

Conseils réservés à l'organisateur

Ce jeu est prévu pour 6 à 12 joueurs. S'il y en a moins de 12, retirez les personnages comme suit :

- 11 retirez Stéphanie/Sébastien
- 10 retirez Émilie/Éric et Lætitia/Ludovic
- 9 retirez Émilie/Éric, Lætitia/Ludovic et Stéphanie/Sébastien
- 8 retirez Isabelle/Ivan, Émilie/Éric, Lætitia/Ludovic et Stéphanie/Sébastien
- 7 retirez Pauline/Pierre, Isabelle/Ivan, Émilie/Éric, Lætitia/Ludovic et Stéphanie/Sébastien
- 6 retirez Émilie/Éric, Pauline/Pierre, Isabelle/Ivan, Karine/Kevin, Lætitia/Ludovic et Stéphanie/Sébastien (oui, cela enlève l'assassin).

Assurez-vous que tout le monde a un badge avec son nom (p11). Ils peuvent être considérés comme « en jeu » car les personnages ne se souviennent pas de grand-chose à propos des uns des autres. C'est parfaitement intentionnel. Les Délivrés sont basés sur une vraie secte et ce scénario a été écrit à partir d'études scientifiques psychologiques et sociologiques effectuées sur d'anciens membres de sectes. Le cadre du jeu tente de représenter la réalité sociale de telles retrouvailles.

Les descriptions données aux joueurs à propos des autres personnages correspondent fortement à ce dont les gens se souviennent dans la vraie vie. Le lieu a été choisi pour les mêmes raisons : si vous devez le changer, choisissez une très grande ville universitaire. Ce genre de secte est particulièrement actif dans des villes comme Paris, car les étudiants qui s'y sentent seuls, déconnectés de leur communauté sont des proies particulièrement faciles.

Même si les informations disponibles sur leurs fiches de personnages sont limitées, les joueurs ont le droit d'inventer ce qui leur manque. Tout ce qui affecte directement les intrigues principales (par exemple décider « C'est moi qui ai tué Théodore ») est bien sûr interdit, mais il n'y a pas d'autres limites. Assurez-vous que les joueurs l'ont bien compris.

Deux remarques sur la religion :

1. Lors de toutes les sessions européennes de ce jeu, il s'est avéré essentiel de conserver une majorité claire de personnages croyants ou faisant semblant de l'être. En effet, même dans des pays très catholiques, les joueurs ont beaucoup plus facilement trouvé des arguments contre que pour la doctrine de la secte. Dans des endroits où l'athéisme et la critique de la religion ne sont pas si communs, la situation pourrait être très différente.
2. Le GN a été écrit pour qu'il ne nécessite pas plus qu'une connaissance superficielle des dogmes ou de la Bible. La secte est d'inspiration chrétienne mais des joueurs de toutes confessions ont interprété ces personnages sans aucun problème. Si certains de vos joueurs sentent que le thème risque de heurter leurs convictions religieuses, ou qu'ils ne peuvent pas participer car le jeu pourrait créer des relations potentiellement non hétérosexuelles, demandez-leur tout simplement de ne pas jouer. Ce jeu traite des effets déstabilisants des sectes sur la vie de leurs membres, et la manière dont elles manipulent la foi. Ce n'est pas un commentaire sur la religion chrétienne ou les orientations sexuelles.

Avant que le jeu commence, assurez-vous que les gens ont bien compris le système de jeu qui repose surtout sur le bon sens. Tout le monde devrait avoir au moins un verre et accès à de l'eau potable et des toilettes. Aucun autre objet n'est nécessaire et aucun personnage ne devrait disposer d'une arme.

La joueuse de l'organisatrice de la réunion (Marie/Mathieu) devrait choisir comment la zone de jeu est organisée. C'est supposé être une salle de réunion louée pour l'occasion, et le plan de table dont elle décidera aura un impact clair sur le jeu. Prévoyez plus de chaises qu'il n'y a de joueurs, pour leur permettre de changer de place facilement. Une fois la pièce prête, sélectionnez une zone hors-jeu depuis laquelle les personnages qui ont quitté la réunion peuvent observer la fin du jeu. Le jeu commence avec l'arrivée des participants, Marie/Mathieu est là pour les accueillir. Cela aide à établir le sens de communauté brisée et crée une tension de départ.

Les tests ont montré que le jeu fonctionne le mieux sur une heure et demie. S'il y a un moment adéquat après cette durée, n'hésitez pas l'arrêter. Les conversations vont probablement tourner en rond et rien ne se passera apparemment bien avant ça, mais laissez la situation suivre son cours. N'interférez en aucune manière avec son déroulement mais si les joueurs veulent poser des questions discrètement, répondez-y.

Il n'y a absolument aucune chronologie prédéfinie dans ce GN, seulement des embryons d'intrigues potentielles que les joueurs pourraient utiliser. Lors de certaines sessions, la tueuse a été découverte, dans d'autres non. Durant les premiers tests, elle a été découverte trois fois et tuée deux fois, et Marie/Mathieu s'est suicidée à la fin de deux sessions. À Helsinki, tout le monde sauf Nathalie/Nicolas a complètement ignoré l'idée d'un meurtre et lui a hurlé de se taire à chaque fois qu'elle a voulu l'évoquer. Donc tout peut arriver. Ce manque d'intrigue claire, ajouté au fait qu'il n'y a pas de réelle vérité sur ce que Théodore a fait ou était, juste « des vérités » que les personnages peuvent inventer, n'est pas toujours bien vécu par tous les joueurs. À presque chaque session, il y avait en moyenne un joueur très mécontent du jeu. Assurez-vous lors d'un débriefing que chacun puisse exprimer ce qu'il a ressenti pendant le jeu, ce qu'il en a pensé, et faites en sorte que personne ne domine la discussion. Si possible, faites parvenir un résumé de ce débriefing à l'auteur, [J. Tuomas Harviainen](#) (en anglais si possible, sinon en français [au traducteur](#)).