

Pâques - Une tragédie



Tim Slumstrup Aunkilde

Présentation

Maria regardait le pâté. Elle ne savait quoi dire. Comment pouvait-elle rester là et apparaître parfaitement heureuse alors qu'elle sentait son monde s'écrouler autour d'elle ? Elle avait envie de se dresser, lever son verre et se mettre à hurler. Pousser le cri le plus fort et le plus long possible. Elle voulait lui jeter au visage tout son dégoût et toute sa colère. Elle voulait lui dire ce qu'elle ressentait vraiment pour lui. Leur dire ce que Tim avait fait. Leur dire ce qu'elle-même avait fait et l'enfer vivant que sa vie était devenue par leur faute à tous. Elle essaierait de ne pas pleurer tandis qu'elle les attaquerait avec furie et dégoût mais savait que ce ne serait pas possible. Elle se mettrait à pleurer exactement comme le faisait sa mère. Père deviendrait fou et elle ne reverrait probablement jamais Tim.

Maria quitta le pâté des yeux et reporta le regard vers sa famille. Ils attendaient tous son discours avec anxiété. Maria se dressa, leva son verre, prit une longue respiration puis, ravalant pour un temps encore sa rage et son désespoir, elle dit :

“Voici mon discours à propos de toutes les choses géniales et heureuses qui me sont arrivées pendant l'année passée.”

La famille Hansen n'est pas une famille heureuse.

Le scénario a pour sujet une petite famille qui a des secrets. La famille se retrouve une fois par an à Pâques. C'est l'histoire de quatre personnes malheureuses qui essaient désespérément d'empêcher que leur famille ne se brise en mille morceaux.

C'est une histoire sur les traditions.

C'est une histoire qui parle de ces choses que l'on fait pour afficher une attitude positive en dépit des circonstances et le prix que l'on paye pour ne pas tout perdre.

Important: Certains des personnages du scénario peuvent sembler caricaturaux et peuvent représenter des personnes de certains genres, de certaines religions ou croyances de façon négative. Cette représentation ne doit pas être confondue avec les convictions personnelles de l'auteur. Mais parfois certaines personnes n'ont pas de chance et rencontrent l'une des rares personnes qui renforcent un préjugé injuste.

Traduction : Stéphane Rigoni

Couverture: Image inspirée par le scénario de Signe Bustard Nielsen www.snigne.dk . Merci !

Introduction

“Pâques” est l'histoire d'une petite famille danoise, traditionaliste et pourtant fragile : les Hansen (George le père, Anne la mère et les jumeaux Maria et Tim). Ils sont danois dans ce scénario mais vous pouvez leur donner la nationalité de votre choix. Ils sont la famille archétypique.

Le scénario suit les repas de Pâques de la famille sur plusieurs années, des repas qui en surface seulement sont ces moments de réunion aimants et pleins de gentillesse que tous désirent.

Ce scénario tourne autour des concessions et efforts qui seront faits pour conserver à tout prix cette ambiance tranquille et douce au sein de la famille. Une famille qui est en fait complètement dysfonctionnelle. Il se révélera de plus en plus difficile de le faire alors que les vies de chacun en dehors du cocon familial empirent d'années en années. Souhaitons qu'un ou plusieurs des personnages mettront fin à leur misère ou à celle d'un autre personnage à la table, ce qui mettra fin aussitôt au scénario. Si tous les joueurs maintiennent les apparences et gardent leurs linges sales par devers eux, le scénario s'achèvera sur la mort tragique du père. La mort en direct de quelqu'un casse toujours l'ambiance à table. De quelque manière que se terminera ce scénario, cela ne se terminera jamais bien pour les Hansen.

Propos du jeu

Le thème de base de “Pâques” est le non-dit et le jeu intérieur. L'amoncellement de mauvaises nouvelles que les joueurs reçoivent sur ce qui leur arrive entre les repas a pour but de les mettre en porte-à-faux pendant les retrouvailles et doit leur faire ressentir l'épreuve que celles-ci représentent pour leurs personnages. Si ces mauvaises nouvelles deviennent publiques de quelque manière que ce soit, la belle ambiance est irrévocablement détruite.

C'est intentionnellement que le scénario est conçu pour s'achever sans que les joueurs aient trouvé quelque sentiment de répit.

