


# EXTENSION ALICE IS MISSING SILENT FALLS

Cette extension est conçue pour être intégrée au jeu *ALICE IS MISSING* après avoir joué au moins une session du jeu de base. Les thèmes, sujets et indices compris dans cette extension sont conçus pour être plus exigeants sur le plan narratif que ceux du jeu de base, et seront donc mieux appréciés par les joueurs·euses qui ont déjà joué au jeu.

Les cartes de cette extension peuvent quasiment toutes se substituer à n'importe quelle carte du même type de la boîte de base d'*ALICE IS MISSING*, mais ce livret fournit quelques recommandations au sujet des cartes à permuter entre elles. Cette extension ne contient pas de cartes Intentions supplémentaires. L'idée est d'éviter que des groupes ne jouent à plus de 5 joueurs·euses. Bien que cette extension permette désormais de choisir parmi plus de 5 personnages, nous vous recommandons vraiment de ne pas jouer à 6 ou plus !

Le symbole de cette extension est  ; il vous permettra de trier le jeu de base de l'extension en fin de partie.



## CARTES PERSONNAGE

**Morgan Bridges** DOIT remplacer Charlie Barnes si vous voulez jouer avec ce personnage. Cela permet à la Modératrice de choisir entre ces deux personnages. Si vous jouez avec Morgan Bridges, utilisez la carte 90 minutes qui lui correspond.



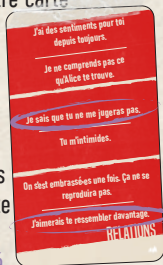
**Hollis Briarwood** est le·la plus approprié·e pour remplacer Jack Briarwood.

**Jordan Foster** est le·la plus approprié·e pour remplacer Dakota Travis.

**Steven Yates** est le plus approprié pour remplacer Julia North. Si vous jouez avec Steven Yates, il peut être souhaitable de retirer Ryan Groggins du paquet Suspect.

## CARTES RELATIONS

Vous pouvez remplacer les relations de votre carte Intentions par n'importe quelle relation indiquée sur ces cartes, ou vous servir de ces suggestions pour bâtir des relations avec d'autres personnages. Si possible, choisissez une relation inscrite au-dessus de la ligne et une autre inscrite en dessous de la ligne. Vous pouvez combiner n'importe quelle relation du haut avec n'importe quelle relation du bas, mais il est conseillé d'éviter de sélectionner uniquement des relations du haut, ou uniquement des relations du bas.



Cela permet d'obtenir un éventail de relations positives et négatives autour de la table.

## CARTES RECHERCHE

Elles peuvent toutes être ajoutées au paquet Recherche du jeu de base.



## CARTES SUSPECT

Choisissez 5 suspects au total (chaque carte doit être en double) parmi les cartes du jeu de base *ALICE IS MISSING* et celles de l'extension *Silent Falls*, puis mélangez ces 10 cartes pour former le paquet Suspect.



**Mise en place si vous jouez avec John Briarwood (Père perdu de vue) :** assurez-vous que tous·tes les joueurs·euses dont les personnages ont un lien de parenté avec Alice (Jack ou Hollis) sachent que cette carte est utilisée dès le début de la création des personnages. Ils·elles pourront ainsi appréhender le fait qu'Alice et John se soient éloignés dans le profil de leur personnage. **John Briarwood est le plus approprié pour remplacer C. J. Wallace.**

**Si vous jouez avec Blake King (Nouvel·le ami·e) :** pensez à définir ses pronoms (il/elle/iel) lors de la phase d'Intuitions initiales pour savoir comment faire référence à ce personnage au cours de la session. **Blake King est le·la plus approprié·e pour remplacer David Nelson.**

**Si vous jouez avec Wayne Prescott (Shérif de la ville) :** assurez-vous de discuter avec le groupe de joueurs·euses des sujets d'abus de pouvoir, de violences policières et de corruption pour définir leurs Limites et Filtres (voir p.10 du livret du jeu de base). Ces sujets sont fréquemment abordés lorsque cette carte Suspect est utilisée pendant une partie.

