

girlunderground.org - Lauren McManamon & Jesse Ross

Inspiré des Aventures d'Alice au pays des merveilles, du Magicien d'Oz, du Voyage de Chihiro, du Labyrinthe et d'autres contes similaires, *Girl Underground* vous propose de raconter l'histoire d'une jeune fille curieuse et de ses étranges compagnons qui voyagent à travers un monde merveilleux, accomplissent une quête et retrouvent le chemin du retour. Tout au long de son périple, la jeune fille apprend à se connaître, découvre les valeurs qui lui tiennent à cœur et défie le monde qui l'entoure.

Dans cette histoire, la jeune fille se retrouve dans l'*Underground*, un lieu étrange rappelant Oz ou le pays des merveilles. Ce lieu souterrain est à la fois fantastique et déroutant, peuplé de personnages à la logique étrange et aux énigmes.

Heureusement, la jeune fille a trouvé des amis sur qui elle peut compter, et qui comptent sur elle à leur tour. Ces amis représentent les archétypes que l'on retrouve dans ce genre d'histoires : animaux parlants, statues vivantes, hybrides métamorphes, bêtes mythiques, géants amicaux et enfants aventuriers.

En raison du type d'histoire que raconte *Girl Underground*, nous l'abordons avec la certitude que la Jeune Fille atteindra ses objectifs et rentrera chez elle. Nous cherchons à comprendre comment elle y parvient et ce qu'elle apprend sur elle-même sous terre. L'autre monde dans lequel elle se trouve représente cet espace entre l'enfance et l'âge adulte : une période étrange et surprenante où elle peut découvrir qui elle est et ce en quoi elle croit.

La Jeune Fille

Tu es une fille de 12 ans. Tu n'es pas de ce monde et tu essaies de retrouver le chemin du retour. La maison n'est pas parfaite – en fait, elle est pleine de difficultés et d'injustices – mais c'est quand même ta maison. Il y a des gens qui t'aiment, qui te manquent en ce moment et qui se demandent pourquoi tu n'es pas encore venue dîner.

- Collectivement, décidez du nom de la Jeune Fille. —

Si votre famille a de l'amour mais pas :

- de curiosité, ton nom est Kat. de temps, ton nom est Patience. de sérénité, ton nom est Serena.
 d'argent, ton nom est Penny. de magie, ton nom est Faye. de _____, ton nom est _____.

Répondez ensuite chacun votre tour à ces questions. -

Comment portez-vous vos cheveux ?

- Doux et texturés comme un nuage endormi
 - Longs et ondulés comme une douce marée d'été
 - Rectes et droits comme le tranchant d'une règle
 - Coupés courts comme l'herbe fraîchement tondue
 - Emmêlés et noués comme une corde qui s'effiloche
 - Tressés et fluides comme une rivière sinueuse
 -

 - Pétillant comme un ruisseau qui coule
 - Chaud comme une brise d'été
 - Rapide comme un éclair
 - Rêveur comme un nuage de barbe à papa
 - Graveleux comme une route de campagne
 - Silencieux comme une pensée secrète
 -

Quelle est votre possession la plus chère ?

- Quelque chose naturel Quelque chose vivant L'absence (l'obscurité, le silence, l'isolement...)

Quelque chose offert Quelque chose volé La colère (le feu, les monstres, les séismes...)

Quelque chose Quelque chose fabriqué L'humiliation (les harceleurs, les défauts, l'échec...)

domestique par vous L'incapacité (la paralysie, la maladie, la pauvreté...)

Décrivez-le : _____ Le jugement (le mérite, les choix, les perceptions...)

Qu'est-ce vous voulez être quand vous serez grande ?

À quoi ressemble votre vie familiale ? Le guide peut vous poser des questions supplémentaires ici.

- Maintenant consultez la liste des Bonnes Manières et décidez collectivement :

Quelle Bonne Manière choisissez-vous d'ignorer lorsque vous découvrez votre porte vers un autre monde ?
Retournez-le et écrivez une nouvelle Croyance qui reflète ce que vous savez déjà de vous-même.