- Les joueurs doivent se sentir étouffés par la frustration de ne pouvoir jouer sur les problèmes de leurs personnages
- Ils doivent se sentir étouffés par le fait de n'avoir aucun moyen de libérer les émotions mises en bouteille de leurs personnages.
- Ils doivent se sentir étouffés par l'irritation que leur causent ces répétitions qui n'ont aucun but.
- Ils doivent se sentir suffoqués et un peu dégoûtés par la nourriture qui leur est réellement servi, toujours la même, qu'ils doivent manger scène après scène.

Pâques n'est pas un scénario *feel-good*.

Pâques a peut-être des sous-textes hautement comiques, mais ne doit en aucun cas être joué comme une comédie.

Gardez les rires pour après.

De la tragédie, de la comédie et du tragi-comique

Les situations tragiques peuvent souvent être vues comme parfaitement comiques par ceux que la tragédie ne touche pas. Il est important de souligner aux joueurs que même s'ils voient les personnages comme tragi-comiques, ce n'est pas ainsi que les personnages vivent la situation.

Il n'y a aucun souci à ce que les joueurs voient et acceptent les aspects tragi-comiques mais on leur conseillera de jouer sur la tragédie plutôt que sur la comédie.

La table de Pâques

Une grande part du jeu est basée sur la table de dîner. (Une véritable table avec à boire et à manger). Vous trouverez à la suite une liste de base de ce qui compose le repas pascal danois traditionnel. Ces éléments peuvent être modifiés sans problème pour s'accorder à vos goûts et à ce que vous trouverez. Sentez-vous libre de rajouter de la décoration, une nappe, etc.

- Pain de seigle bon marché et insipide
- Beurre
- Pâté de foie / charcuterie
- Harengs marinés
- Œufs durs
- Bière et eau plate
- Verres, assiettes et couverts
- Petites gorgées de schnaps ou de sherry

Des couverts en plastique conviendront très bien.

Nous vous recommandons d'utiliser de la bière sans alcool et de figurer le schnaps avec de l'eau plate.

Manger ou pas du porc a de l'importance dans le jeu, il vous faut donc au moins figurer sa présence. Si un joueur est végétarien ou ne mange pas de porc lui-même, vous pouvez remplacer le porc par un pâté de noix ou son équivalent, en expliquant bien que le pâté représente le pâté de foie de porc fait maison par maman. Les Hansen ne sont PAS végétariens.

Mécanismes de jeu

Les repas de Pâques des Hansen sont inscrits dans la tradition et le jeu en conséquence est aussi en surface encadré par un script très strict.

Ce script est donné aux joueurs au début du jeu. Il explique comment jouer le repas années après années. C'est aussi un outil pour les joueurs leur décrivant comment éviter les crises qui détruiraient la belle ambiance. Tant que les joueurs ne s'écartent pas franchement du script, il ne sera pas trop difficile de garder la famille contente. En même temps, c'est aussi une arme pour mettre fin au scénario à tout moment. Il suffit de briser les fameuses traditions.

Au fur et à mesure que le jeu avancera, les joueurs recevront des secrets à propos d'eux-mêmes et plus tard également sur d'autres personnages. Ce sont des armes pour arrêter le jeu, soit qu'ils s'en servent pour confronter leur famille en exposant leurs propres misères, soient qu'ils révèlent celles d'un autre, s'évitant de s'exposer eux-même et d'endosser le rôle de mouton noir.

Sur les secrets et les intrigues

Beaucoup de jeux reposent sur des secrets. La plupart d'entre nous avons sans doute déjà ressenti l'excitation éprouvée à connaître un secret extraordinaire et avons anticipé le plaisir de le révéler aux autres. Dans ce jeu, le joueur doit plutôt avoir peur d'exposer ses secrets, ou pire que quelqu'un d'autre le fasse pour lui.

Les deux facteurs de motivation des joueurs pour éviter les secrets devraient être : premièrement, ne pas vouloir briser la belle ambiance ce qui détruirait la dernière occasion où la famille se retrouve encore; deuxièmement, le joueur ne devrait pas vouloir être celui qui cause la fin du jeu pour les autres joueurs.

“Les scénarios à secrets” sont souvent construits sur les intrigues et ce serait une conclusion facile de penser que c'est aussi le cas de “Pâques”. Ce n'est pas notre intention. Ce n'est pas le propos du jeu que les joueurs s'envoient des remarques empoisonnées les uns aux autres. L'intention du jeu est que les personnages se comportent bien et de manière polie plutôt que de défier le destin et d'être peut-être celui par qui le scandale arrivera.

Les secrets dans ce scénario ne sont pas construits sur la volonté de nuire aux autres, de les contrôler, les envier ou les haïr. Ils sont bâtis sur le peur, l'impuissance et l'amour.

