



L'orphelinat

*C'est une immense bâtisse, sinistre, aux
longs couloirs, aux pièces à moitié
condamnées et aux portes closes. C'est un
lieu de terreurs et de secrets*

*Pourquoi les enfants disparaissent-ils ?
Quel est le secret de l'orphelinat ?
Disparaîtrez-vous à votre tour ?*

Principe

L'orphelinat est un jeu d'horreur pour 3 à 5 joueurs.

Chaque joueur est un enfant de l'orphelinat. A son tour de jeu, il répondra à une question qui lui est posée par une courte narration à la première personne. Puis il posera une question au joueur qui est à sa gauche.

Au cours de votre narration, décrivez les lieux et les personnes, essayez de rendre les choses intéressantes. Soyez inquiétant, effrayant.

I - Les enfants

Le plus jeune joueur commence en posant une première question à son voisin de gauche.

Choisissez la question que vous posez dans cette liste :

- *Qu'est-ce que tu as essayé de brûler ?*
- *Avec qui t'es-tu battu ?*
- *A qui as-tu volé quelque chose ?*
- *Qui t'a fait du mal ?*
- *Qui as-tu protégé ?*

Dites quel est votre prénom, et répondez à la question.

Cet acte s'achève lorsque tous les joueurs ont répondu à une de ces questions.

Prénoms

Louis, François, Jules, Antoine, Etienne, Frédéric,
Abel, Laurent, Denis, Alexandre
Marie, Jeanne, Anne, Hélène, Alice, Rose, Elise,
Pauline, Elisabeth, Cécile

II – Le Secret

Le joueur qui a fait la dernière narration de l'acte précédent demande à son voisin de gauche : « *Un enfant a de nouveau disparu cette nuit. Qu'est-ce que tu as entendu ?* »

Pendant cet acte, au cours de votre narration, répondez à la question posée, et décrivez comment vous vous mettez dans une situation risquée, dangereuse, ou simplement incertaine. Le joueur à votre droite vous dira :

- soit « *Cela ne sera pas si facile* », et décrira une issue défavorable. Posez alors une question à votre voisin de gauche (ce qu'il fait, où il se trouve, qui est avec lui, etc. Soyez cohérent avec sa narration précédente !)
 - soit « *L'instant est propice* », et décrira une issue favorable. Posez à votre voisin de gauche la question suivante dans la liste ci-dessous.
1. *Pourquoi n'as-tu pas dit que tu es le dernier à avoir vu Éric ?*
 2. *Qui sait ce qui arrive aux enfants disparus ?*
 3. *Qui essaie de te faire du mal ?*
 4. *Quel cauchemar as-tu fait ?*
 5. *Qu'est-ce qui t'observe depuis l'obscurité ?*
 6. *Comment as-tu découvert le secret de l'orphelinat ?*
 7. *Lequel de nous est perdu à jamais ?*

Lorsque toutes ces questions ont été posées et ont eu une réponse, l'épilogue commence.

III – Epilogue

Chaque joueur, va à son tour, terminer son histoire par un monologue qu'il commencera par une des phrases de cette liste.

- *Je n'ai plus peur...*
- *Je fuis encore...*
- *J'ai été changé à tout jamais...*
- *Je suis encore terrifié...*
- *Je suis retourné à l'orphelinat bien plus tard...*

Décor & idées

Enfants

Charles, le nouveau, à la recherche d'un ami
Blanche, qui voit tout, mais ne dit rien
Gabrielle, qui possède un double des clés
Oscar, que personne n'a jamais battu
Suzanne, à qui toutes doivent allégeance
Victor, le plus âgé des enfants, présent depuis de nombreuses années

Adultes

M. Mattolini, le professeur de latin, plein d'espoir pour ses pupilles
M. Giroud, le surveillant, nerveux et autoritaire
André, l'homme à tout faire, brutal et menaçant
Le Docteur De Vermont, détaché, qui fait sa visite hebdomadaire
Mme Deltant, la femme du directeur, maternelle et nostalgique

Lieux

L'infirmerie, et ses bocalx étranges
Le dortoir, plein de courants d'air, et dont le plancher grince
La forêt, sombre, toute proche
La cour, le lieu des affrontements
Le bureau du directeur, poussiéreux, où sont distribuées les punitions
La cave, interdite d'accès

Objets

Un couteau à la lame ébréchée
Un journal intime, contenant de nombreux secrets
Un paquet de cigarettes entamé
Une montre gousset, cassée
Un fascicule de récits d'aventure, passé entre de nombreuses mains
Une broche représentant une salamandre, volée