Manœuvres de la Jeune Fille

Vous avez accès à toutes ces actions chaque fois que vous incarnez la Jeune Fille.

– Refusez de respecter les Bonnes Manières

Lorsque vous faites face à une situation en refusant de jouer la jeune fille bien élevée, nommez la Bonne Manière contre laquelle vous vous rebellez et lancez deux dés. Additionnez-les pour obtenir votre résultat.

- 7+** Comment surmontez-vous ce défi ?
De 7 à 9 : Comment échouez-vous ou allez-vous trop loin ?

6- Quel aspect de votre rébellion est mal compris par les autres ?

 Retournez la Bonne Manière et inscrivez une nouvelle Croyance basée sur

ce que cela vous a appris sur vous-même ou sur le monde.

- Défendez vos convictions

Lorsque vous faites face à une situation en restant fidèle à vos convictions, commencez avec un dé, puis prenez un dé supplémentaire pour chaque Croyance concernée et lancez-les. Additionnez les deux dés les plus élevés pour obtenir votre résultat.

- 7+** Comment surmontez-vous ce défi ?
De 7 à 9 : Quel prix est-ce que cela vous coûte ?

- 6-** Qu'apprenez-vous qui vous aidera à surmonter une difficulté plus tard ?

- Toujours plus curieuse -

Lorsque vous essayez d'obtenir des réponses sur ce monde ou ses habitants, posez votre question au Guide.

Si vous êtes prêt à participer à une activité bizarre,
votre réponse sera — étonnamment — claire et utile.

Si vous n'êtes pas disposé à le faire, votre réponse prendra la forme d'une énigme.

Tournez manège

Lorsque vous voulez introduire un Compagnon dans une scène, ou placer quelqu'un d'autre dans la lumière, passez le livret de la Jeune Fille à un autre joueur de votre choix. Il devient alors la Jeune Fille.

Lorsque vous incarnez la Jeune Fille, essayez de faire ceci :

- DÉSIREZ CE QUI MANQUE À VOTRE FAMILLE ET À VOTRE FOYER.
- AGISSEZ CONTRE VOS BONNES MANIÈRES ET EN ACCORD AVEC VOS CROYANCES.
- SOYEZ COURAGEUSE ET SAISISSEZ LES OCCASIONS D'APPRENDRE ET DE GRANDIR.
- POSEZ DES QUESTIONS PERTINENTES À TOUTES LES PERSONNES QUE VOUS RENCONTREZ.
- DEMANDEZ DE L'AIDE À VOS COMPAGNONS EN CAS DE BESOIN.

La Bestiole



Vous êtes un animal. Et comme tout animal *raffiné*, vous utilisez des mots pour vous exprimer. À l'exception notable de votre capacité à parler, vous vous comportez et ressemblez à n'importe quel autre animal. Cela vous cause parfois des ennuis, mais ce n'est jamais *vraiment* de votre faute.

Votre répartie avisée vous sert autant à conseiller la Jeune Fille qu'à vous moquer des figures d'autorité. La question de l'autorité est centrale pour vous, qu'il s'agisse d'affirmer votre présence et votre renom, ou de refuser de reconnaître le statut des autres. Vous colportez histoires et ragots sur les nobles, la royaute et les puissants. Votre intelligence et votre expérience vous permettent de déjouer tous les pièges et toutes les énigmes.

Répondez à ces questions

Quel genre d'animal êtes-vous ? C'est aussi votre nom.

- | | | | | |
|--------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|------------------------------------|-------------------------------|
| <input type="radio"/> Âne | <input type="radio"/> Élan | <input type="radio"/> Hérisson | <input type="radio"/> Poulet | <input type="radio"/> Tigre |
| <input type="radio"/> Cochon | <input type="radio"/> Grenouille | <input type="radio"/> Lézard | <input type="radio"/> Raton laveur | <input type="radio"/> Wallaby |
| <input type="radio"/> Écureuil | <input type="radio"/> Hibou | <input type="radio"/> Ours | <input type="radio"/> Tatou | <input type="radio"/> _____ |

Qu'est-ce qui risque le plus probablement de vous cause des problèmes ?

- | | | | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------|
| <input type="radio"/> Votre appétit | <input type="radio"/> Votre curiosité | <input type="radio"/> Votre gourmandise | <input type="radio"/> Votre langue | <input type="radio"/> _____ |
|-------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------------|-----------------------------|

Qu'étiez-vous avant de devenir un animal parlant ?

- | | | | | |
|--------------------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------|
| <input type="radio"/> Un noble | <input type="radio"/> Le familier d'une sorcière | <input type="radio"/> Un jouet | <input type="radio"/> Un animal classique, muet | <input type="radio"/> _____ |
|--------------------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------|

Que quoi avez-vous besoin que ce voyage vous apportera ?

- | | | | | |
|--------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| <input type="radio"/> Un titre | <input type="radio"/> De l'éloquence | <input type="radio"/> Une nouvelle vie | <input type="radio"/> Un élève | <input type="radio"/> _____ |
|--------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|

Dans quel état êtes-vous lorsque la Jeune Fille vous trouve ?

- | | | | |
|-------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------|
| <input type="radio"/> En cage | <input type="radio"/> Poursuivi | <input type="radio"/> Plein de ressentiment | <input type="radio"/> _____ |
|-------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------|

Notes

Lorsque vous incarnez la Bestiole, essayez de faire ceci :

- DONNEZ DES CONSEILS SPONTANÉS À LA JEUNE FILLE.
AYEZ TOUJOURS UNE RÉPONSE OU UNE OPINION.
RACONTEZ DES HISTOIRES SUR CE MONDE.
SOYEZ IMPOLI ENVERS LES FIGURES D'AUTORITÉ.
CÉDEZ À VOTRE NATURE ANIMALE.

Manœuvres de la Bestiole



Lorsque vous déclenchez une manœuvre, lancez deux dés et additionnez-les pour obtenir votre résultat : 7 ou plus, ou 6 ou moins. Un résultat de 7 à 9 rajoute des complications. Lorsqu'une des Croyances de la Jeune Fille vous inspire, dites laquelle et lancez trois dés au lieu de deux. Additionnez les deux dés les plus élevés pour obtenir votre résultat.

Prodiguer des conseils

Lancez les dés lorsque vous offrez des conseils à la Jeune Fille et qu'elle les suit.

- 7+** La Fille peut relancer et ajouter 1 au total.
De 7 à 9 : Quelle vérité avez-vous oublié de partager avec la Fille ?

- 6-** *Demandez au Guide : Comment mes conseils peuvent engendrer davantage de problèmes ?*

L'habit ne fait pas le moine

Lancez les dés lorsque vous doutez de l'apparence superficielle d'une personne, d'un lieu ou d'un objet.

- 7+** *Demandez à celui qui joue le personnage : Quelle vérité se cache sous la surface ? Sur 7 à 9 : En quoi la vérité est-elle pire que le vernis ?*

- 6-** *Demandez à la table : Comment dissiper mes doutes ?*

Impertinent comme un pou

Lancez les dés lorsque vous rencontrez pour la première fois un membre de la royaute.

- 7+** Quelle histoire avez-vous déjà partagée avec vos amis à propos de cette personne ?
Sur 7 à 9 : Quelle impolitesse faites-vous devant elle ?

- 6-** *Demandez au Guide : De quel crime cette personne me croit-elle coupable ?*

Connaître du beau monde

Lancez les dés lorsque vous évoquez une de vos connaissances influente qui pourrait vous aider.

- 7+** Comment la trouver et pourquoi vous doit-elle une faveur ? *Sur 7 à 9 : Comment l'avez-vous agacé lors de votre dernière rencontre ?*

- 6-** De quelle dette exigera-t-elle paiement ?
Demandez aussi au Guide : comment me retrouve-t-elle ?

