



MILLOUCH

НАША МЕЧТА

Notre rêve



НАША МЕЧТА

(Notre rêve)

Idée originale et rédaction : Milouch

■

Relecture : Marc, Krumpy, Lapinbilly

D'après Les Sentes de Thomas Munier

Nacha Mehta est soumise à la license : Creative Commons-BY-SA

НАША МЕЧТА

(prononcer *nacha mechta*, signifie notre rêve)

НАША МЕЧТА est un hack du GN **Les Sentes** de Thomas Munier. Ce document est autoportant et ne nécessite pas la lecture des **Sentes**. Néanmoins, si vous souhaitez aller plus loin, vous pouvez consulter le pdf des Sentes via le lien ci-joint.

<https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/>

НАША МЕЧТА vous propose de jouer la fin d'un monde **totalitaire**, très proche de celui de l'**URSS**. Vous n'êtes pas ceux qui l'ont fait chuter, vous ne savez même pas d'où cette décision provient, vous la **subissez** et elle vient **bouleverser** et détruire tous vos **repères**.

La partie se déroule dans une station ferroviaire lointaine sur la ligne d'un train secret dont on **ignore la destination** et ce qu'il transporte. Ce train, le Train Zéro, est un **symbole** autant qu'une **entrave** qui retient les membres de la station.

Au fur et à mesure de la partie, les **symboles** de l'ancien monde vont **chuter** jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien : un **monde vierge**.

Inspirations

- TARKOVSKY, *Stalker*
- IOURI BOUDIA, *Le train zéro*
- SVETLANA ALIEXIEVITCH *La fin de l'homme rouge et La guerre n'a pas un visage de femme*,
- ANTOINE VOLODINE *Terminus Radieux*

Trigger Warning : abandon, maladie, déchéance, violence, dictature

Ce que ce jeu est et n'est pas

- **Ce n'est pas un GN du regret ou de l'apologie**
 - Le but n'est pas ici de glorifier les régimes totalitaires ou de minimiser les crimes qui y ont été commis. Nous jouons des personnages victimes ou complices de ces crimes qui voient leur système de pensée s'effondrer.
- **C'est un GN de la chute**
 - C'est un GN où la vie collective fond lentement et où les rôles figés par des années de carcans se détruisent.
 - C'est une terreur collective de la disparition.
 - La réjouissance de la disparition du totalitarisme est contrebalancée par l'avènement de l'inconnu.
- **Ce n'est pas un GN contre la révolution**
 - Nous nous concentrerons sur les ressentis des personnes embarquées dans un renouvellement complet de leur mode de vie. Cela ne veut pas dire que tout renversement est négatif.

1. Règles

Toutes les consignes sont facultatives. Adaptez-les à votre confort.

Mort du personnage : On ne meurt que si on le décide. Puis on peut jouer un cadavre, un figurant, un nouveau personnage, organiser des temps forts... De même si l'on s'ennuie.

La fin du monde : C'est le début de la ruine. Les structures que l'on croyait indestructibles s'effondrent.

Les rites et les mythes piliers de nos vies s'écrasent lentement sur le sol. L'oubli nous ronge. Le changement transforme les êtres et les choses, ce que le régime de l'Union écrasait en nous depuis des années. Ce changement donne corps à nos peurs, nos angoisses communautaires se révèlent aux grands jours et viennent nous tourmenter physiquement.

Salut traditionnel :

« **le prolétariat est notre avenir** », éventuellement avec la formule réciproque « **Voici mon nom et mon histoire** ».

Au fur et à mesure de la partie, ce salut traditionnel va perdre son sens. Lorsque que vous le souhaitez, en fonction de votre trajectoire, de votre personnage, vous pouvez le changer en :

« **les ruines sont notre avenir** » avec la réciproque « **Mon nom était et voici mon passé** »

Les fouines : Synonyme de joueuse. Les fouines possèdent les personnages, elles les manipulent et se nourrissent de leur destin. Elles peuvent communiquer entre elles par le langage fouine.

Langage fouine : Pour parler hors-personnage. Se dit en **murmurant, avec une voix chuintante**, en mimant la parole avec l'index.

« **Croix** » : En cas de malaise, on dit ce mot en langage fouine pour annuler la scène. **Si vous hésitez à utiliser la croix, c'est probablement que vous devez le faire.**

« **Revisitation** » : En cas de malaise, on donne en langage fouine des instructions pour rejouer la scène. **Si vous hésitez à utiliser la revisitation, c'est probablement que vous devez le faire.**

Résoudre un conflit : c'est la joueuse qui reçoit le coup qui décide comment ça affecte son personnage.

Nos pensées, nos fondements et nos actes

- Nos émotions nous gouvernent.
- Nous croyons au surnaturel.
- On croit tout ce qu'on nous dit.
- On fait tout ce qu'on nous demande.
- Le consentement est important.
- Tout est lié.
- La vérité est inconstante.
- Tout appartient à tou-tes (nous allons découvrir la propriété privée).
- Les anciennes distinctions ont un sens.
- Nous croyons en les réalisations du Régime.

Nos rituels

- Il faut accomplir ses rituels avant la fin du jeu ou on se transforme en Errant-es, une personne qui n'est ni dans le monde passé ni dans le monde futur. Chaque joueuse se fixe un niveau de difficulté personnel (1, 2 ou 3) qui indique le nombre de rituels qu'elle doit accomplir.
- Dire « **C'est un rituel** » permet d'hypnotiser les personnes qui doivent suivre bon gré mal gré les instructions.
- Les rituels sont **infaillibles** la première fois qu'ils sont lancés.
- Un rituel **annulé** par une fouine (donc hors jeu) peut être considéré comme **accompli**.
- Nous pouvons **diverger** du déroulé exact du parchemin du rituel.

