

1. Lisez ces cartes chacune à votre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Avec vos compagnons, vous avez exploré un donjon. Il était empli de trappes et de monstres féroces, mais vous en avez triomphé.

3. Vous étiez mené·e·s par un·e camarade que vous aimiez tou·te·s. Il ou elle a laissé la vie dans le tout dernier combat du donjon, contre le monstre le plus redoutable.

4. À présent, vous entamez le voyage retour, pour quitter le donjon et rentrer chez vous.

5. Vous pouvez regarder les cartes « camarade » pour vous en inspirer. Si l'une d'entre elles vous convient, placez-la face visible sur la table.

6. Mélangez les cartes « question » puis placez-les face cachée au centre de la table.

7. Quand vous atteindrez la fin des cartes « instructions », passez aux cartes « question ». Chacun·e à votre tour, lisez les questions à voix haute. Interprétez-les et répondez-y comme vous le souhaitez.

8. Les autres joueur·euse·s peuvent vous poser d'autres questions ou vous faire des suggestions pendant votre tour, mais vous seule·e décidez si vous y répondez ou si vous les incluez dans votre réponse.

9. Placez la carte X à un endroit où tout le monde peut l'atteindre. Si vous ne voulez pas inclure une carte, une question ou autre chose dans le jeu, touchez la carte X. Ce contenu est retiré du jeu.

10. Si vous piochez une carte qui est retirée ainsi, piochez une autre carte. Vous pouvez utiliser la carte X sur une carte que vous avez piochée vous-même.

11. Vous pouvez aussi passer à votre tour. Pour ce faire, donnez la carte « question » que vous avez piochée à l·e prochain·e joueur·euse et dites : « J'aimerais entendre ta réponse à cette question ».

12. Une carte « question » peut être passée autour de la table jusqu'à ce que quelqu'un y réponde ou y applique la carte X.

13. Chacun·e des participant·es écrit devant elle ou lui cinq intitulés correspondant aux cinq étapes du deuil : « Déni », « Colère », « Marchandage », « Dépression » et « Acceptation ».

14. Ces cinq étapes ne sont pas une représentation réaliste du travail de deuil mais serviront à matérialiser le processus par lequel passeront les personnages. Vous pouvez les interpréter de manière large.

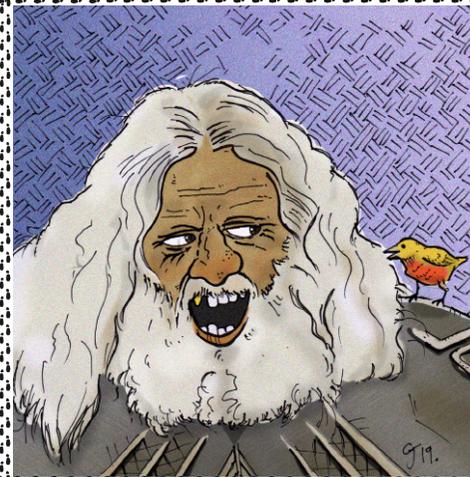
15. Quand vous répondez à une carte « question », vous pouvez choisir de la placer face visible en-dessous d'un des cinq intitulés.

16. Quand tout le monde a posé une carte sous chacun des cinq intitulés, chacun·e répond à la question : « Qui quitte le donjon ? Avec quelle image de votre camarade ? ». La partie est ensuite terminée.

17. Qui le souhaite peut à présent tirer la première carte « question ». Sur celles-ci, « compagnon » fait référence aux personnages des autres joueurs, « camarade » au personnage décédé.

X





Comment votre camarade t'aidait-il à surmonter un aspect terrifiant du donjon ? Y parviens-tu encore sans son aide ?

Quel aspect de votre camarade t'émerveillait régulièrement ?

Pourquoi penses-tu que l'un de tes compagnons est un poids pour les autres ? Comment le lui fais-tu savoir ?

Quel secret à propos de votre camarade mort.e continues-tu de garder pour toi ?

De quel équipement manquez-vous à un moment crucial ?

Tu te rends compte à la dernière seconde qu'un de tes compagnons va déclencher un piège. Le/la préviens-tu ?

Vous partagez un souvenir de votre camarade à l'occasion d'une halte. Pourquoi ce souvenir est-il réconfortant pour certains d'entre vous seulement ?

Quel ennemi ayant fui pendant votre exploration du donjon revient vous assaillir ? Qui d'entre vous lui porte le coup fatal ?

Pourquoi ne supportes-tu pas l'un de tes compagnons ? Était-ce déjà le cas auparavant ?

Avec lequel de tes compagnons les relations vont-elles au-delà de l'amitié ?

Une part de toi est soulagée que votre camarade soit mort·e. Pourquoi ? Te le reproches-tu ?

Lequel de tes compagnons te semblerait un·e chef·fe acceptable ?

Pourquoi votre camarade t'a-t-il choisi·e parmi dix autres pour cette exploration ?

À quelle occasion as-tu l'impression que votre camarade vous accompagne encore ? Comment te rends-tu compte de ton erreur ?

Quel signe te fait penser que votre camarade n'est peut-être pas mort·e au combat ? Comment te rends-tu compte que tu as tort ?

Tu traverses l'une des pièces du donjon l'esprit totalement absorbé par la mort de votre camarade. Comment tes compagnons te protègent-ils d'un dangereux péril ? Te le reprochent-ils ?