Beau parleur

Lancez les dés lorsque vous essayez de vous sortir d'un problème, d'un piège ou d'une énigme par la discussion.

- 7+** Comment vous êtes-vous sorti d'une situation similaire par le passé ?
Sur 7 à 9, demandez à la table : Qui est blessé par mes mots d'esprit, et comment ?

- 6-** *Demandez au Guide : Comment mes propos empirent-ils la situation ?*

L'Artificiel



Vous avez été façonné par des mains humaines et imprégné de vie par magie. Vous pouvez être une poupée, un soldat de plomb, un épouvantail, un robot ou autre chose, mais quoi que vous soyez, vous avez reçu une forme et des comportements (principalement) humains.

Du fait de votre étrange création, vous avez une affinité particulière pour les choses inanimées. Vous pouvez en tirer des connaissances cachées ou vous cacher parmi elles. Vous aspirez à être authentique, et c'est pourquoi vous prêtez une attention particulière aux désirs des autres et utilisez cette perspicacité pour aider la Jeune Fille et vos amis.

Répondez à ces questions

De quel matériau êtes-vous fait ?

- Bonbon Coton Métal Pierre Toile de jute
 Bois Crystal Patisserie Porcelaine

Quel est votre trait le plus humain ?

- Votre chaleur Vos larmes Vos yeux Votre voix

Qu'est-ce qui est le plus perturbant vous concernant ?

- Votre calme Votre sourire Vos membres rajoutés L'histoire de votre création

Que quoi avez-vous besoin que ce voyage vous apportera ?

- Une vie Une famille Votre autre moitié Votre créateur

Dans quel état êtes-vous lorsque la Jeune Fille vous trouve ?

- Coincé quelque part Sur un présentoir Démonté

Quel est votre nom ?

- Arta Fluff Trésor Écho Prisme
 Darling Lulu Prosper Jin

Notes

Lorsque vous incarnez l'Artificiel, essayez de faire ceci :

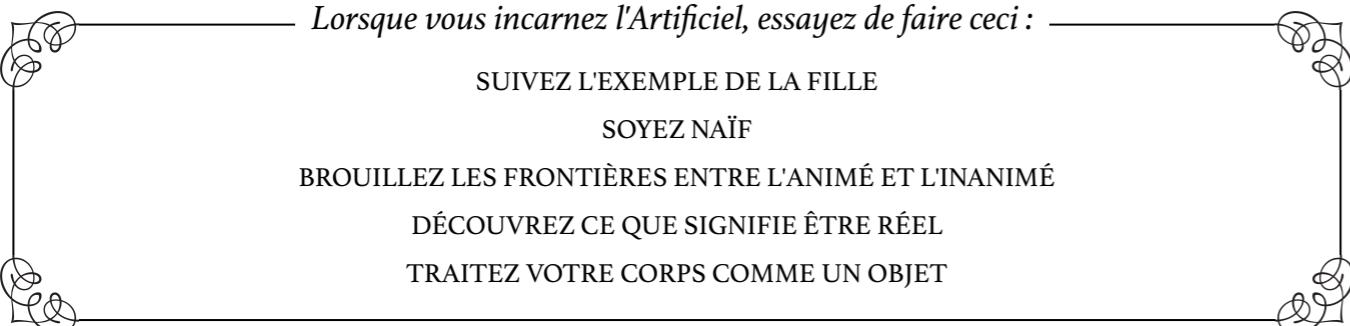
SUIVEZ L'EXEMPLE DE LA FILLE

SOYEZ NAÏF

BROUILLEZ LES FRONTIÈRES ENTRE L'ANIMÉ ET L'INANIMÉ

DÉCOUVREZ CE QUE SIGNIFIE ÊTRE RÉEL

TRAITEZ VOTRE CORPS COMME UN OBJET



Manœuvres de l'Artificiel



Lorsque vous déclenchez une manœuvre, lancez deux dés et additionnez-les pour obtenir votre résultat : 7 ou plus, ou 6 ou moins. Un résultat de 7 à 9 rajoute des complications. Lorsqu'une des Croyances de la Jeune Fille vous inspire, dites laquelle et lancez trois dés au lieu de deux. Additionnez les deux dés les plus élevés pour obtenir votre résultat.