- Nos rituels nous **possèdent**, nous envoient des visions, des prémonitions.
- Certains rituels peuvent modifier en profondeur les personnages. En ce cas, n'hésitez pas à clarifier les choses avec les autres joueuses en langage fouine. **Si votre identité a été altérée, n'hésitez pas à changer votre nom.**

Les tabous

Si en tant que joueuse, vous ressentez le besoin de censurer un aspect du jeu pour tout le monde, remplissez ce bulletin (en cochant ce que vous acceptez et en remplissant les « autres tabous » si besoin), et envoyez-les à la facilitatrice en privé avant le jeu. Les « petites permissions » sont précochées car elles ne peuvent être censurées sauf par les mots « **Croix** » et « **Revisitation** ».

Sentez-vous libre de censurer. Le but est que vous vous sentiez à l'aise dans la partie.

AFFECTION

X Petite permission : l'amitié et l'attachement à sa famille sont permis.

O Moyenne permission : les romances sont également permises.

O Grande permission : les relations sexuelles sont également permises et juste racontées.

(Quel que soit le vote, les violences sexuelles ou leur récit sont proscrites)

VIOLENCE

X Petite permission : La violence psychologique et l'abandon dans la taïga sont permis.

O Moyenne permission : La violence physique indirecte est également permise (empoisonnement, envoûtement, incitation à des comportements risqués).

O Grande permission : La violence physique directe (racontée, simulée) est également permise.

AUTRES TABOUS

.....

Jouer en ligne

Ce format est une expérimentation ludique dans la lignée de celle portée par Thomas Munier, il consiste à mélanger les caractéristiques du jeu de rôle en ligne et du GN.

C'est du jeu de rôle parce que **vous pouvez décrire votre personnage en parlant à la troisième personne, et vous pouvez décrire les lieux. Ces lieux seront représentés par des canaux vocaux.** N'hésitez pas à vous déplacer de canal vocal en canal vocal, à vous enfuir loin d'un groupe et à partir voir les personnages qui sont seuls.

C'est du GN parce que **le jeu est multi-modal** : le groupe de huit personnages va rapidement se diviser pour se rendre dans des lieux divers et y faire des apartés.

Centré sur les PJ : il est déconseillé d'interpréter des figurants. Vos personnages sont à priori les seuls présents sur zone. Il y a peut-être des étrangers ou des animaux, mais ils sont le plus possible hors-champ.

En temps réel : Il n'y aura pas d'ellipse. Considérez que pendant que vous décrivez quelque chose dans votre canal vocal, des événements se passent dans les autres canaux vocaux à peu près au même rythme. Il est impossible de faire un temps réel exact parce que les descriptions prennent du temps, mais le jeu va s'en rapprocher.

Plus fantastique que surnaturel : évitez de décrire des choses trop surnaturelles qui ne pourraient pas vraiment être jouées en GN : pas de transformation spectaculaire, de destruction titanesque... ou alors ils sont hors-champ, ou décrits par un personnage. Il est possible de douter de l'existence de ces phénomènes, ou leur attribuer une cause rationnelle.

2. Les faits

Notre mémoire est en partie altérée par les contre-vérités et l'effacement des traîtres. Néanmoins, nous savons des choses. Des faits, indéniables et puissants, ancrés et martelés dans nos esprits, ils ne peuvent être effacés :

- Rassemblant l'ensemble des camarades et guidant l'Union vers l'avenir, le Parti préside à nos destinées.
- Il y eut une grande guerre meurtrière. On la nomme la **Grande Guerre Patriotique** et elle fut l'occasion de la démonstration de la supériorité de notre idéologie de partage. Nombreu·x·ses sont ceux qui y sont mort·es, tou·te·s partirent de bon cœur car iels savaient qu'iels défendaient un idéal plus grand qu'elleux.
- Il existe des traîtres. Nous devons les dénoncer et **l'Union** les enverra **loin**. Iels deviendront alors des **Zeks** dans des camps où même leur traîtrise trouvera un sens pour l'Union. Chacun de nous peut être, avoir été ou devenir un traître. Notre auto-critique est donc nécessaire.

3. Le déroulé

Un point rouge dans le froid

Nous vivons tout·e·s dans une des stations du Train Zéro. Cette station est dédiée à l'entretien du train. Autrefois elle hébergeait une colonie pénitentiaire qui a construit la voie du Train Zéro. Autrefois, ce lieu était un rouage essentiel de l'Union. Maintenant, nous ne sommes plus que huit ici. Huit et le Train Zéro. Huit et une mission dont on ne connaît rien. Nul ne sait ce que le train transporte ni où il va. Un détachement du Service est là pour veiller à ce que nul·le ne se pose de questions. Même si tout se délite, même si notre vie perd du sens.

Situation de départ

Avant de commencer in medias res, je vous invite à prendre un certain temps pour vous placer dans l'ambiance du jeu. Pour cela, vous pouvez :

- Faire des bruitages de la forêt, de l'usine...
- Chanter une des chansons présentes en annexes.
- Faire silence jusqu'à ce que tout le monde se soit imprégné de son personnage.

Annnonce de la chute de l'Union

Au début de la partie, **PorteFlamme** annonce aux autres habitants de la station que l'Union est dissoute, le parti n'est plus, l'ancien monde s'effondre. La nouvelle lui est parvenue dans la nuit par télégramme. Iel ne possède pas plus d'informations. Mais iel sait que le rapport de force vient de changer.

Le pardon

Au milieu de nous résident les membres sclérosés d'anciennes tragédies liées au régime. Le craquement du vernis imposé par le régime entraîne la résurgence de ces tragédies. Avant la fin de la résurgence, chaque personne doit dire à une autre qu'elle **l'aime** et pourquoi, doit **remercier** une autre et dire pourquoi, doit demander **pardon** à une autre et expliquer pourquoi et doit dire qu'elle a **peur** à une autre et pourquoi. Ces paroles **refléteront** ou **détruiront** les relations entre vos personnages. **Nourrissez** vous des **drames** qu'elles **entraîneront**

Temps forts

Le jeu sera divisé en plusieurs temps forts répartis à intervalles réguliers. Vous êtes libres de les jouer ou non. Ils peuvent servir pour relancer le jeu si vous trouvez que les choses s'enlisent. Mettez-vous d'accord sur les temps forts avant le début de la partie.