Bien que le secret soit la base du mécanisme fondamental du jeu, il ne devrait pas y avoir beaucoup de secrets pour les joueurs concernant l'objectif principal du jeu. Les seuls secrets à garder sont COMMENT leurs misères personnelles évolueront au fil des ans et aussi combien d'années maximum le jeu peut durer. Les joueurs doivent savoir ce qui met fin au jeu mais pas quand. Les joueurs doivent savoir qu'ils ont tous des cadavres dans leurs placards. Il est largement aussi pénible de savoir que tout va mal pour tout le monde que de souffrir tout seul.



Structure du scénario

Il n'y a qu'un seul lieu pour tout le jeu et c'est la table du repas.

Chaque scène dans le scénario est une copie de la scène précédente et représente le repas de Pâques de l'année. Après la fin de chaque scène, il y aura une courte interruption pendant la quelle une brève note sera distribuée aux joueurs les informant des événements de l'année et ce qu'ils ont éventuellement appris sur d'autres personnages. Puis, c'est à nouveau le repas de Pâques, qui sera joué selon le même ordre traditionnel strict que l'année/la scène précédente.

De nouvelles traditions

Bien que l'emploi du temps du repas soit très strict, il n'est pas non plus gravé dans le marbre. Si un événement durant le repas vient renforcer les aspects agréables et confortables de l'atmosphère, les joueurs sont encouragés à faire de celui-ci une nouvelle tradition à rajouter à l'emploi du temps. Ce peut être par exemple le fait de raconter de vieilles histoires de l'enfance ou une blague que l'on racontera encore et encore. Tant que la nouvelle tradition est maintenue dans cet état, on est en sécurité.

Les notes qui sont distribuées chaque années peuvent contenir deux types principaux d'information.

Les informations **triviales** (en vert) sont des nouvelles dont on peut parler sans danger (pour le moment au moins). Les nouvelles triviales sont souvent très triviales et montrent à quel point les vies des personnages sont monotones et tristes en dehors de leurs misères, qui sont ce qui remplit réellement leurs vies et ce justement dont ils ne peuvent pas parler.

Puis il y a les **secrets** (en rouge). Ce sont les révélations qui peuvent mettre fin au jeu.

Enfin, il y a une seule "information spéciale" indiquée en **bleu**, l'événement obligatoire qui est la triste mort de George (le père).

Sur les autres (peuvent mettre fin au jeu).

Parfois les joueurs obtiendront aussi des informations sur d'autres personnages. Elles peuvent être utilisées pour terminer le jeu en exposant les failles d'autres personnages.

Entre les scènes, pendant que les joueurs liront leurs notes, vous pourrez tirer profit de l'interruption pour réarranger un peu la table et vous assurer qu'il y a assez à manger pour l'épisode suivant. La nouvelle année/scène peut alors commencer.

Il y a au total 5 scènes/années prévues par le jeu. Il n'est pas certain du tout cependant que le jeu durera aussi longtemps. Le scénario devrait de préférence se terminer sur un ou plusieurs joueurs qui ne peuvent plus maintenir les apparences et commencent à cracher le morceau. Si toutefois cela ne se produit pas, le jeu se terminera la cinquième année sur la mort du père, ce qui tuera définitivement la belle ambiance. Le père est la force primordiale qui impose l'ambiance à la table, il est donc aussi la force primordiale qui garde la famille ensemble.

C'est sans doute la fin la plus proche d'un happy end possible que les joueurs peuvent atteindre.

Commencer le jeu

Avant que le jeu ne commence, les joueurs devraient être informés de comment celui-ci fonctionne. Vous trouverez en dernière page du scénario une aide de jeu qui détaille les informations à donner aux joueurs. Sont aussi rappelées les informations indispensables pour les joueurs, et celles que vous pouvez choisir de ne pas révéler selon vos préférences de meneur de jeu ou ce que vous pensez être le plus efficace pour votre groupe de joueurs.

L'aide de jeu résume aussi le reste du scénario et il devrait être possible d'utiliser ce document comme référence pour tous les aspects de celui-ci, vous épargnant de farfouiller à travers le scénario pendant son déroulement.

Une fois ces informations données aux joueurs, ils peuvent lire leurs personnages. Le jeu peut ensuite commencer par l'arrivée des enfants Maria et Tim pour leur premier repas de Pâques depuis qu'ils ont quitté la maison. L'année est 2003.