Du fond du cœur

Lancez les dés lorsque vous encouragez la Jeune Fille en faisant preuve d'humanité.

7+ La Fille peut relancer et ajouter 1 au total.
De 7 à 9 : Comment cela vous fait questionner

votre humanité ?

6- Comment rappelez-vous à tout le monde que
vous êtes un objet ?

Miroir, miroir

Lancez les dés lorsque vous fixez quelqu'un pour le percer à jour.

7+ Demandez-lui : Que désire ton cœur ?
Sur 7 à 9 : Quel secret découvre-t-il lorsqu'il
vous rend votre regard ?

6- Demandez-lui : Quelle emprise as-tu sur moi
maintenant ?

Ça me laisse de marbre

Lancez les dés lorsque vous recevez d'importants dégâts.

7+ Demandez à la table : comment me réparez-
vous ? Sur 7 à 9 : Comment avez-vous été
changé par ce qu'il vient de se passer ?

6- Demandez au Guide : Quelle chose chère, rare
ou insaisissable faut-il pour me réparer ?

Une âme en toute chose

Lancez les dés lorsque vous discutez avec quelque chose d'ordinaire inanimé.

7+ Quelle histoire apprenez-vous ?
Sur 7 à 9 : Pourquoi l'histoire semble
incomplète ou confuse ?

6- Adressez-vous à la Jeune fille : Quelle explication
lui donnez-vous expliquant pourquoi cette
chose refuse de vous répondre ?

Un, deux, trois, soleil !

Lancez les dés lorsque vous ou vos amis essayez de vous cacher en restant immobiles.

7+ Demandez au Guide : quel avantage est-ce cela
vous confère ? Sur 7 à 9, demandez au Guide :
Qui est mis en danger par mon action ?

6- Quel bazar est-ce que vous provoquez ?

Le Faune



Manœuvres du Faune



Lorsque vous déclenchez une manœuvre, lancez deux dés et additionnez-les pour obtenir votre résultat : 7 ou plus, ou 6 ou moins. Un résultat de 7 à 9 rajoute des complications.

Lorsqu'une des Croyances de la Jeune Fille vous inspire, dites laquelle et lancez trois dés au lieu de deux. Additionnez les deux dés les plus élevés pour obtenir votre résultat.

Le Myhtique



Manœuvres du Mythique



Lorsque vous déclenchez une manœuvre, lancez deux dés et additionnez-les pour obtenir votre résultat : 7 ou plus, ou 6 ou moins. Un résultat de 7 à 9 rajoute des complications.

Lorsqu'une des Croyances de la Jeune Fille vous inspire, dites laquelle et lancez trois dés au lieu de deux. Additionnez les deux dés les plus élevés pour obtenir votre résultat.

L'Ogre

Manœuvres de l'Ogre

Lorsque vous déclenchez une manœuvre, lancez deux dés et additionnez-les pour obtenir votre résultat : 7 ou plus, ou 6 ou moins. Un résultat de 7 à 9 rajoute des complications.

Lorsqu'une des Croyances de la Jeune Fille vous inspire, dites laquelle et lancez trois dés au lieu de deux. Additionnez les deux dés les plus élevés pour obtenir votre résultat.

Le Fugueur

Manœuvres du Fugueur

Croyances

Lorsque vous contestez une Bonne Manière, écrivez une nouvelle Croyance pour la remplacer.