Destruction des idoles

Au centre de la gare, se trouve une statue d'un des leaders de la révolution. Rassemblez-vous pour la faire chuter.

Dissolution des principes

Aux trois-quarts de la partie, la hiérarchie est abolie. Elle perd toute signification.

Ceux qui possèdent les biens matériels se sont placés dans le nouveau régime et imposent leur hiérarchie.

4. Les lieux

La station ferroviaire où a lieu **наша мечта** est divisée en plusieurs lieux, matérialisés par des canaux vocaux.

Les joueuses déplacent les personnages de lieux en lieux en changeant de canal vocal. Les personnages peuvent décrire un lieu, le modifier... mais évitez de trop modifier le lieu. Le groupe qui va arriver après vous va le retrouver à peu près dans son état initial. Vous avez pu transformer le décor mais cette transformation passera inaperçue auprès de personnages qui n'y feraient pas attention (vous avez allumé un feu, vous avez construit un tertre, enfoui quelque chose...). Ceci permet d'éviter de fastidieuses mises au point entre joueuses.

Je vous invite à user des **bruitages et des mélodies faites à la bouche** pour ambiancer les lieux. Vous pouvez aller et venir entre les lieux à votre guise. Quand vous demandez à quelqu'un de vous y rejoindre, iel est censé·e accepter selon la règle du « **on fait tout ce qu'on nous demande** ». Mais si le·a joueuse est saturé·e, respectez son refus.

La gare

Un lieu chaud, brûlant, la chaleur ne sort pas des pièces. Rentrer à l'intérieur, c'est la brûlure, ne pas y rentrer c'est geler sur place. Elle est composée d'une immense pièce remplie de bancs en bois dur. Le guichet est recouvert de poussière, les vitres sont sales et fêlées. La voix des anciens voyageurs semble en filtrer. Un immense écriteau indique qu'il est interdit de dormir dans la gare. Cet écriteau pèse sur chaque personne qui rentre dans ces lieux.

Le bureau

Le lieu du Service. Attenante à la gare, c'est une simple pièce, pleine de souffrance. Une baignoire émaillée de sang côtoie un radiateur qui crisse encore sous les ongles des mains qui y furent attachées. Ce lieu est le domaine de la contre-vérité. Les paroles qui y sont prononcées sont des vérités devenant des promesses mensongères ou des mensonges devenant la vérité des prisonnier·e·s souffrant·e·s.

La colonie pénitentiaire

Des baraquements de ciment froid autrefois pleins de gens et maintenant complètement vides. On y accède par un portail en bois grinçant surmonté d'une étoile rouge. Le son des chaînes des anciens Zeks résonne dans chaque pièce et glace le sang et l'âme de ceux qui marchent ici. On dit que ce sont les prisonnier·e·s qui ont construit les rails.

De quel·les prisonnier·e·s parle-t-on ? Tous les Zeks se sont enfuis. Les bourreaux sont restés.

Le pont

Le lien entre les rails du train et le monde réel. Un lieu entre ciel et terre. En sauter signifie la mort. Nous croyons que des charges explosives sont placées dans le pont. Il se dit qu'elles ont été placées là pour faire disparaître toute trace du Train Zéro si jamais l'Union venait à disparaître.

Les rails du Train Zéro

Des rails qui s'étendent à l'infini dans la plaine, parfois le Train Zéro passe dessus, parfois non. Les rails vibrent en permanence de la promesse du passage du train. Ce lieu est-il dans ou hors de la réalité ? Nous ne savons pas ce qu'il se trouve au bout des rails du train.

5. Fiches de personnages

Vous trouverez ci-dessous les fiches de personnages. Vous devez en choisir une parmi celles proposées.

наша мечта est initialement prévu pour être jouée à 8 joueuses. Néanmoins, vous pouvez jouer la partie à 7 joueuses. Dans ce cas, je vous suggère de retirer **Kala** du casting des personnages.

Il y a beaucoup de choses sur les fiches mais tout y est facultatif.

Chaque personnage est écrit de manière non genrée. Les joueuses sont libres de choisir le genre qu'elles souhaitent donner à leur personnage.

Les personnages sont répartis entre 4 communautés (les Autres, le Service, les Fidèles et les Brisé·e·s).

Une de ces communautés (le Service) possède un pouvoir.

Les membres du **Service** peuvent soumettre les autres. Il leur suffit de mettre leur main à 20 cm de la tête d'une personne et de dire : « **Soumets-toi !** ». Celle-ci ne peut ni parler ni agresser physiquement le membre du service, et doit lui obéir.

Ce pouvoir va être perdu en cours de jeu. Chaque personne du Service doit évaluer à quel moment elle perd son pouvoir. Pour le signaler, elle tente de l'utiliser mais sa main tremble et elle bafouille : c'est le signal que son pouvoir a disparu. **Tous les membres du Service** doivent avoir **perdu** leur pouvoir au plus tard une demi heure avant la fin du jeu.

Ce pouvoir va être gagné par **Brulôt** au cours de la partie au plus tôt une demi-heure avant la fin du jeu.

Les Autres

Nous sommes tou.te.s des opposant.e.s, parleur.euse.s de cuisine ou rédacteur.ice.s de samizdat (journaux dissidents).

Face à une communauté, nous nous plaçons à l'écart.

Face à un individu, nous l'amenons à remettre en cause l'ordre.

Certain·es croient en la fin de la société, d'autres songent juste à en profiter.

Le Service

Le Régime est notre réalisation, nous avons promis de le protéger.

Face à une communauté, nous la dominons.

Face à un individu, nous le mettons à notre service.

Certain.e.s seront fidèles au régime pour toujours, d'autres douteront et déchireront notre communauté.

Les Fidèles

Nous croyons en l'État et en son mythe.

Face à une communauté, nous l'intégrons.

Face à un individu, nous lui portons assistance et le parti lui donne une place.

Certains d'entre nous sont partisan·e·s de l'Union avant tout, d'autres seront fidèles au Service.

Les Brisé·e·s

Nous n'existons plus, nous avons été rectifié·e·s, effacé·e·s.