**Wayne Prescott est le plus approprié pour remplacer Mr. Halvert.**



Par exemple, vous pouvez choisir Wayne Prescott , Bria Brown, Blake King , Ryan Groggins et David Nelson comme suspects dans votre session de jeu. Prenez les deux exemplaires de chaque carte Suspect et mélangez-les pour former votre paquet Suspect de 10 cartes. Remettez dans la boîte les autres cartes Suspect qui ne seront pas utilisées.





## CARTES LIEU

Choisissez 5 lieux au total (chaque carte doit être en double) et mélangez ces 10 cartes pour former votre paquet Lieu.

Les *Mines abandonnées de Caloma* sont les plus appropriées pour remplacer le *Parc national de Kalisto Rivers*.

La *Jetée de Silent Falls* est la plus appropriée pour remplacer la *Boîte de nuit Le Dripping Dagger*.

Le *Motel Pine Harbor* est le plus approprié pour remplacer la *Gare de Silent Falls*.

Par exemple, vous pouvez choisir Les Mines abandonnées de Caloma , le Phare sur les falaises de Howling Sea, la Boîte de nuit Le Dripping Dagger, le Motel Pine Harbor  et la Vieille grange sur Cambridge Street



comme lieux dans votre session de jeu. Prenez les deux exemplaires de chacune de ces cartes Lieu et mélangez-les pour former votre paquet Lieu de 10 cartes. Remettez dans la boîte les autres cartes Lieu qui ne seront pas utilisées.

## CARTES INDICE

Il y a deux cartes Indice supplémentaires pour chaque valeur de temps, et trois cartes 10 minutes supplémentaires.

Vous devez toujours constituer une frise chronologique de 11 cartes

Indice uniques. Utilisez n'importe quelle carte de valeur **unique** pour constituer la série d'indices (de 90 à 10 minutes). La seule exception à cette règle concerne la nouvelle carte 90 minutes, qui doit être utilisée seulement si la Modératrice joue avec le personnage de *Morgan Bridges* à la place de *Charlie Barnes*.



RETOURNEZ  
UNE CARTE SUSPECT

Vous savez ou vous apprenez qu'une personne proche de vous (mais PAS un-e autre joueur-se) a eu une relation amoureuse avec cette personne récemment.

Quelle raison troublante vient-elle de vous donner pour justifier le fait qu'elle ait mis fin à cette relation, et pourquoi craignez-vous que cela ait un lien avec Alice ?



## DISPOSITIFS DE PROTECTION ET RESPECT DE LA SENSIBILITÉ DES JOUEURS-EUSES

L'extension *Silent Falls* d'*ALICE IS MISSING* peut aborder des sujets difficiles et provoquer des émotions intenses. Comme mentionné dans les pages 9 à 12 du livret de base, il est toujours crucial que vous discutiez avec le groupe des sujets qui pourront être évoqués pendant la partie. Prenez le temps de parcourir les Mises en garde sur le contenu, les Suspects et les Lieux et d'en discuter avec le groupe avant de les inclure dans le jeu.

## POLICE ET ABUS DE POUVOIR

Bien qu'il s'agisse d'une fiction, ALICE IS MISSING met en scène une histoire réaliste et d'actualité.

Rappelez-vous que l'action se déroule à Silent Falls, une petite ville de Californie du Nord. Historiquement, la majorité des victimes de corruption policière aux États-Unis sont des Afro-Américains·aines, et la question des violences policières est indissociable du racisme anti-Noirs·es. En outre, la violence policière aux États-Unis touche de façon disproportionnée les personnes aux revenus les plus faibles parmi les classes populaires, et coïncide souvent avec l'oppression des groupes marginalisés.

Vérifiez comment se sentent les joueurs·euses par rapport à l'apparition de Wayne Prescott, le Shérif, et aux conséquences de sa présence en tant que suspect. Bien que tous les policiers du monde ne soient pas corrompus et/ou violents, l'implication d'une figure d'autorité potentiellement corruptible et/ou violente peut faire écho au vécu de certaines personnes dans votre groupe.