<p>• CROYANCE •</p> <hr/>	<p>• CROYANCE •</p> <hr/>
<p>• CROYANCE •</p> <hr/>	<p>• CROYANCE •</p> <hr/>
<p>• CROYANCE •</p> <hr/>	<p>• CROYANCE •</p> <hr/>
<p>• CROYANCE •</p> <hr/>	<p>• CROYANCE •</p> <hr/>

Conseils pour jouer les personnages

La Jeune Fille : Jouez pour découvrir ce que la Jeune Fille ressent durant son voyage, et comment elle grandit en tant que personne. Présentez-lui des Bonnes Manières à remettre en question et créez des situations pour qu'elle affirme ses Croyances. Créez un espace pour qu'elle explore son identité. Lorsqu'elle se languit de sa maison, montrez-lui comment les merveilles de l'*Underground* peuvent réaliser ses rêves. Lorsqu'elle souhaite rester, augmentez le danger et mettez en évidence les éléments qui lui font regretter sa maison.

La Bestiole : La Bestiole est centrée sur l'autorité et la rébellion. Laissez ses mots et son esprit la mettre dans le pétrin et la sortir des ennuis. Créez des rencontres avec des personnes qui pensent tout savoir mieux que tout le monde, ou qui tentent de tromper la Jeune Fille. La Bestiole connaît tout le monde, alors laissez-la introduire de nouveaux personnages ou partager des ragots sur des personnages connus. Saisissez l'occasion de tisser des histoires conflictuelles entre la Bestiole et ces individus.

L'Artificiel : L'Artificiel représente l'identité personnelle et l'objectivité. Il découvre ce que signifie être en vie et comment la société ne le perçoit pas toujours de cette façon. Introduisez des objets fabriqués dans le même matériau pour permettre à l'Artificiel d'explorer son identité émergente et ses racines. Présentez également des personnages que l'Artificiel peut examiner. Il est également reconstructible, donc si vous souhaitez augmenter les enjeux par la violence, faites qu'il en souffre les conséquences (mais attention, ne le tuez pas).

Le Faune : Le Faune est transformation et exaucement de vœux. Créez des défis qui ne peuvent être surmontés que par une imagination débordante, prête à explorer pleinement la logique des contes de fées. Introduisez des fêtes et des rassemblements pour les aider à attirer des personnages utiles. Assurez-vous que l'objet auquel ils ne peuvent résister fasse une apparition (ou deux !).

Le Mythique : Le Mythique est libre, mais empreint de nostalgie. Laissez-lui l'espace d'être à la fois triste et splendide. Donnez-lui l'occasion de se sacrifier dans un éclat de gloire, puis de faire un retour tout aussi magnifique. Il est normal que le Mythique soit absent pour un court instant – son joueur peut affronter la Fille pendant ce temps-là – mais recherchez des défis où son retour peut sortir le groupe d'une situation difficile.

L'Ogre : L'Ogre incarne la honte et la confiance en soi de l'adolescence. Il doit osciller entre le sentiment de puissance et la honte. Donnez-lui l'occasion d'être courageux, mais maîtrisez-le lorsqu'il prend le contrôle d'une scène ou essaie d'en faire trop. Rendez ses conséquences gênantes et embarrassantes. Entraînez-le dans des situations où il ne peut s'empêcher de marcher sur les pieds de ses amis (au sens propre comme au figuré).

Le Fugueur : Le Fugueur ne veut pas grandir et aime explorer les coulisses. Il représente l'indépendance, mais fuit aussi ses problèmes. Il sait comment sortir le groupe d'une situation effrayante, ce qui vous permet d'accentuer le danger. Proposez-lui des interactions sociales pour qu'il puisse raconter de magnifiques histoires, mais offrez-lui aussi des moments de calme, seul ou avec un seul autre personnage.

Script Change - Cartes

PAUSE

Après une scène intense, discutez ou clarifiez le déroulement de l'histoire.

REWIND

Rembobinez l'histoire jusqu'à un point antérieur. Le groupe peut alors raconter une action différente pour éviter l'élément qui a provoqué le retour en arrière.

FAST-FORWARD

Avancez rapidement un élément de l'histoire sur lequel vous ne souhaitez pas vous attarder, ou simplement pour avancer dans le temps.

FRAME-BY-FRAME

Passez en revue image par image une scène que vous souhaitez aborder avec prudence.