Face à une communauté, nous nous cachons.

Face à un individu, nous mendions sa clémence ou prenons notre subsistance par la force.

Certains d'entre nous puiseront leur force de la destruction de l'Union, d'autres mendieront les miettes qui s'effondrent du pouvoir.

Résumé des personnages

Le Service

PorteFlamme : Je suis lae seul·e garant·e de la station. C'est le Parti qui m'y a placé mais maintenant, peut-être que je dois guider la station vers autre chose.

Kala : Je suis lae soldat·e fidèle, héroïne de la Grande guerre patriotique. Ici, je ne suis que l'ombre de moi-même au milieu d'une communauté que je cherche à protéger, je me cherche un nouveau but.

Les Autres

Brûlot : Autrefois fidèle, je crois en le progrès, j'amène le changement, dirigeant·e d'un futur en devenir.

1 : Je suis un·e exilé·e envoyé·e loin du pouvoir. Je cherche à diffuser mon idéologie contre-révolutionnaire même si je ne la connais plus.

Les Fidèles

Stakhanov : J'ai sacrifié ma vie et ma santé au plan quinquennal. Je suis la gloire de l'ouvrier·e triomphant·e. Dans cette communauté, je suis toujours au travail et je suis indispensable.

Kapo : Je suis un·e prisonnier·e trahissant ses camarades. Haï·e par tou·te·s, j'étais néanmoins un trait d'union fragile entre les communautés.

Les Brisé·e·s

Néant : J'ai passé ma vie à effacer les autres, à créer des trous dans la société et à les dissimuler du mieux que je pouvais. Désormais, je suis tombé·e moi-même dans ce trou. Dans cette communauté, je suis la mémoire du passé et des crimes commis.

Pilote : Je suis un·e prisonnier·e accroché·e au Train Zéro. Je ne le conduis plus mais le mythe vit encore en moi. Dans la communauté, je suis porteur·euse du mythe, celui du Train Zéro, celui de l'Union.

Les pages qui suivent sont les fiches de personnage. Il y a beaucoup d'informations mais pas de panique ! Beaucoup de choses sont facultatives. Parmi vous, seules les personnes les plus complétistes ou en besoin de cadre s'attacheront à jouer un maximum du contenu de leur fiche. Ce petit tableau va vous aider à vous repérer dans la fiche :

Votre mission de vie	Votre destin	Votre Communauté
<p style="text-align: center;">Rituel 1</p> <p>Fixez-vous une difficulté de 1 à 3, ce sera le nombre de rituels que vous devrez effectuer avant la fin du jeu. Si vous échouez, vous vous transformez en Errant.e.</p> <p>Chaque 8 représente le nombre de personnages que vous pourrez impliquer dans le rituel.</p>	<p style="text-align: center;">Rituel 2</p>	<p style="text-align: center;">Rituel 3</p>
<p style="text-align: center;">Rituel 4</p>	<p style="text-align: center;">Rituel 5</p>	<p style="text-align: center;">Je t'aime Parce que</p>
<p style="text-align: center;">Merci Parce que</p>	<p style="text-align: center;">Pardon Parce que</p>	<p style="text-align: center;">J'ai peur Parce que</p>
<p style="text-align: center;"><u>Liens:</u> Les liens que vous avez avec d'autres personnages du fait de leurs missions et destins.</p>		

<p>Je suis PorteFlamme</p> <p>Je suis lea seul·e garant·e de la station. C'est le Parti qui m'y a placé mais maintenant, dois-je guider la station vers autre chose?</p> <p>Je vais devoir faire un choix vis-à-vis de Néant. Iel m'est cher·e mais son savoir est dangereux.</p> <p>Je vais confier mes doutes sur l'orthodoxie à Kapo (je devrais l'effacer par la suite).</p>	<p>Destin: Pour l'ordre</p> <p>Je vais devoir maintenir l'ordre et sacrifier Kala qui m'est cher·e mais dévie de l'orthodoxie.</p> <p>Même si je doute de l'orthodoxie, je n'en parlerais que lors de la dissolution des principes.</p>	<p>Communauté Le Service</p> <p>Le Régime est notre réalisation, nous avons promis de le protéger.</p> <p>Face à une communauté, nous la dominons.</p> <p>Face à un individu, nous le mettons à notre service.</p> <p>Certain·e·s seront fidèles au régime pour toujours, d'autres douteront et déchireront notre communauté.</p>
<p>RITUEL (⊗⊗⊗⊗) La nomination</p> <p>Organise la cérémonie de remise d'un ordre de l'Union à l'un de tes camarades. La cérémonie se doit d'être la plus magnifique possible malgré le dénuement dont vous faites preuve.</p>	<p>RITUEL (⊗+) Le drapeau</p> <p>Comme chaque jour, procède au lever du drapeau. C'est un moment solennel mais plus le drapeau s'élève, plus ta foi diminue.</p>	<p>RITUEL (⊗+) Prière pour le Politburo</p> <p>À l'heure propice, faites une demande à l'État. Vos prières ne seront pas exaucées.</p>
<p>RITUEL (⊗⊗) L'échange</p> <p>Pars dans la forêt avec un·e autre camarade. Échangez vos rôles, tu dois annoncer ton déclassement.</p>	<p>RITUEL (⊗⊗+) Interdit</p> <p>Annonce un interdit et nomme une personne chargée de châtier quiconque le transgresse.</p>	<p>1/4</p> <p>JE T'AIME</p> <p>PARCE QUE...</p>
<p>2/4</p> <p>MERCI</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>3/4</p> <p>PARDON</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>4/4</p> <p>J'AI PEUR</p> <p>PARCE QUE...</p>

Brulôt : Brulôt fut l'un·e des nôtres, un·e cadre, un appui. Vers où le chaos l'entraînera-t-il ?

Kapo : J'aime la fragilité de Kapo. Je souhaite le protéger plus que tout. Jusqu'où suis-je prêt·e à aller ?

Pilote : Noir·e de suie est le Pilote des idéaux. Je n'ose penser que sa machine ait pu s'arrêter.