Prenez en considération la signification historique de la manière dont les violences policières ciblent les personnes d'origine africaine, mexicaine et autres, de confession ou d'origine musulmane ou juive ou autres, les personnes migrantes, ou encore les personnes queers, non binaires ou transgenres. Le harcèlement et les violences policières touchent également de façon disproportionnée les femmes non Blanches, et plus encore les femmes transgenres non Blanches. Assurez-vous que le groupe est confortable au sujet de la manière dont l'homophobie, les dynamiques familiales complexes et la corruption policière peuvent s'entrecroiser dans une petite ville comme Silent Falls USA.

Vous pouvez enfin décider de sélectionner collectivement l'affiche « Avis de disparition » au lieu d'en choisir une au hasard.

## DYNAMIQUES FAMILIALES

*ALICE IS MISSING* peut aborder des sujets liés aux dynamiques familiales complexes, qui risquent d'être évoquées de façon plus significative avec l'apparition de John Briarwood (Père perdu de vue) en tant que suspect.

La négligence parentale, la violence physique et sexuelle et le harcèlement par des figures parentales concernent des enfants de tout genre et tout âge du monde entier.

Assurez-vous que le groupe est confortable au sujet des questions de maltraitance parentale avant d'ajouter John Briarwood dans le jeu.

## LIMITES ET FILTRES

Nous vous suggérons les Filtres suivants comme point de départ concernant l'extension Silent Falls d'*ALICE IS MISSING*, mais vous pouvez en faire des Limites ou les ajuster en fonction du bien-être de votre groupe.

**Filtrez le harcèlement verbal de la part de policiers.** Évitez de décrire en détail les contraintes, menaces et insultes potentielles prononcées par des figures d'autorité.

**Filtrez la violence physique de la part de policiers.** Si vous ne l'éliminez pas complètement, filtrez la violence physique de policiers, surtout envers des mineurs·es. Cela inclut la présence et l'utilisation d'armes, l'usage excessif de la force, les coups et blessures, et le recours à des chiens policiers ou à d'autres armes.

**Filtrez la maltraitance parentale.** Évitez de décrire en détail des agressions physiques et émotionnelles trop violentes, et évitez de décrire en détail la négligence et la maltraitance par des figures parentales.

Pensez toujours à respecter l'ensemble des joueurs·euses pour que l'expérience de jeu puisse être amusante ou émouvante mais jamais traumatisante.

# EXTENSION ALICE IS MISSING SILENT FALLS

## UN JEU CONÇU PAR SPENSER STARKE

Mise en garde / contenu sensible : Abus de pouvoir, corruption et violences policières, mort, manipulation, dynamiques familiales complexes et négligence parentale.

Dans *ALICE IS MISSING*, les joueurs·euses peuvent être amenés·es à aborder des sujets comme la perte de contrôle, la mort, la souffrance, le sentiment d'impuissance, le deuil, les conflits intrafamiliaux et la violence. Leur gestion est laissée à la discrétion du groupe. Ce jeu est une fiction. Toute ressemblance avec des événements réels serait une pure coïncidence.

**HUNTERS**  
ENTERTAINMENT

Responsable du développement :

Christopher J. De La Rosa

Responsable éditorial :

Ivan Van Norman

Responsable créatif général :

Noxweiler Ignatius Berf

Responsable relation publique :

Markeia McCarty

Chef.fes de projet :

Benjamin Dunn & Michelle Nguyen

Bradley

Direction artistique :

Caleb Cleveland & Alex Teplitz

Illustration de couverture :

Julianne Griep

Illustrations :

Julianne Griep & Caleb Cleveland

Maquette :

Diana Sousa



Chef de projet : Simon Gervasi

Assistante éditoriale : Jessica Roser

Traduction : Cécile Delaroue

Relecture : Dimitri Pawlowski

Maquette : Nessay Dos Santos

SAV: sav@origames.fr



/@JEUXORIGAMES



@origames\_official



/PlayOrigames



origames.fr

Édité en français sous licence par :

© 2024 Origames, 52 av. Pierre Semard, 94200 Ivry-sur-Seine, France. Tous droits réservés.

© 2024 Hunters Entertainment LLC.

All Rights Reserved.



FR

DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr