qui doit être accompli. Ainsi, afin de les « entraîner à ne plus échouer », tu vas aussi loin qu'il le faut. Si quelqu'un n'arrive pas à le supporter, c'est son problème. Tant pis pour lui.

Tu suis bien les ordres et tu serais probablement en bonne voie pour devenir officier, s'il y avait autre chose à faire que d'attendre cette maudite guerre. Alors tu tues le temps en « perfectionnant » les autres avec ton ami Faucon, surtout cette faible idiote de Souris. Tu méprises ton officier commandant, la lieutenant Coquerelle, que tu considères comme une faible, mais tu apprécies le sergent Renard, car il te ressemble beaucoup. Quant aux deux accusés, tu éprouves des sentiments partagés : Castor est un bon soldat, mais Écureuil est agaçant et cupide. Tu n'aimerais pas voir Castor mourir ; pour Écureuil, ce serait moins grave. Tu aimerais te venger du commandant Cochon, car ce voleur ne mérite pas sa position.

Tu es orphelin, sans frères, sœurs ni famille à toi, et tu aimerais faire de l'armée ton foyer de remplacement, ta famille. Pour l'instant, tu n'es simplement pas en bonne compagnie ici pour ça.



## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

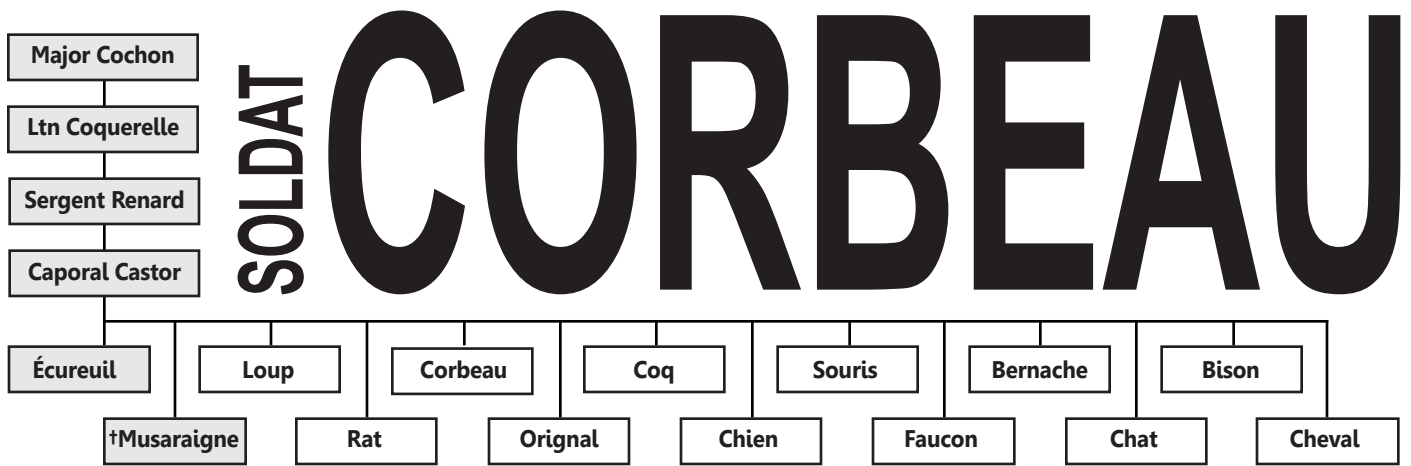
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

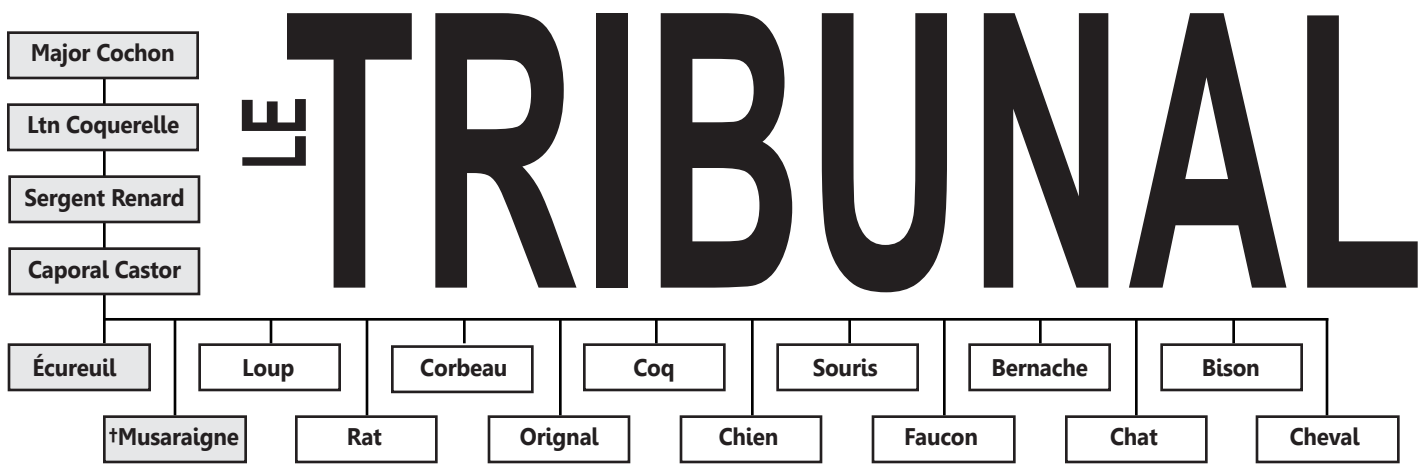
La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.



Tu parles beaucoup, et tu vois beaucoup de choses. Cela se traduit par une critique constante des autres, mais tu essaies d'être constructif. Ou à tout le moins de faire le philosophe du groupe et l'avocat du diable. Chaque fois que quelqu'un exprime une opinion, tu veux la soumettre au débat afin de voir si cette personne peut défendre sa position ou non. Tu apprécies les bons affrontements, autant physiques que verbaux.

Tu n'aimes pas la vie ici, à la caserne. Les officiers, tous aussi stupides les uns que les autres, refusent de débattre des choses. Ils se contentent d'ordonner. Castor est comme eux à cet égard, il n'a donc pas ta sympathie. Écureuil, en revanche, a toujours été disposé à parler, et tu l'aimes donc beaucoup malgré ses défauts. Musaraigne et toi étiez de bons amis, jusqu'à ce qu'elle soit injustement exécutée. Chat, avec qui tu traînes le plus ces temps-ci, est convenable, mais ne remplace pas vraiment Musaraigne.

Troisième enfant d'une famille de sept, tu aimes profondément la compagnie des autres et tu déperis sans public. Une fiancée t'attend dans ta ville natale, elle te manque énormément, et tu n'as aucune envie de mourir pour quelque raison que ce soit, patriotisme inclus.



## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

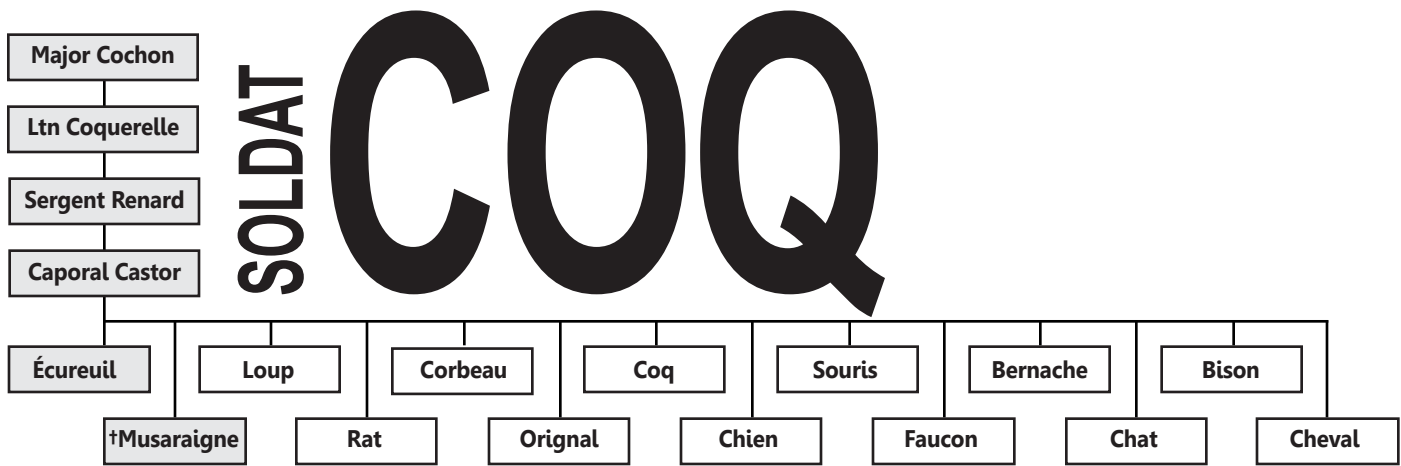
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.