1 : Nous jouons depuis toujours à un jeu du chat et de la souris. Je le hait de créer ce qu'il se passe maintenant et je souffre que notre monde soit si ébranlé, que notre chasse quotidienne s'arrête.

<p align="center">Je suis Kala</p> <p>Je suis lea soldat·e fidèle, héro·ïne de la grande guerre patriotique. Ici, je ne suis que l'ombre de moi-même au milieu d'une communauté que je cherche à protéger.</p> <p>Je vais chercher un nouveau maître, un nouveau but. Pour cela je pourrais être amené à trahir PorteFlamme.</p>	<p align="center">Destin: La disgrâce</p> <p>Je vais trahir mon nom et salir celui de mon unité.</p> <p align="center">Stakhanov va en souffrir.</p>	<p align="center">Communauté Le Service</p> <p>Le Régime est notre réalisation, nous avons promis de le protéger.</p> <p>Face à une communauté, nous la dominons.</p> <p>Face à un individu, nous le mettons à notre service.</p> <p>Certain·e·s seront fidèles au régime pour toujours, d'autres douteront et déchireront notre communauté.</p>
<p align="center">RITUEL (⊗⊗⊗) Jugement du parti</p> <p>Demande à un·e représentant·e de l'autorité d'écrire sur un papier: <i>Je suis digne de confiance</i> ou <i>Je ne suis pas digne de confiance</i>. Passe un moment avec une personne. Puis demande lui si tu peux l'accompagner. Si elle accepte et que tu es indigne de confiance, il lui arrive quelque chose de grave. Si elle refuse et que tu étais digne de confiance, le discrédit est jeté sur elle.</p>	<p align="center">RITUEL (⊗+) Messie</p> <p>Annonce à plusieurs reprises le rétablissement du pouvoir de l'Union. L'Union n'arrive jamais et tu t'en rends compte trop tard.</p>	<p align="center">RITUEL (⊗⊗/⊗⊗⊗) Trop tard</p> <p>Boude, engueule ou fuis une personne à laquelle tu es en fait très attachée. Va ensuite vers elle pour lui avouer à quel point elle est chère à tes yeux. Mais à ce moment, une autre personne la kidnappe, lui déclare sa flamme ou ravit toute son affection.</p>
<p align="center">RITUEL (⊗+) Le drapeau</p> <p>Comme chaque jour, procède au lever du drapeau. C'est un moment solennel mais plus le drapeau s'élève plus ta foi diminue.</p>	<p align="center">RITUEL (⊗⊗+) Le chant</p> <p>Rassemble des camarades et chante avec eux l'un des chants à la gloire de l'Union.</p>	<p align="center">1/4</p> <p align="center">JE T'AIME</p> <p align="center">PARCE QUE...</p>
<p align="center">2/4</p> <p align="center">MERCI</p> <p align="center">PARCE QUE...</p>	<p align="center">3/4</p> <p align="center">PARDON</p> <p align="center">PARCE QUE...</p>	<p align="center">4/4</p> <p align="center">J'AI PEUR</p> <p align="center">PARCE QUE...</p>

PorteFlamme : PorteFlamme est l'idéal de ma vie. Je vais cependant le trahir. Iel me punira pour cela. Comment résister à l'appel de l'or quand celui du plomb fond.

Brulôt : Brulôt va s'en sortir. De nous toustes, iel est celui qui porte un nouvel espoir.

Stakhanov : J'aime Stakhanov, pourtant je vais causer sa disparition. Comme elle, je ne serai qu'un outil, mais un outil dans de nouvelles mains.

Néant : Là où je suis dans la violence brute, Néant détruit les âmes par la plume.

<p>Je suis Brulôt</p> <p>Autrefois fidèle, je crois en le progrès, j'amène le changement, dirigeant·e d'un futur en devenir.</p> <p>Je vais tenter de destituer PorteFlamme.</p> <p>J'utiliserais Kala pour cela. Iel voudra me tuer par la suite.</p>	<p>Destin: Par l'ordure</p> <p>Je vais devoir dénaturer toute l'idéologie du parti et pervertir chaque ancien rituel.</p> <p>Stakhanov va m'en vouloir à mort pour cela.</p> <p>1 va m'adorer puis me détester.</p>	<p>Communauté les Autres</p> <p>Nous sommes tou.te.s des opposant.e.s, parleur.euse.s de cuisine ou rédacteur.ice.s de samizdat (journaux dissidents).</p> <p>Face à une communauté, nous nous plaçons à l'écart.</p> <p>Face à un individu, nous l'amenons à remettre en cause l'ordre.</p> <p>Certain·es croient en la fin de la société, d'autres songent juste à en profiter.</p>
<p>RITUEL (88) Perversion des rôles</p> <p>Partez dans la forêt avec un·e autre camarade. Donne-lui un nouveau rôle correspondant au nouveau monde. Nomme le·a uniquement par ce rôle désormais.</p>	<p>RITUEL (88) Fausse vérité</p> <p>Déclare à une personne tout l'amour ou l'amitié très forte que tu lui portes. Puis change du tout au tout et maintient que c'est cette réalité qui a toujours été.</p>	<p>RITUEL (888) Déchéance</p> <p>Dénonce une personne qui à tes yeux n'a pas joué son rôle de protect·eur·rice. Une autre personne lui retire définitivement sa capacité à être protégée, consolée ou rassurée.</p>
<p>RITUEL (8+) Privatisation des biens</p> <p>Prend possession d'un espace commun. Il est désormais ton territoire personnel, tu y édictes ta propre loi.</p>		<p>1/4</p> <p>JE T'AIME</p> <p>PARCE QUE...</p>
<p>2/4</p> <p>MERCI</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>3/4</p> <p>PARDON</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>4/4</p> <p>J'AI PEUR</p> <p>PARCE QUE...</p>

PorteFlamme : Les ancien·ne·s chef·fe·s et symboles du monde d'avant doivent chuter. PorteFlamme est un reliquat du passé.

Kala : J'aime la force brute qui se dégage de Kala. J'utiliserai à de meilleurs fins cette puissance.

Kapo : Les miettes du pouvoir sont parvenues jusqu'à Kapo. Acceptera-t-iel de les lâcher ? J'ai peur de ce qu'il pourrait se passer si iel refuse.

1 : J'aime et j'admire 1. J'ai toujours écouté sa parole. je vais devoir trahir sa pensée par mon action.

Néant : Néant a détruit ma vie plusieurs fois. Iel ignore que je repousse tel le chien. J'abolirai les symboles tremblants qui se cachent derrière ellui.

<p>Je suis 1</p> <p>Je suis un·e exilé.e envoyé·e loin du pouvoir. Je cherche à diffuser mon idéologie contre-révolutionnaire même si je ne la connais plus.</p> <p>Brulôt est un exemple de dissidence. Je vais croire en ellui puis découvrir qu'iel va trahir les idéaux de la dissidence pour la doctrine capitaliste.</p>	<p>Destin : Sacrifice</p> <p>Je me rebelle contre PorteFlamme. Je souhaite plus que tout me sacrifier pour que ma cause soit reconnue.</p> <p>Néant a terrorisé tou·te·s mes ami·es. Alors que la fin arrive, dois-je lui pardonner ?</p>	<p>Communauté : les Autres</p> <p>Nous sommes tou·te·s des opposant.e.s, parleur.euse.s de cuisine ou rédacteur.ice.s de samizdat (journaux dissidents).</p> <p>Face à une communauté, nous nous plaçons à l'écart.</p> <p>Face à un individu, nous l'amenons à remettre en cause l'ordre.</p> <p>Certain·e·s croient en la fin de la société, d'autres songent juste à en profiter.</p>
<p>RITUEL (⊗⊗+) Samizdat</p> <p>Montre à d'autres camarades le contenu d'un Samizdat dissident, moquez-vous ensemble du Pouvoir.</p>	<p>RITUEL (⊗⊗) La rumeur</p> <p>Demande à un·e autre camarade de te raconter ses pensées contre-révolutionnaires.</p>	<p>RITUEL (⊗+) La rectification</p> <p>Reprend un élément de ta personnalité que tu as présenté auparavant et modifie-le ou supprime-le par rapport aux autres personnages</p>
<p>RITUEL (⊗+) Sisyphe</p> <p>Réalise en boucle une tâche ingrate et inutile. Ton supplice s'arrête dès que tu décides que l'État s'est effondré.</p>	<p>RITUEL (⊗⊗⊗+) Doctrine</p> <p>Demande à un·e camarade de rassembler d'autres camarades pour que tu puisses leur délivrer ta doctrine. Une fois les camarades arrivé·e·s, tu as oublié ta doctrine.</p>	<p>1/4</p> <p>JE T'AIME</p> <p>PARCE QUE...</p>
<p>2/4</p> <p>MERCI</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>3/4</p> <p>PARDON</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>4/4</p> <p>J'AI PEUR</p> <p>PARCE QUE...</p>

Kapo : Je crois me rappeler un temps lointain où Kapo n'était pas la courroie de la transmission de la violence qu'iel est actuellement. Un temps où Kapo était un·e dissident·e. La fin de toute chose lea fera t'iel revenir ?

Stakhanov : Stakahnov est le symbole pour lequel je me bat. J'aimerais qu'iel puisse apprécier mon combat mais comment le lui transmettre alors que je perd moi même pieds.

<p>Je suis Stakhanov</p> <p>J'ai sacrifié ma vie et ma santé au plan quinquennal. Je suis la gloire de l'ouvrier·e triomphant·e. Dans cette communauté, je suis toujours au travail et je suis indispensable.</p> <p>Je vais chercher le réconfort auprès de PorteFlamme.</p> <p>Je vais blâmer 1 pour son action.</p>	<p>Destin: La chute</p> <p>Ma gloire d'ouvrier·e va chuter, mes titres, mon abnégation, tout cela ne vaudra plus rien. Je vais tenter de sauver ma gloire.</p> <p>Brulôt va pervertir mon monde.</p>	<p>Communauté Fidèles</p> <p>Nous croyons en l'État et en son mythe.</p> <p>Face à une communauté, nous l'intégrons.</p> <p>Face à un individu, nous lui portons assistance et le Parti lui donne une place.</p> <p>Certain·e·s d'entre nous sont partisan·e·s de l'Union avant tout, d'autres seront fidèles au Service.</p>
<p>RITUEL (☺+) Prière à l'Union</p> <p>À l'heure propice, faites une demande à l'Union. Vos prières ne seront pas exaucées.</p>	<p>RITUEL (☺☺) L'échange</p> <p>Partez dans la forêt avec un·e autre camarade. Échangez vos rôles. Tu dois annoncer ton déclassement.</p>	<p>RITUEL (☺+) Le test de la réalité</p> <p>Rends-toi sur la voie du Train Zéro pour tester la réalité de son existence. Décide si tu vis ou si tu meurs, si le train existe ou non.</p>
<p>RITUEL (☺+) Sysiphe</p> <p>Réalise en boucle une tâche ingrate et inutile. Ton supplice s'arrête dès que tu décides si l'État s'est effondré ou non.</p>	<p>RITUEL (☺☺☺) Déchéance</p> <p>Dénonce une personne qui à tes yeux n'a pas joué son rôle de protect·eur·rice. Une autre personne lui retire définitivement sa capacité à être protégée, consolée ou rassurée.</p>	<p>1/4</p> <p>JE T'AIME</p> <p>PARCE QUE</p>
<p>2/4</p> <p>MERCI</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>3/4</p> <p>PARDON</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>4/4</p> <p>J'AI PEUR</p> <p>PARCE QUE...</p>

Kapo : Kapo est prêt·e à dénoncer quiconque défiera les directives du Parti. Existent-elles encore ?

Pilote : J'aime Pilote. Je ne sais si iel existe ou pas. Je vais peut-être le découvrir ici, à la fin de toute chose.

1 : Je n'ai jamais compris 1. Sa parole me fait peur. Dois-je chercher à le comprendre pour empêcher la dislocation ?

<p>Je suis Kapo</p> <p>Je suis un·e prisonnier·e trahissant ses camarades. Hai·e par tou·te·s, j'étais néanmoins un trait d'union fragile entre les communautés.</p> <p>Je vais chercher appui auprès de Néant.</p> <p>Je vais chercher à me venger de Brulôt qui ne mérite pas sa progression.</p>	<p>Destin : Victime du changement</p> <p>Mon rôle va devenir inutile, je vais disparaître ou mourir inutile au milieu du changement.</p> <p>PorteFlamme m'aime, j'essayerai d'en profiter.</p> <p>Kala considère que je suis un·e planqué·e.</p>	<p>Communauté : Fidèles</p> <p>Nous croyons en l'État et en son mythe.</p> <p>Face à une communauté, nous l'intégrons.</p> <p>Face à un individu, nous lui portons assistance et le parti lui donne une place.</p> <p>Certain·e·s d'entre nous sont partisan·e·s de l'Union avant tout, d'autres seront fidèles au Service.</p>
<p>RITUEL (88) La rumeur</p> <p>Demande à un·e autre camarade de te raconter ses pensées contre-revolutionnaires.</p>	<p>RITUEL (88+) Dénonciation</p> <p>Dis à une personne que telle autre personne est la cause de tel problème parce que c'est un·e capitaliste ou un·e agent·e des capitalistes. Elle ne te croit pas ou au contraire l'accepte sans sourciller.</p>	<p>RITUEL (888/88) Sycophante</p> <p>Dénonce un crime commis par une personne et va chercher ta récompense auprès de l'autorité</p>
<p>RITUEL (88) Annonceur</p> <p>Demande à une personne de te confier ses plus belles pensées sur d'autres camarades. Va les répandre dans la communauté.</p>	<p>RITUEL (8+) Rapport</p> <p>Récite un rapport des agissements (réels ou non) d'un·e autre camarade. A la fin de ce rapport, ce·tte camarade est libéré·e ou gracié·e</p>	<p>1/4</p> <p>JE T'AIME</p> <p>PARCE QUE...</p>
<p>2/4</p> <p>MERCI</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>3/4</p> <p>PARDON</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>4/4</p> <p>J'AI PEUR</p> <p>PARCE QUE...</p>

PorteFlamme : Je suis au milieu des camps là où PorteFlamme est l'étendard du pouvoir. Je vais devoir me positionner mais j'ai peur de ce qu'iel pourrait me faire.

Brulôt : Brulôt est un exemple. Iel semble avoir un but dans la tourmente est sera peut-être celui qui va s'en sortir. Je vais lea haïr pour sa débrouillardise.

Kala : Kala m'a envoyé·e ici. Je ne me souviens plus du crime dont iel m'accuse. Je crains de lea découvrir.

Néant : Néant a rectifié ma famille. Iel a eu raison de le faire, mais j'ai peur qu'iel me rectifie moi aussi.

<p>Je suis Néant</p> <p>J'ai passé ma vie à effacer les autres, à créer des trous dans la société et à les dissimuler du mieux que je pouvais. Désormais, je suis tombé·e moi-même dans ce trou.</p> <p>Dans cette communauté, je suis la mémoire des crimes commis et du passé.</p> <p>Je vais chercher appui auprès de PorteFlamme.</p> <p>Je vais tenter d'effacer Brûlot comme je l'ai fait pour tous les autres ambitieu·x·ses par le passé.</p>	<p>Destin : Effacement</p> <p>Ma réalité va se déliter jusqu'à ce que je doute moi-même des effacements et de mon action. Je vais chercher à comprendre qui j'étais.</p> <p>Kapo voit en moi un appui, iel sera déçu·e...</p> <p>1 voit en moi un monstre, je tacherai de lui faire peur.</p>	<p>Communauté : Les Brisé·e·s</p> <p>Nous n'existons plus, nous avons été rectifié·e·s, effacé·e·s.</p> <p>Face à une communauté, nous nous cachons.</p> <p>Face à un individu, nous mendions sa clémence ou prenons notre subsistance par la force.</p> <p>Certain·e·s d'entre nous puiseront leur force de la destruction de l'Union, d'autres mendieront les miettes qui s'effondrent du pouvoir.</p>
<p>RITUEL (⊗⊗⊗+) Autocritique collective</p> <p>Rassemble plusieurs camarades. Chacun·e de vous va faire son autocritique.</p>	<p>RITUEL (⊗⊗) La rectification</p> <p>Choisi un élément de la personnalité d'un autre camarade et supprime le.</p>	<p>RITUEL (⊗⊗) L'effacement</p> <p>Efface le nom d'un·e de tes camarades de la réalité. Iel ne sera pour toi désormais que Lea Traître. Traite lea durement puis tendrement pour lea rééduquer.</p>
<p>RITUEL (⊗⊗) La mémoire ou la mort</p> <p>Demande à quelqu'un·e de brûler un de ses souvenirs les plus précieux pour qu'iel réchappe du froid.</p>	<p>RITUEL (⊗+) Oubli</p> <p>Tu t'avères incapable de raconter le moindre souvenir. Puis tu vas faire un somme. Quand tu te réveilles, tu as complètement changé d'identité et de passé. C'est l'État qui a changé ton identité.</p>	<p>1/4</p> <p>JE T'AIME</p> <p>PARCE QUE...</p>
<p>2/4</p> <p>MERCI</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>3/4</p> <p>PARDON</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>4/4</p> <p>J'AI PEUR</p> <p>PARCE QUE...</p>

PorteFlamme : J'ai longtemps cru que mon action seule faisait et défaisait le monde. Je vais découvrir la puissance de PorteFlamme à son crépuscule et je l'embrasserai.

Stakhanov : Toute mon assise tient sur la confiance de Stakhanov. Je vais devoir garder la face tout en changeant pour qu'iel ne me désavoue pas.

Pilote : Pilote était mon idéal et mon amour. Je vais découvrir qu'iel ne peut me protéger. Je suis allé·e trop loin, la haine s'emparera de moi.