Quel équipement précieux perds-tu par distraction ?

Comment un rêve de votre camarade t'accompagne-t-il pendant le lendemain ?

Lequel de tes compagnons refuses-tu désormais d'écouter ? Pourquoi ?

Comment mets-tu en danger tes compagnons pour prouver ta valeur ?

Lequel de tes compagnons te force à admettre que votre camarade est bien mort ? Comment ? Crois-tu à cette admission ?

Pourquoi est-ce à toi qu'un de tes compagnons confie sa tristesse ? Pourquoi ne parviens-tu pas à le reconforter ?

Quelle trace laissée par votre camarade ne remarques-tu que lors de votre deuxième passage ?

Quelle fonction essentielle est-tu forcé d'assumer dans le groupe à présent que votre camarade n'est plus là ? Pourquoi ne veux-tu pas l'assumer ?

Lequel de tes compagnons accuses-tu d'être responsable de la mort de votre camarade ?

Dans ta colère face à la mort de votre camarade, tu détruis quelque chose dans le donjon. Pourquoi n'aurais-tu pas dû faire cela ?

Quel danger êtes-vous obligés de fuir alors que vous auriez pu le surmonter en temps normal ?

Pourquoi soupçonnes-tu l'un de tes compagnons de vous avoir trahis ?

Pourquoi n'épargnes-tu pas une créature qui demande grâce face à vos assauts ?

Pourquoi êtes-vous forcés de laisser le corps de votre camarade derrière vous ?

Une dispute éclate parmi tes compagnons. Pourquoi ? Pour qui prends-tu parti ?

Devant quel acte répréhensible de votre camarade regrettes-tu d'être resté silencieux ?

Comment votre camarade t'a-t-il convaincu d'explorer ce donjon alors que tu ne souhaitais pas venir ?

Quel aspect de votre camarade t'énervait régulièrement ?

Quel piège mortel votre camarade aurait-il pu vous aider à esquiver s'il était encore là ? Quel prix payez-vous pour l'éviter malgré tout ?

Quel puissant sortilège pourrait ressusciter votre camarade ? Pourquoi est-il impossible à finaliser ?

Vous croisez les signes d'une expédition précédente. Quels signes auriez-vous dû voir qui auraient protégé votre camarade ?

Un trésor trouvé dans le donjon semble permettre de t'éviter de mourir. L'emportes-tu ?

Que dois-tu abandonner aux monstres qui vous traquent pour qu'ils vous laissent tranquille ?

Un rêve t'indique comment ressusciter votre camarade. Le considères-tu comme prophétique ?

Vous discutez de qui aurait dû y passer au lieu de votre camarade. Gardes-tu ton opinion pour toi-même ?

Selon toi, quelles erreurs stratégiques avez-vous faites lors de votre dernier combat ?

Tu échappes de peu à la mort. Pourquoi trouves-tu ta survie injuste ?

Quelle force tires-tu de ton deuil à un moment crucial ?

Pourquoi la mort de votre camarade est-elle pour toi autant un soulagement qu'une souffrance ?

À quel être aimé penses-tu pour tenir le coup ?  
Quelle promesse lui as-tu faite ?

Pourquoi étiez-vous particulièrement confiants à votre entrée dans le donjon ?

Quelle vision captivante te fait temporairement oublier ta peine ?

Auquel de tes compagnons ferais-tu suffisamment confiance ?  
pour le désigner comme responsable lors d'une prochaine expédition ?

Comment l'un de tes compagnons te remonte-t-il le moral dans le pire des moments ?

À quelle occasion votre camarade a-t-il montré une faiblesse et comment cela l'a-t-il rendu plus humain ?

Quelle promesse à ton endroit votre camarade ne pourra-t-il tenir ?  
Pourquoi n'est-ce pas grave ?

Tu te rends compte que votre camarade avait un but secret en venant dans ce donjon. Lequel ?  
Pourquoi n'en parles-tu qu'à un seul de tes compagnons ?

Une section du donjon ne vous a pas posé de problèmes à l'aller mais s'avère retorse au retour.  
Pourquoi ? Comment la surmontez-vous ?

Comment as-tu sauvé la vie de votre camarade par le passé ? Pourquoi n'as-tu pas pu le refaire dans le donjon ?

Le décès de votre camarade scelle une promesse que tu as faite avant l'expédition. À qui et contre quoi ?

Pourquoi penses-tu que votre camarade n'aurait pas dû t'emmener dans l'expédition ?

La fatigue te prend au pire moment. Qui paye le prix de ton manque de vigilance ?

Quel autre être cher continues-tu de pleurer aujourd'hui ?

Quelles étaient les dernières paroles de votre camarade à ton égard ? Pourquoi te blessent-elles ?

Pourquoi un épisode douloureux de ton passé te revient-il en mémoire pendant votre expédition ?

Quelle possession de votre camarade refuses-tu d'abandonner à un moment crucial ?

Comment te rends-tu compte que la mort de votre camarade a été en vain ?

Un cauchemar te montre votre camarade sous son pire jour. Le prends-tu comme une vérité ?

Pour jouer en ligne :  
[https://www.forthedrama.com/games/dernier\\_donjon](https://www.forthedrama.com/games/dernier_donjon)