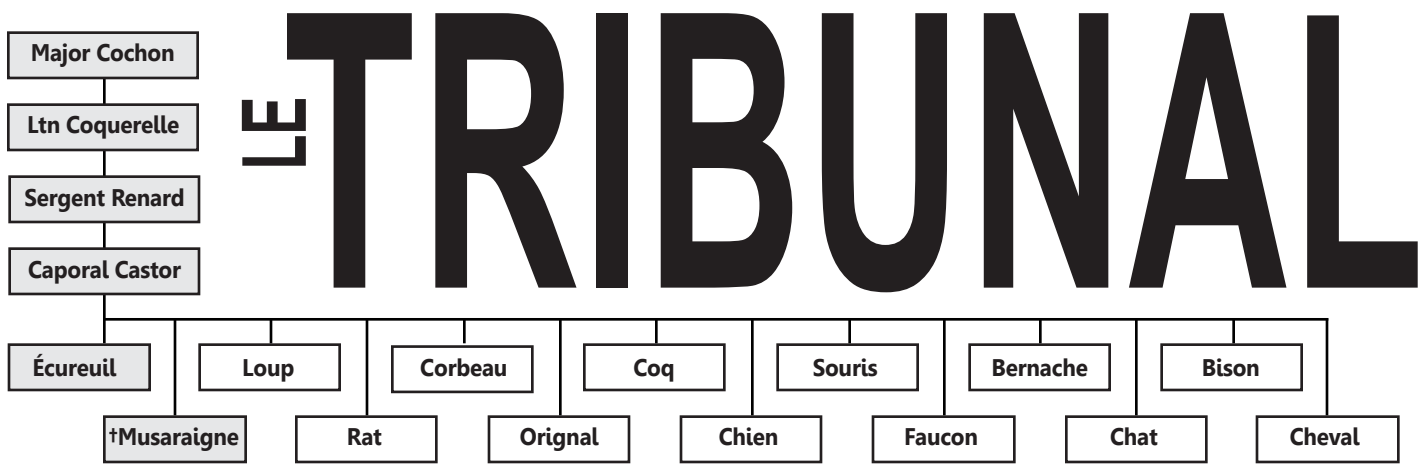


Tu es prêt à tout pour rester au centre de l'attention dans n'importe quelle situation. Si quelqu'un d'autre est jugé plus important que toi, même un instant, tu te fâches. Verbalement, le plus souvent, mais pas toujours. Tu contrôles mal tes impulsions. Tu étais le plus jeune enfant d'une grande famille, et tu n'as jamais appris à vivre sans attention constante.

Ce qui t'attire les bonnes grâces des autres, c'est que tu es plutôt divertissant. Tu racontes des histoires et des anecdotes, souvent instructives. Ce qui est un peu moins charmant, c'est que tu en expliques généralement aussi la morale au public, au cas où quelqu'un ne l'aurait pas comprise.

Toute la situation ici ressemble pour toi à une grande anecdote, une histoire que tu as envie de suivre. Quelqu'un est traité injustement, quoi qu'il arrive. Cela fait un excellent récit, que tu prends déjà plaisir à raconter aux autres sous différentes versions. Tu pourrais même vouloir y jouer un rôle actif, si cela pouvait t'apporter l'attention que tu recherches — en étant celui qui a le dernier mot, ou peut-être même le héros qui sauve la situation.

Tu t'entends plutôt bien avec tout le monde dans ton unité, sauf avec Corbeau, dont les critiques constantes t'agacent.



## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

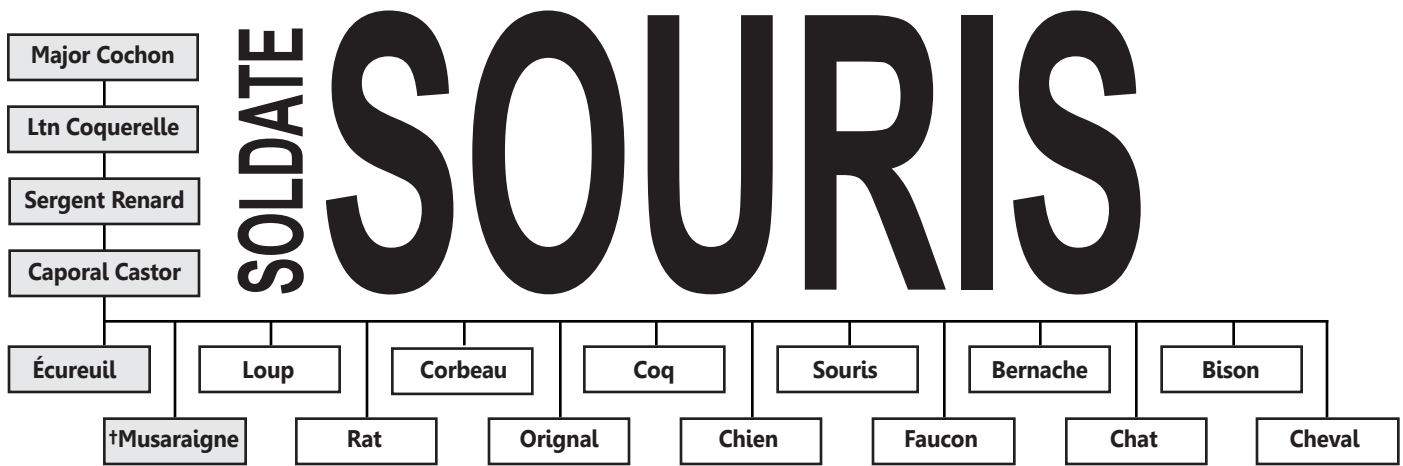
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

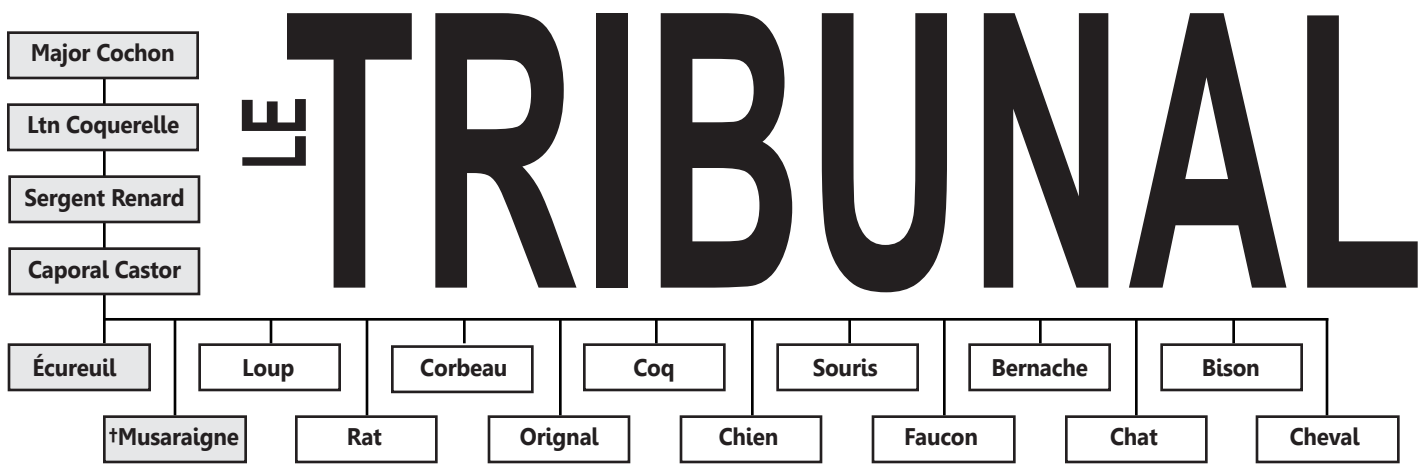
La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.



Tu es la personne sur qui tout le monde s'acharne, parce qu'au fond, tu es lâche et timide. Ce n'est pas vraiment ta faute, c'est simplement ainsi que tu es fait. C'est donc profondément injuste que les autres te prennent pour cible, surtout Loup, Faucon et les sous-officiers. Tu voudrais riposter, mais tu es trop effrayée et trop faible pour le faire.

Cette situation, toutefois, t'apparaît comme une opportunité. Peut-être pourrais-tu convaincre les autres d'accuser quelqu'un d'autre qu'Écureuil et Castor. Loup, Faucon ou Renard, par exemple ? Autrefois, tu étais gentille, bienveillante et attentionnée. Mais des années de torture ont fait de toi aussi un monstre. Comme un scorpion en cage, tu cherches un moyen de piquer quelqu'un à mort, même si cela doit aussi te détruire.

Tes parents tiennent beaucoup à toi et t'envoient des lettres chaque semaine. Tu n'as même plus l'énergie d'y répondre, et si tes actes doivent un jour les rendre tristes, qu'importe ? Tu mérites une forme de revanche, même si elle doit viser quelqu'un de partiellement innocent. Il faut bien que quelqu'un paie pour ta douleur.



## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

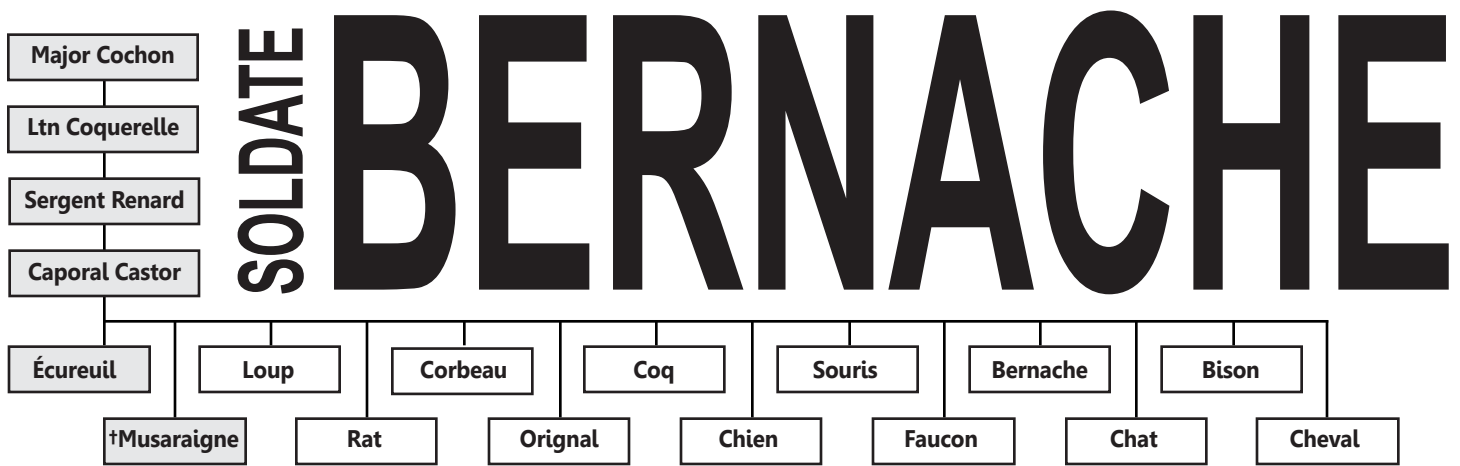
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

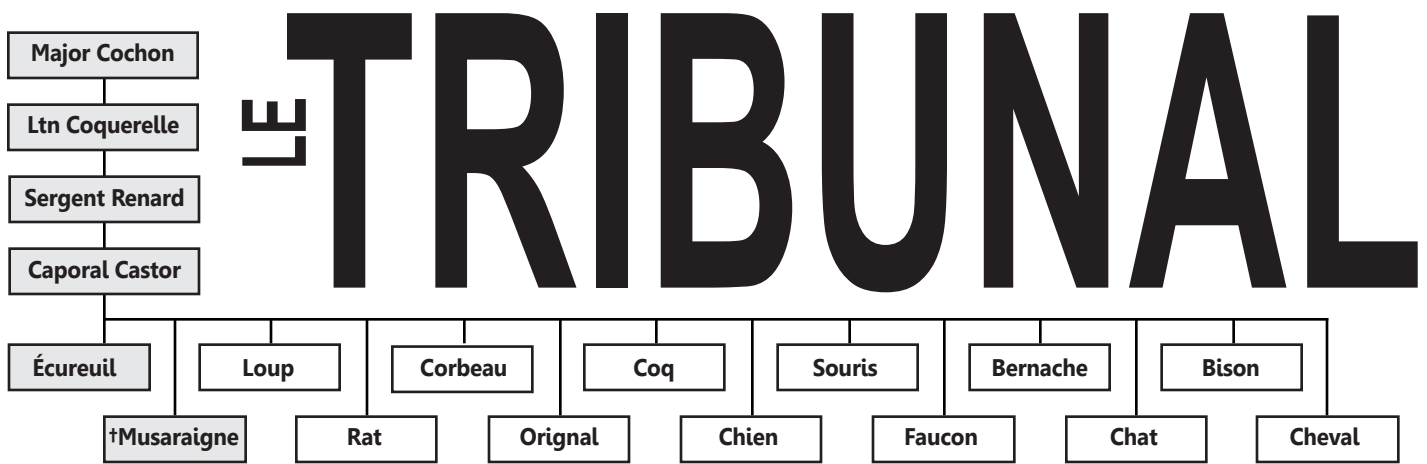
La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.



Tu prends soin des autres lorsque leur force, leur fierté ou leur patience leur font défaut. Toujours la personne qui veille, toujours celle qui juge, à la fois figure maternelle attentionnée et figure paternelle sévère mais aimante, tu es là pour ton équipe. C'est aussi toi qui prends souvent les devants, en montrant l'exemple. Tu n'es peut-être pas une cheffe naturelle en matière de stratégie, et tu ferais sans doute une meilleur sergente qu'une officière, mais tu fais ce pour quoi tu es douée.

La situation actuelle te trouble profondément. Deux personnes auxquelles tu tiens vont mourir, injustement, tout comme Musaraigne il y a quelque temps. C'est injuste, mais s'y opposer est mortellement dangereux. Tu apprécies particulièrement Écureuil, parce que tu crois pouvoir le corriger dans ses mauvaises habitudes et en faire une personne admirable ainsi qu'un excellent soldat. Et tu méprises des gens comme la lieutenant Coquerelle, simplement paresseuse et sans aucune volonté de devenir meilleure.

Tu as un époux et deux enfants qui t'attendent à la maison, puisque tu es entrée en service un peu plus tard que la normale. Tu sais parfaitement que faire ce qui est juste ici mettrait en péril ton avenir — et le leur. La seule manière d'éviter cela serait qu'un nombre suffisant d'entre vous — une masse critique — s'accorde sur le même type de témoignage. Tu es une personne très fière, et tu refuses donc tout compromis. Le vrai choix se situe donc entre suivre la version officielle à la lettre, ou suivre la vérité. Il n'y a pas d'entre deux.



## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

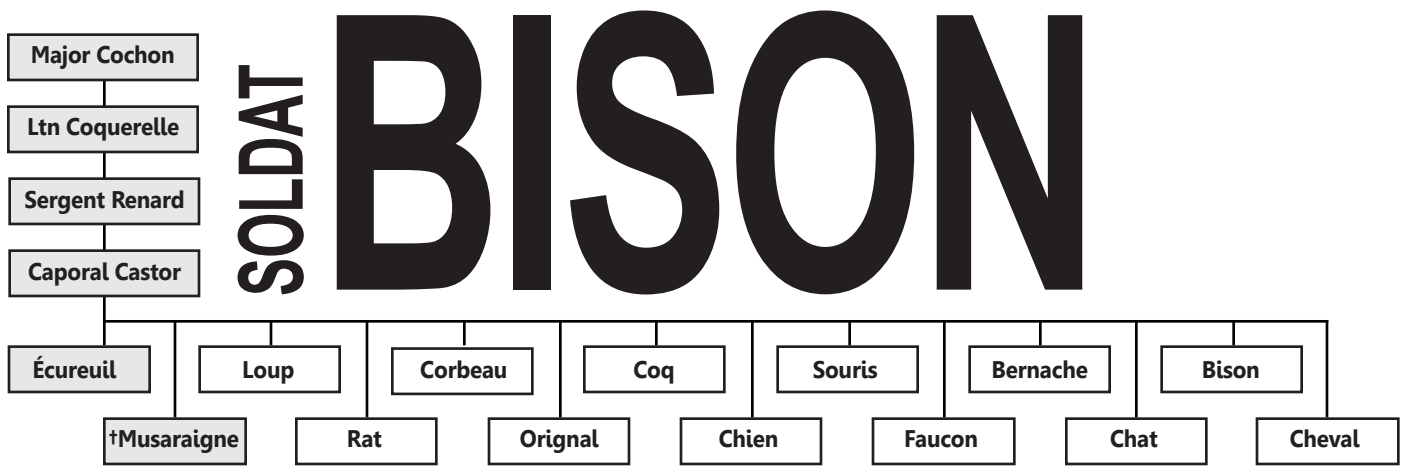
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

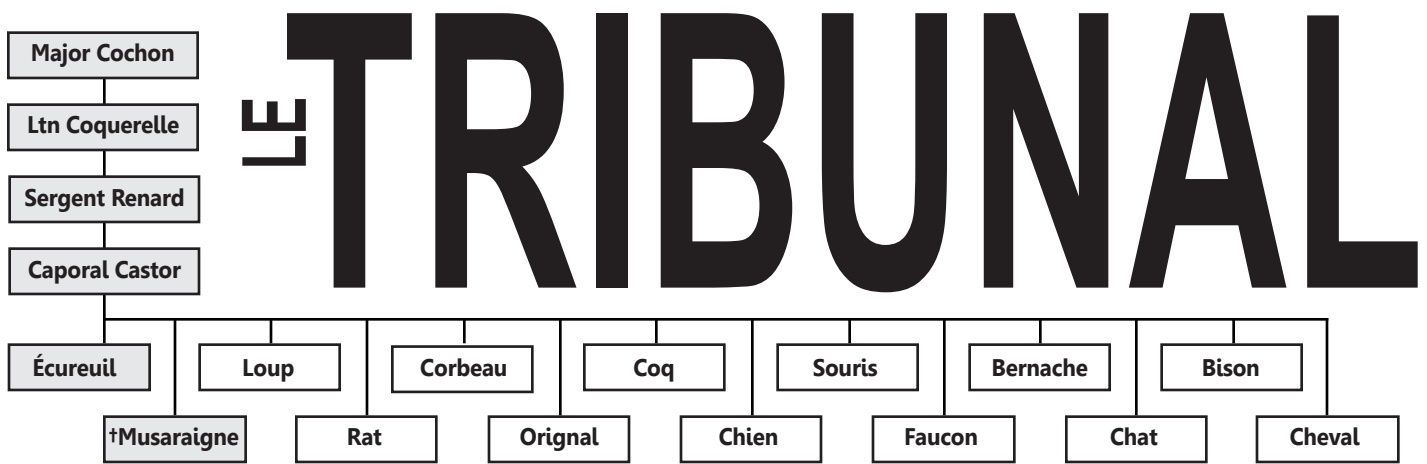
La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.



Tu es l'incarnation même du bon soldat. Tu vas de l'avant même dans les situations les plus problématiques et dangereuses, en comptant sur ta force, tes connaissances et ta volonté pour triompher. Certaines situations peuvent te mettre à terre, mais tu finis toujours par te relever. C'est important pour toi, non seulement pour l'image que tu as de toi-même, mais aussi parce que tu tiens beaucoup au fait que les autres puissent compter sur toi, quoi qu'il arrive. La chaîne peut parfois se rompre, mais tu n'es jamais le maillon qui cède.

Tu as pourtant beaucoup de mal avec la manière dont cet endroit est dirigé. Les officiers sont cupides, paresseux et incompetents. Les sous-officiers, eux, sont des escrocs et des sadiques. Tu n'arrives plus à respecter la chaîne de commandement, et cela commence à affecter ton travail. Tu veux être là pour ton équipe, mais pas pour ceux qui la commandent. Pourtant, tu refuses d'échouer.

Musaraigne et toi viviez une relation secrète, brutalement interrompue par son exécution totalement injuste. Pour cette raison, tu hais encore davantage les officiers, et ce faux tribunal fait remonter toute ta haine à la surface. Une grande part de toi veut simplement partir dans un éclat de gloire, comme une voix de la justice que les menteurs ne pourront jamais vraiment réduire au silence, malgré ce qu'ils croient. Les autres ici t'admirent, et c'est ton devoir de montrer l'exemple — que ce soit l'exemple de survivre ici ou en de défendre la vérité. Tu n'es pas certain de pouvoir faire les deux.



## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

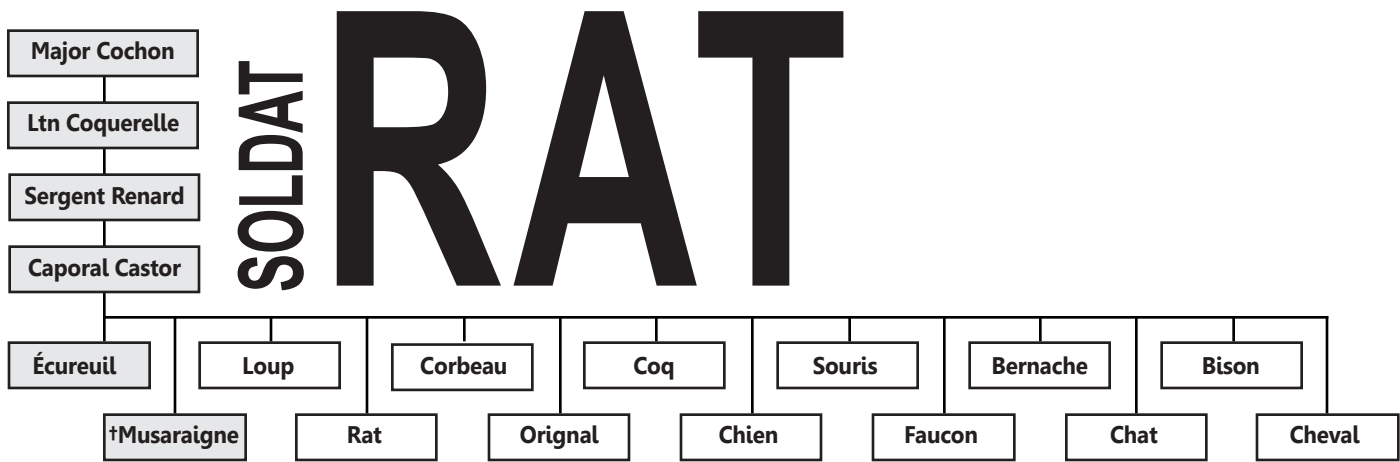
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

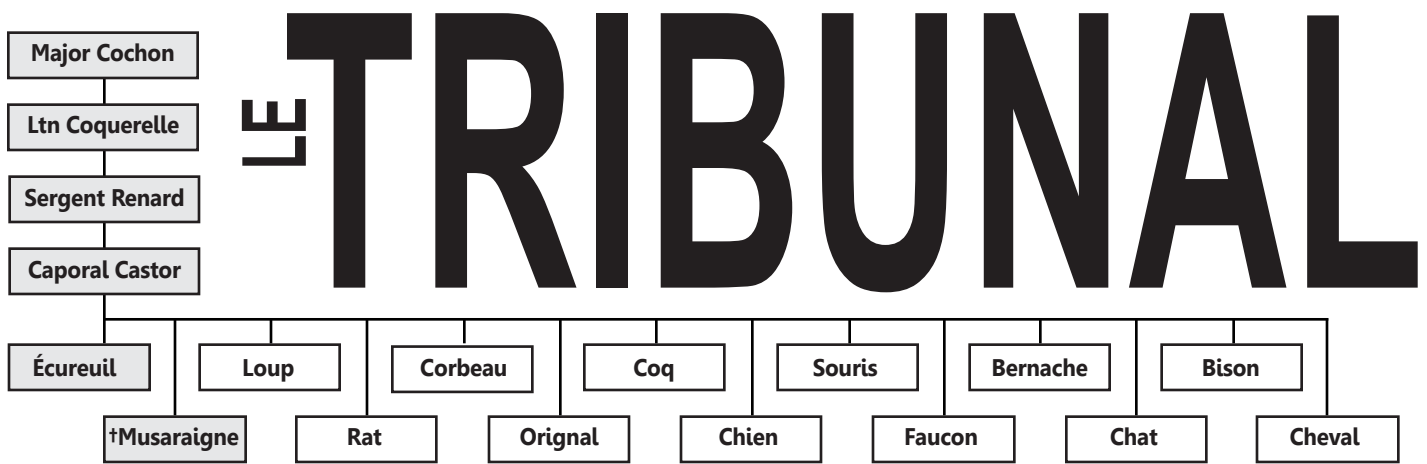
La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.



Tu es un survivant. Quoi qu'il arrive, tu t'adaptes, tu prends des raccourcis ici et là, et tu t'en sors. Les officiers te frappent parfois ? Et alors. Quand l'occasion se présente, tu leur voles quelque chose et tu en glisses une partie dans le casier d'un autre type déplaisant. Et ainsi de suite. Tu n'es pas vraiment méchant : pour toi, la famille reste la famille, et les amis restent les amis. En réalité, tu apprécies autant Castor qu'Écureuil, contrairement à Faucon, à la lieutenantante Coquerelle, au sergent Renard ou au soldat Chien, tellement obéissant que ça en devient irritant.

Ton objectif principal est de survivre à cette épreuve, mais tu ne peux pas t'empêcher de penser à l'opportunité d'attirer des ennuis à quelqu'un que tu n'aimes pas, ou à pousser assez des autres à risquer leur vie pour sauver Castor et Écureuil. L'armée n'est pour toi qu'un milieu comme un autre, avec ses avantages et ses problèmes. On pourrait presque t'accuser d'avoir une approche ludique de la vie ici, si tu n'étais pas d'un sérieux absolu en permanence, même quand tu fais semblant de rire, de te détendre et de t'amuser.

Tu as de la famille au pays, mais tu ne t'en soucies pas vraiment. Tu en parles si le besoin s'en fait sentir, ou si cela peut te donner un avantage en invoquant des « responsabilités » ou en disant que « ta famille s'inquiète ». Avec le temps, tu as accumulé beaucoup d'objets trouvés — et parfois volés —, et tu es tout à fait prêt à les utiliser comme pots-de-vin, comme levier, ou les deux.



## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

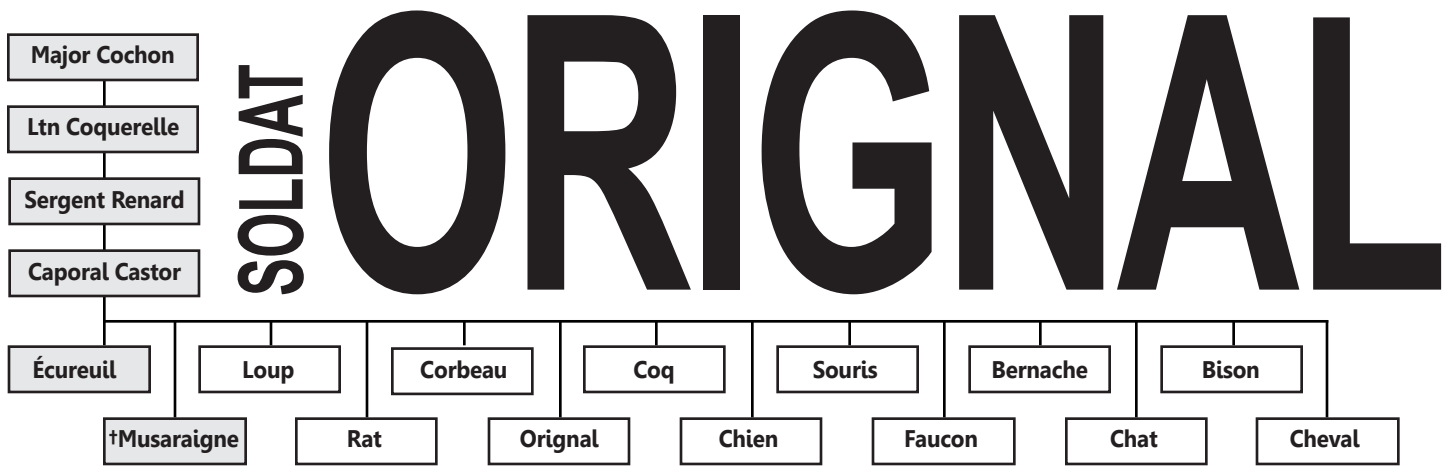
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

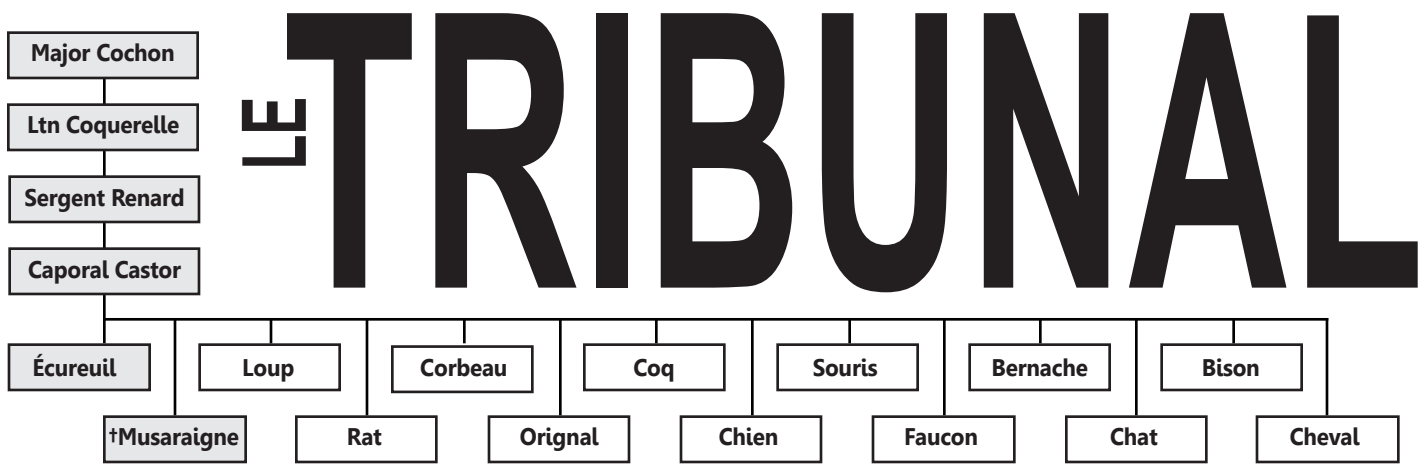
La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.



Tu es un soldat modèle : fort, puissant, fiable, compétent. Jamais un lâche. Il n’y a pas de secret à cela. Certaines personnes sont simplement plus adaptées que d’autres pour une tâche donnée. Tu n’es pas exactement vaniteux, mais tu es fier de tes capacités. Que ce soit à l’entraînement ou dans la guerre à venir, tu es né pour ça.

L’armée, cependant, te fait te poser de sérieuses questions. Tu respectes facilement tes camarades compétents — Chien, Bison, Cheval, l’accusé Castor, même Loup et Faucon malgré leur comportement moins recommandable (Faucon ferait un excellent meneur si ce n’était de son attitude de bourreau). Le problème vient des supérieurs comme la paresseuse lieutenant Coquerelle et le mesquin sergent Renard. Et certains de tes camarades semblent simplement destinés à recevoir les balles à la place des autres, ou à être écrasés sous les chenilles des machines de guerre. C’est la nature du combat.

Ton épouse t’attend à la maison, ainsi qu’un fils né après ton arrivée ici, que tu n’as jamais vu. Tu détestes la malhonnêteté, mais tu veux vivre pour combattre, et peut-être aussi rencontrer un jour ton fils. Tu n’en demeures pas moins très sensible à la flatterie, si bien que lorsqu’on te dit les choses comme il faut, tu finis par apprécier une idée et tu te laisses emporter là où elle te mène.



## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

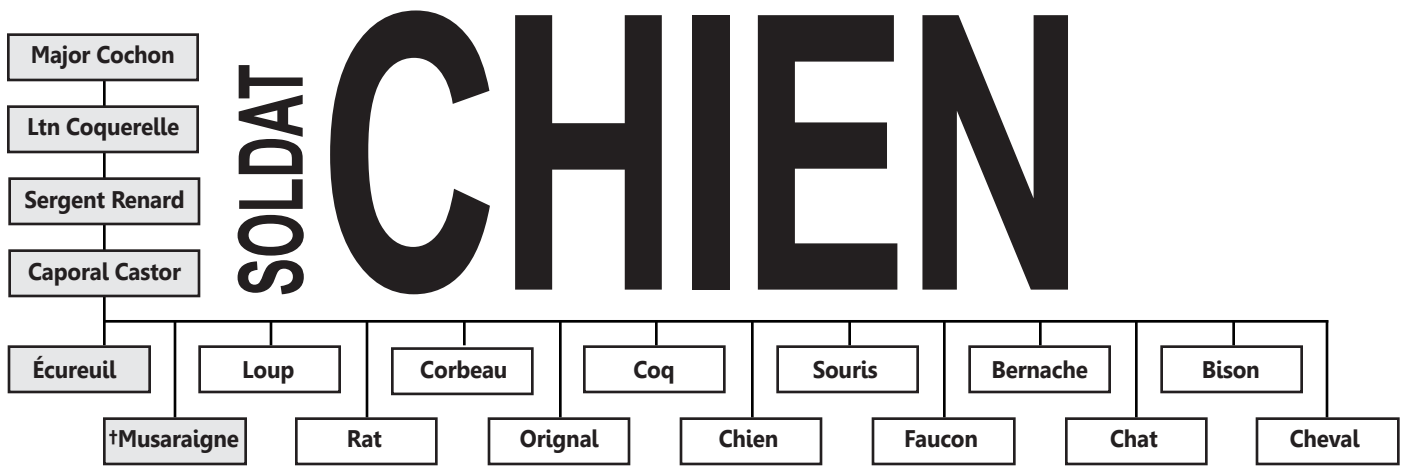
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

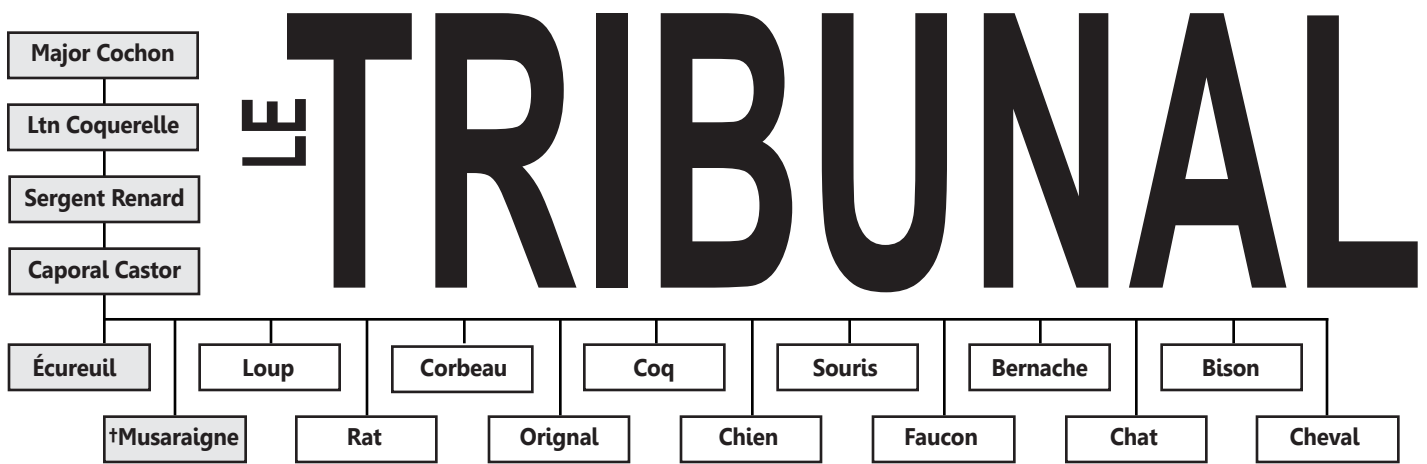
La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.



Tu aimes appartenir à quelque chose de plus grand que toi et tu as besoin d'un ordre clair ainsi que d'une hiérarchie à suivre. La vie militaire te convient donc très bien — en réalité, mieux que tout ce que tu as connu auparavant. Tu avais l'habitude de te battre, mais ici tu obéis simplement, et tout va bien. Tu n'es pas du genre à prendre des initiatives. Beaucoup te diraient passif, mais dès que quelque chose t'enthousiasme, tu te laisses porter par la passion.

Tu es très loyal envers tes amis — toute cette escouade, même si tu as des désaccords avec certains par moments. Les plus paresseux, comme Rat et Chat, t'agacent, mais tu peux le supporter, parce qu'eux aussi ont leur place ici. Comme tu as grandi dans un orphelinat, tu es très habitué à vivre avec toutes sortes de personnes au sein d'un même groupe.

La situation actuelle t'agace, car tu es sur le point de perdre encore deux bons membres de ton équipe. Tu aimerais t'en prendre à ceux qui en sont responsables, mais ce serait attaquer une famille — l'armée — pour en défendre une autre en son sein — ton escouade. Tu te retrouves donc face à un dilemme, qui pourrait bien marquer un tournant pour toi.



## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

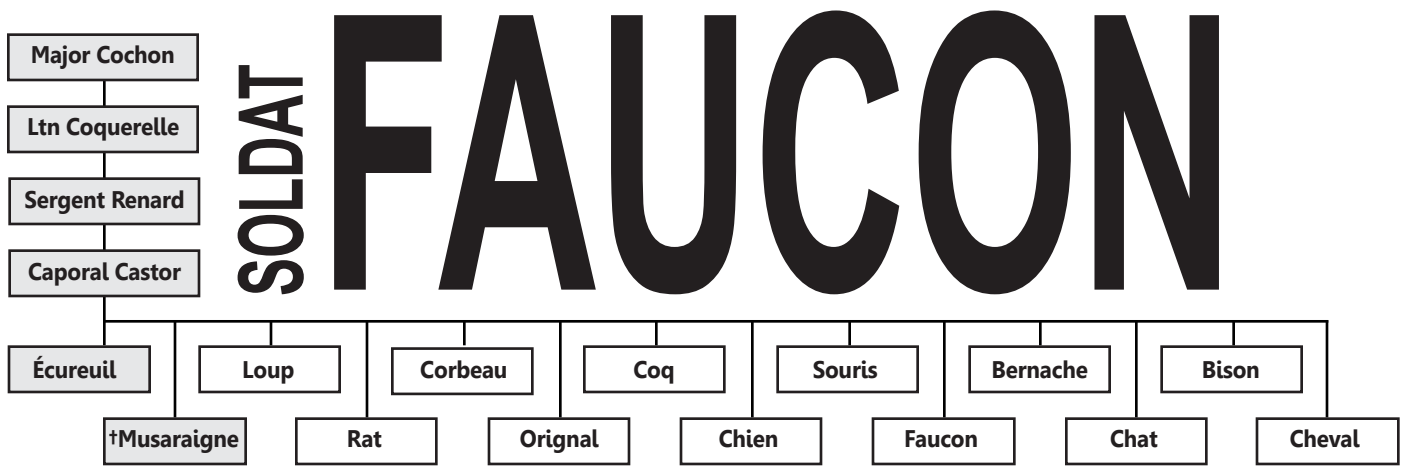
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

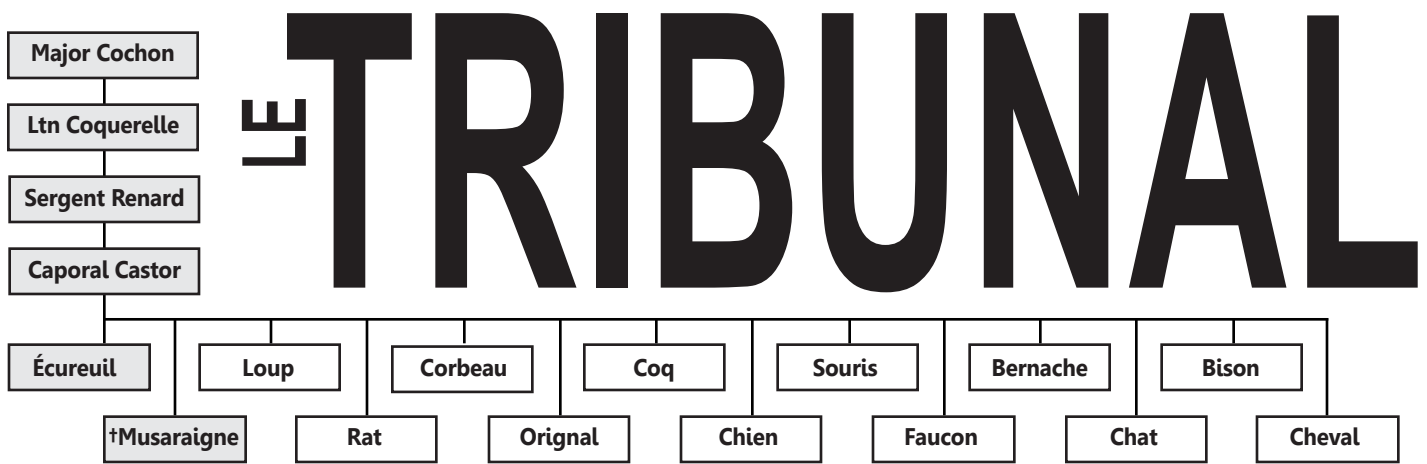
La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.



Tu as de la vision. Tu es un meneur né, doté d'une perspective qui dépasse de loin celle des autres. Tu gardes la tête froide, tu es très logique et tu sais planifier. Ce qui te manque, c'est l'empathie, ou la capacité de comprendre ce que signifie « une victoire peut avoir un coût personnel élevé ». Des gens meurent, voilà tout. Certains sont des ennemis, d'autres de la chair à canon, d'autres encore des chefs visionnaires.

Le fait que les autres ne partagent pas ton intuition ni ton sang-froid rationnel t'irrite énormément, et il t'arrive de passer cette irritation sur ceux qui sont plus faibles que toi. Ta cible par défaut est Souris, que tu méprises comme le genre de perdant capable de faire échouer les meilleurs plans en se révélant incapable de les mener à bien. Il y en a plusieurs que tu apprécies, en revanche, et que tu ne maltraites jamais, et Loup est ton allié constant.

Tu détestes ta cheffe, la lieutenant Coquerelle, et tu rêves de la remplacer un jour. D'une manière ou d'une autre, tu veux briller et gravir rapidement les échelons. Tu viens d'une lignée d'officiers, et tu n'as aucune intention de les décevoir. Ce tribunal est pour toi une occasion de te distinguer, d'une façon ou d'une autre, et personne ne te la gâchera.



## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

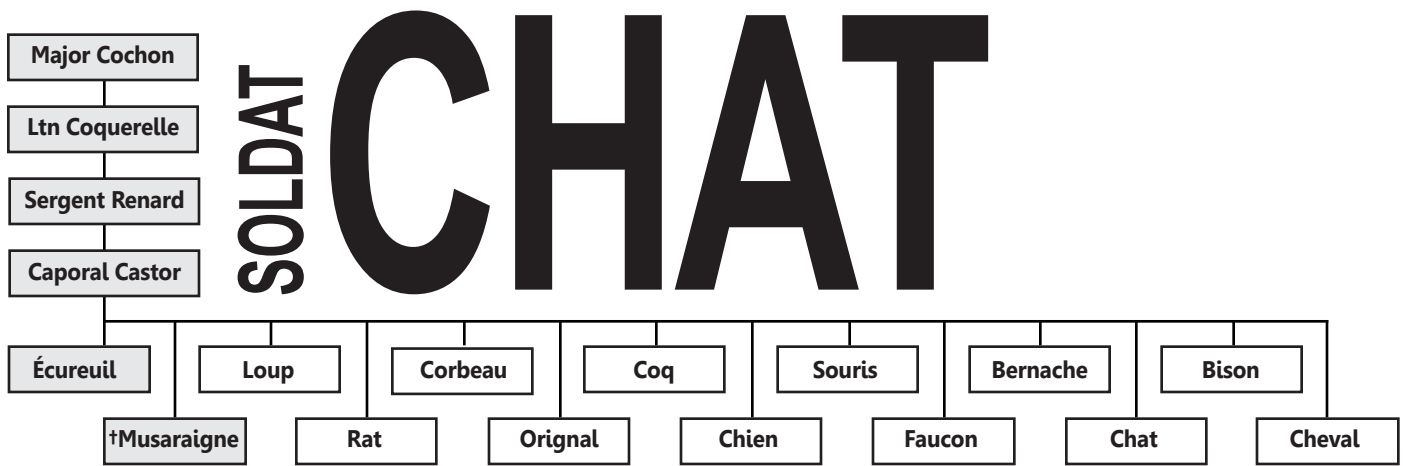
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

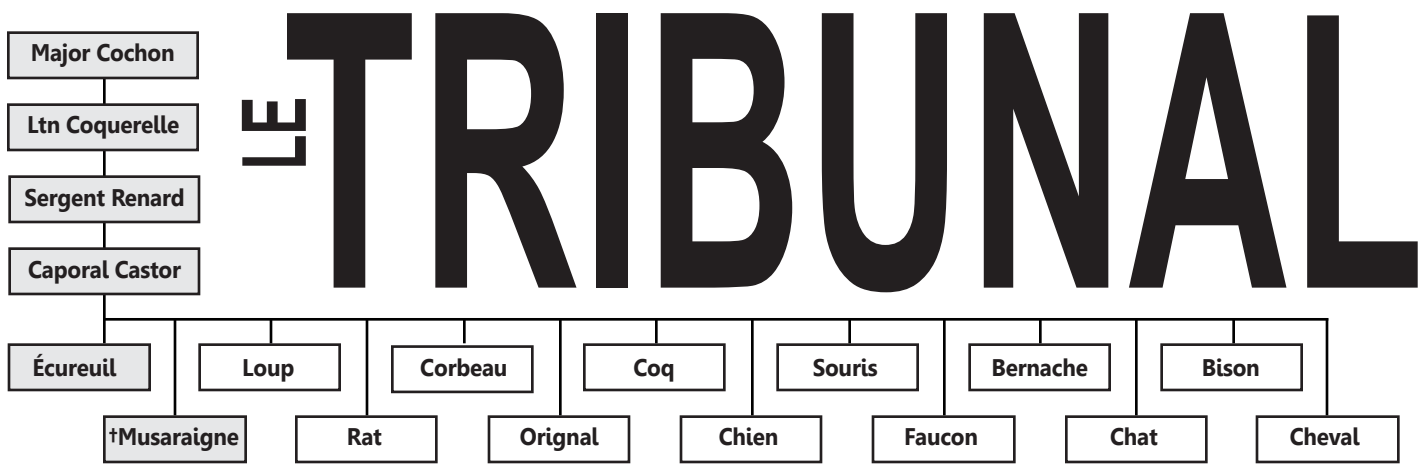
La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.



Tu n'aimes pas être ici, parce que cela empiète sur ton droit fondamental à la liberté. L'accent est ici mis sur ton droit. Tu comprends que cette société repose sur des mécanismes d'injustice, de bureaucratie et d'oppression, et tu l'acceptes. Tu estimes simplement mériter d'être l'exception. Tu fais donc ce qui te plaît, en contournant les règles ici et là, sans jamais les enfreindre frontalement. Les autres peuvent te voir comme paresseux et égoïste — ce que tu es —, mais ils te voient aussi comme un excellent soldat, quand l'envie t'en prend. Tout est affaire de motivation et d'inspiration : quand quelque chose te plaît, tu y excelles.

On ne peut pas compter sur toi pour faire ce qui est juste, tout le monde le sait. Mais les gens ne peuvent pas non plus compter sur toi pour faire ce qui est mal, et cela les déroutent. Tu joues sur cette ambiguïté, tu fais de ton mieux pour éviter les coups des supérieurs, et tu te distingues de temps en temps, juste assez pour que tout cela reste raisonnablement divertissant. Quand tu t'ennuies, tu t'acharnes un peu sur quelqu'un comme Souris pour t'amuser, ou tu essaies d'attirer des ennuis à quelqu'un d'autre. Tout le monde est une cible potentielle de tes plaisanteries, sauf ton bon ami Corbeau. Tu aimais particulièrement faire des farces à Castor, aujourd'hui accusé, parce qu'il s'en plaignait de manière si divertissante à chaque fois.

Tu as grandi dans différents foyers d'accueil et tu n'as jamais vraiment créé d'attaches profondes avec les autres. En ce moment, tu fréquentes quelqu'un du petit village voisin, près de l'endroit où vous êtes cantonnés, et tu espères en faire une vraie relation — quelque chose que tu n'as encore jamais connu.



## DEUX INNOCENTS

Deux soldats de ton unité — le soldat **Écureuil** et le caporal **Castor** — ont été accusés d'avoir volé du pain. C'est grave. Vous avez tous faim, il y a une pénurie de nourriture. S'ils sont reconnus coupables, Écureuil et Castor seront donc fusillés. Le problème, c'est qu'ils sont innocents : ils étaient avec vous tous au moment du crime. Le coupable est sans doute le major **Cochon**, qui a tendance à voler et à revendre des provisions de la caserne. Sauf que personne ne veut en entendre parler : la plupart des officiers ici sont corrompus ou effrayés. Les boucs émissaires seront déclarés coupables et exécutés, à moins qu'un nombre suffisant de personnes ne témoignent de leur innocence. Dire la vérité est toutefois extrêmement dangereux et pourrait faire de toi le prochain à être fusillé. Que feras-tu ? De combien d'autres aurais-tu besoin à tes côtés pour défendre l'honnêteté, si tu choisissais de prendre la défense des innocents ?

Personne n'apprécie vraiment les des deux accusés. Écureuil est une sorte de voleur, toujours à l'affût de bonnes affaires et d'objets intéressants. Il ne semble pas voler ses amis, mais tous les autres sont des cibles potentielles. Malgré tout, il serait absurde qu'il soit tué pour un crime qu'il n'a pas commis. Castor, de son côté, est quelqu'un de bien, un vétéran. Il a cependant une tendance agaçante à râler, ce qui irrite souvent les autres. Il est honnête, toutefois, et ne mérite pas de mourir pour le crime de quelqu'un d'autre.

Le scénario se déroule dans un moment d'attente, juste avant que le premier d'entre vous soit appelé à témoigner devant le tribunal militaire. Chacun de vous fera face aux juges seul, sans savoir ce que les autres diront. Donc, si vous voulez changer quelque chose, ou être certain de survivre, vous devez vous en occuper maintenant.

## UNE GLORIEUSE NATION QUE TU SERS AVEC FIERTÉ

Votre pays n'est pas en guerre, et ne l'est plus depuis un bon moment, mais la tension avec les voisins demeure constante. Le service militaire est obligatoire. Les officiers sont cruels, les sergents encore pire, et chacun ne pense qu'à son propre intérêt. Les gens volent, mentent et empruntent tout ce qu'ils peuvent, pour lutter contre le stress, la faim tenace et l'ennui. Voir sa famille est un privilège rare. Ici, en un sens, tout est faux. Tout le monde emploie des mots comme loyauté, camaraderie, justice, patrie et devoir sur un ton révérencieux. Pourtant, rares sont ceux qui y croient encore

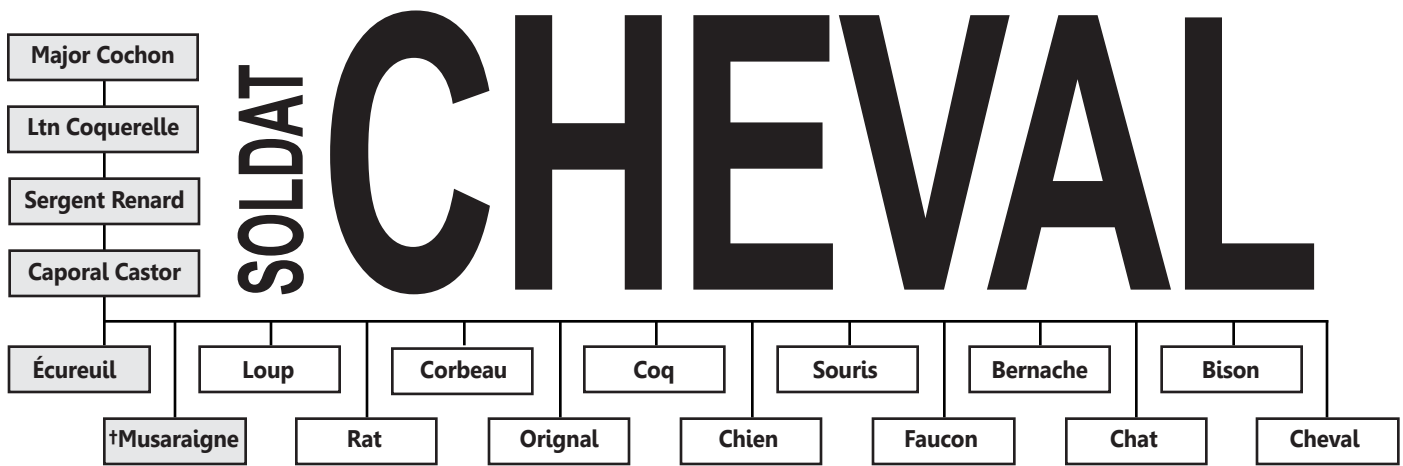
Votre unité est constituée depuis maintenant deux ans. Votre officier commandant est la lieutenant **Coquerelle**, une femme paresseuse et sans ambition. Pour l'assister et diriger votre escouade, il y a le sergent **Renard**, une brute mesquine. Aucun des deux n'est avec vous aujourd'hui. Castor, de son côté, agit comme le bras droit de Renard, et sa présence bourrue contrebalance dans une certaine mesure la cruauté du sergent. Le perdre rendrait donc aussi votre vie ici beaucoup plus difficile. Un autre soldat de votre unité a récemment été exécuté : **Musaraigne**, qui a attaqué un officier ayant tenté de la violer.

## MÉCANIQUES DU JEU ET INFORMATIONS

Il n'y a pas de combat dans ce jeu : attaquer quelqu'un pendant le tribunal vous assure d'être fusillée.

Quant aux informations manquantes, n'hésitez pas à inventer des éléments sur le passé des personnages et l'histoire commune de l'unité. Ne modifiez toutefois pas le matériel qui vous a été fourni.

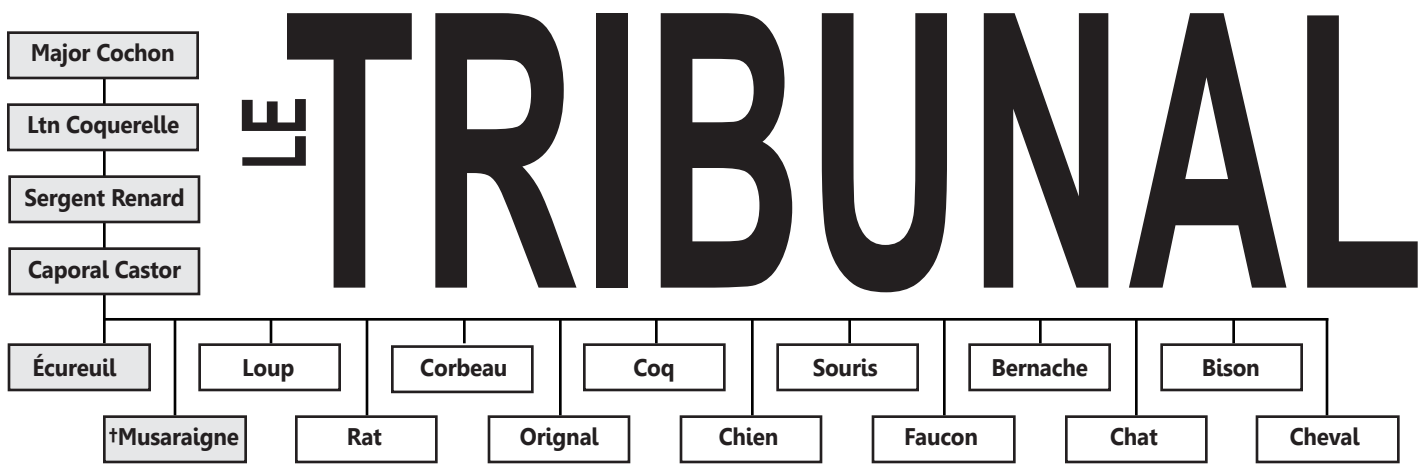
La scène principale devrait durer environ une heure et demie. Certains moments pourront très bien sembler ennuyants. C'est intentionnel : les gens changent le plus facilement d'avis lorsqu'ils attendent quelque chose d'effrayant. Embrassez cet aspect du jeu : ce scénario vise à explorer les conséquences possibles de ses actes, et cela n'est pas toujours simple.



Tu es la proverbiale bête de somme à qui tout le monde ici fait confiance pour mener le travail à bien. Tu n’es pas aussi brillant sur le terrain que certains autres, mais ils savent que tu ne te fatigues jamais et que tu ne lâches jamais prise. Tu fais le travail, même quand cela ne t’apporte aucune reconnaissance. Tu obéis volontiers aux ordres, aussi absurdes qu’ils puissent paraître, parce que tu crois qu’au bout du compte, un système comme cette armée finit par s’organiser lui-même et redevenir juste et équitable. Quels que soient les problèmes, ils sont temporaires et peuvent être résolus si chacun travaille aussi fort que possible.

Tu as grandi dans une exploitation agricole, et tu as appris très tôt que chacun doit prendre sa part du fardeau pour accomplir de grandes choses. Ou même de petites, d’ailleurs. Tu méprises ceux qui ne veulent pas travailler pour leur bien et celui des autres, mais tu ne te plains pas beaucoup pour autant. Ils finiront par apprendre, au contact de gens comme toi.

Tu fais maintenant face à une situation où une bande de gens paresseux — et en plus des officiers — essaient de faire tuer deux bons travailleurs afin de couvrir leurs propres crimes. Tu n’aimes pas cela du tout. Pourtant, agir et prendre leur défense serait risqué et compromettrait tout ce que tu as accompli ici jusqu’à présent. Tu n’es pas du tout certain de la bonne chose à faire, alors pour l’instant du moins, tu joues de prudence. Un bon chef pourrait te faire changer d’avis, mais même cela n’est pas garanti.



Un scénario participatif sur les mécanismes de l'oppression, pour cinq à douze joueuses, inspiré par Orwell, Krylov, Büchner, Linna et les exercices classiques de dilemme.

### VUE D'ENSEMBLE POUR LA FACILITATION

Il s'agit d'un scénario de deux heures pour un petit groupe de joueuses. Tous les personnages sont des soldats dans un pays sans nom dirigé par un régime totalitaire. Ils peuvent être des hommes ou des femmes. La période peut être contemporaine ou antérieure. Si l'organisateur souhaite situer l'action dans un temps et un lieu précis, c'est possible, mais ce n'est pas nécessaire. Tout ce qu'exige ce scénario, c'est une ou deux pièces, ou une clairière en forêt, pour être joué. L'enjeu porte sur des personnes qui débattent d'une question sérieuse, et non sur l'action.

### PRÉPARATION

Avant le début du scénario, jouez une petite scène où toutes les joueuses sont présentes. Les officiers et sous-officiers, Castor inclus, assistent à un briefing, et Écureuil est sorti pisser. Tentez d'établir à quoi ressemble l'ambiance dans vos baraquements en temps normal – Corbeau est probablement en train de commenter sur tout, Rat fouille dans ses affaires, Loup et Faucon vont probablement être en train de persécuter Souris, comme à l'habitude. Cette scène préalable ne devrait pas durer plus de 15 minutes, donc faites de votre mieux pour établir un « point de référence » des interactions entre vos personnages, pour qu'elles semblent plus naturelles en jeu.

### RETOUR

Pendant le retour après la partie, réfléchissez aux actions de vos personnage : Que pensez-vous qu'il ou elle aurait réellement fait ou dit devant le tribunal? Qu'est-ce qui a déterminé cela? Quel impact les autres ont-elles eu sur votre réaction, si elle en ont eu? Et à quel point un système injuste dépend-il de la peur, de la recherche de confort et de la paresse des gens?

### PERSONNAGE

Chaque joueuse en choisit un. Tous les personnages ont le même âge et le même genre que leur joueuse. Il est fortement recommandé de traduire tous les noms dans la langue locale, cela rendra tout beaucoup plus vrai. Et gardez en tête les descriptions générales des autres – ce seront vos premières impressions des personnages au début du jeu, si vous n'avez pas d'autres informations à leur sujet sur la fiche de votre personnage.

### RÉCHAUFFEMENT

Avant la partie, vous allez marcher autour de la zone de jeu, en incarnant dans votre personnage les traits de votre animal emblématique. Essayez de comprendre comment cette personne se comporte, qui elle est, et quelle relation elle entretient vis-à-vis des autres, autant comme personnes que comme animaux – camarades, nuisances, amies, ennemies. Les personnages sont tous humains, mais leur ressemblance avec leur animal éponyme est très forte.