<p>Je suis Pilote</p> <p>Je suis un·e prisonnier·e accroché·e au Train Zéro. Je ne le conduis plus mais le mythe vit encore en moi. Dans la communauté, je suis lea porteur·euse du mythe, celui du Train Zéro, celui de l'Union.</p> <p>Je vais devenir lea prophète de Stakhanov.</p> <p>Je vais protéger Néant en lea faisant disparaître de mon histoire.</p>	<p>Destin : Gloire oubliée</p> <p>Je suis à la fin de mon histoire, je dois n'en sauver que la part belle et effacer tout le reste. La disparition du monde va-t-elle me tuer ?</p> <p>PorteFlamme m'obéira par idéal.</p> <p>Brûlot va s'opposer à moi.</p>	<p>Communauté: Les Brisé·e·s</p> <p>Nous n'existons plus, nous avons été rectifié·e·s, effacé·e·s.</p> <p>Face à une communauté, nous nous cachons.</p> <p>Face à un individu, nous mendions sa clémence ou prenons notre subsistance par la force.</p> <p>Certain·e·s d'entre nous puiseront leur force de la destruction de l'Union, d'autres mendieront les miettes qui s'effondrent du pouvoir.</p>
<p>RITUEL (33+) Le chant</p> <p>Rassemble des camarades et chante avec elleux l'un des chants à la gloire de l'Union.</p>	<p>RITUEL (33) La mémoire ou la mort</p> <p>Demande à quelqu'un·e de te donner un de ses souvenirs les plus précieux. Ce souvenir est désormais le tien.</p>	<p>RITUEL (33+) Trajet du Train Zéro</p> <p>Emmène un·e ou des camarades pour leur montrer où se trouve le bout du Train Zéro. Perds-les, perds-toi. Décide si le Train Zéro t'a abandonné ou si il n'existe pas.</p>
<p>RITUEL (33+) Le mythe</p> <p>Récite un des mythes de l'Union auxquels tu crois. A la fin, ce mythe est devenu réalité.</p>	<p>RITUEL (3+) Prophète</p> <p>Annonce à plusieurs reprises le rétablissement du pouvoir de l'Union. L'Union n'arrive jamais et tu t'en rends compte trop tard.</p>	<p>1/4</p> <p>JE T'AIME</p> <p>PARCE QUE...</p>
<p>2/4</p> <p>MERCI</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>3/4</p> <p>PARDON</p> <p>PARCE QUE...</p>	<p>4/4</p> <p>J'AI PEUR</p> <p>PARCE QUE...</p>

Brulôt : Je suis un mythe mais Brulôt va détruire la mythologie et remettre en cause mon existence.

Néant : Néant est la base de ma gloire. Nous sommes deux faces d'une même pièce, toujours allant de paire, moi brillant·e devant, ellui effaçant derrière. Nous coulerons ensemble.

Annexe : Chants de l'Union

Chant des partisans :

Par le froid et la famine
Dans les villes et dans les champs
A l'appel du grand Lénine
Se levaient les Partisans. (bis)

Pour reprendre le rivage
Le dernier rempart des Blancs
Par les monts et par les plaines
S'avançaient les Partisans. (bis)

Notre paix c'est leur conquête
Car en mil neuf-cent-dix-sept
Sous les neiges et les tempêtes
Ils sauvèrent les Soviets. (bis)

Écrasant les armées blanches
Et chassant les Atamans
Ils finirent leur campagne
Sur les bords de l'Océan. (bis)

La Varsovienne

Couplet 1 :

En rangs serrés l'ennemi nous attaque
Autour de notre drapeau groupons-nous.
Que nous importe la mort menaçante
Pour notre cause soyons prêts à souffrir
Mais le genre humain courbé sous la honte
Ne doit avoir qu'un seul étendard,
Un seul mot d'ordre Travail et Justice,
Fraternité de tous les ouvriers.

Refrain :

O frères, aux armes, pour notre lutte,
Pour la victoire de tous les travailleurs.

Couplet 2 :

Les profiteurs vautreés dans la richesse
Privent de pain l'ouvrier affamé.
Ceux qui sont morts pour nos grandes idées
N'ont pas en vain combattu et péri.
Contre les richards et les ploutocrates.
Contre les rois, contre les trônes pourris,
Nous lancerons la vengeance puissante
Et nous serons à tout jamais victorieux.

Le chant des marais

I

Loin dans l'infini s'étendent
Les grands prés marécageux,
Pas un seul oiseau ne chante
Dans les arbres secs et creux.

Refrain

Ô terre de détresse
Où nous devons sans cesse
Piocher, piocher.

II

Dans ce camp morne et sauvage
Entouré de fils de fer,
Il nous semble vivre en cage
Au milieu d'un grand désert.

III

Bruits des pas et bruits des armes
Sentinelles jour et nuit
Et du sang, des cris, des larmes,
La mort pour celui qui fuit.

IV

Mais un jour dans notre vie,
Le printemps refleurira,
Liberté, liberté chérie
Je dirai : « Tu es à moi ! »

Dernier refrain

Ô terre d'allégresse
Où nous pourrons sans cesse,
Aimer, aimer.

L'appel du Komintern

Quittez les machines,
Dehors, prolétaires,
Marchez et marchez,
Formez-vous pour la lutte.
Drapeau déployé
Et les armes chargées
Au pas cadencé,
Pour l'assaut, avancez,
Il faut gagner le monde!
Prolétaires, debout.

Le sang de nos frères
Réclame vengeance.
Plus rien n'arrêtera
La colère des masses.
À Londres, à Paris,
Budapest et Berlin,
Prenez le pouvoir,
Bataillons ouvriers.

Prenez votre revanche!
Bataillons ouvriers.
Les meilleurs des nôtres
Sont morts dans la lutte
Frappés, assommés
Enchaînés dans les bagnes.
Nous ne craignons pas
Les tortures et la mort,
En avant, prolétaires,
Soyons prêts, soyons forts.
En avant, prolétaires!
Soyons prêts, soyons forts.