Remarque ! Aucune note n'est distribuée la première année. Les feuilles de personnages devraient suffire.

Rappelez-vous que le scénario est un format court prévu pour durer 2 heures. N'essayez pas de le faire durer beaucoup plus. Les joueurs devraient aussi le savoir et être encouragés à passer à la prochaine étape du déroulé du repas dès que la situation s'éternise ou devient monotone. Une année entière ne devrait pas durer plus de 20 minutes en temps réel. Vous pouvez bien sûr faire varier un peu cette durée selon le déroulement du jeu.

Musique et sons

Un peu de musique peut être joué en fond. Vous pouvez passer de la musique classique écrite en note mineure ou de la *schlager music* (l'équivalent de notre variété - note du traducteur).

Une alternative efficace est de télécharger une application de "métronome" sur votre smartphone. Ses battements rythmiques simuleront la vieille horloge familiale.

Il existe beaucoup d'applications gratuites de métronome.



Terminer le jeu

La fin du jeu est la partie délicate de ce scénario, principalement parce qu'il n'a pas vraiment de conclusion prédéterminée, ni n'a de fin naturelle ou d'intrigue qui se terminerait clairement. Le meneur de jeu doit donc être extrêmement attentif pendant tout le jeu à tout ce qui est dit ou fait qui pourrait déclencher la fin du jeu.

Rappelez-vous de n'arrêter le jeu que si l'un des joueurs se lance sur une des informations fatales et cause en conséquence une réaction critique qui brise la belle ambiance. Ce peut être une réaction agressive ou un trop long silence maladroit et embarrassé. Dans le cas d'une agression, arrêtez le jeu immédiatement après l'éclat et dans le cas d'un silence, essayez de le faire la seconde avant que quelqu'un décide de réagir à celui-ci, de manière à ce que la sensation de malaise ait eu le temps de s'installer un peu.

Si une situation de ce genre se produit très tôt dans le jeu (la première ou deuxième année), vous pouvez proposer de poursuivre un peu plus le jeu après un avertissement et un encouragement à nourrir la belle ambiance que tous désirent.

Je sais que le timing n'est pas facile mais si vous restez sur l'idée principale que le jeu ne doit pas se terminer sur une grosse bataille avec tout le monde, alors vous devriez vous en sortir.

La raison pour laquelle le jeu ne doit pas se terminer sur une querelle ouverte est qu'elle peut être une occasion de soulagement voire de rédemption. Ne pas y parvenir est justement l'un des propos du jeu.

Le jeu doit se terminer de manière abrupte avec un simple "Merci" puis complimentez-les pour avoir ruiné la si belle et parfaite ambiance et demandez-leur "S'ils sont fiers d'eux" (ne lésinez pas sur le sarcasme).

J'ai écrit un petit monologue dans l'encadré de la page suivante. Il n'est pas conçu pour être repris tel quel mais est proposé comme un guide pour votre propre monologue final que vous adapterez au déroulé de votre session. C'est très bien de

laisser un peu de confusion sur la question de savoir si vous adressez aux joueurs ou aux personnages dans le monologue.

Éviter ces sujets qui mettent fin au jeu

Un joueur peut tenter de mettre fin au jeu en révélant un secret sur lui-même ou un autre participant, mais les autres joueurs peuvent (s'ils sont rapides) choisir d'ignorer un secret révélé en détournant la conversation vers un sujet sûr, un à propos duquel ils savent que les autres aimeront parler.

Craindre la confrontation conduit souvent à avoir l'oreille sélective.

Si la tentative de diversion provoque une réaction contre elle, c'est fini, il n'y a plus de retour en arrière possible.

Parfois seul un fragment de secret est révélé, ici c'est au meneur de jeu de déterminer si cela suffit à causer un scandale ou pas.

IMPORTANT ! Des sujets de conversation sûrs sont inscrits sur toutes les feuilles de personnages.

Certains cependant peuvent ne pas le rester durant tout le scénario.

Après le jeu et debriefing

Après votre monologue de meneur de jeu, le jeu est terminé. Les joueurs aiment souvent parler du scénario et voudront probablement partager leurs misères secrètes. Vous pouvez ici choisir de leur refuser l'option de voir les notes non encore distribuées (celles des années à venir non jouées) pour renforcer encore la sensation de non-soulagement. Vous pouvez leur expliquer que la raison à cela est que le désespoir, l'impuissance et l'irritation sont les sensations qu'ils sont supposés ressentir.

Si vos joueurs sont plutôt en train de rire, ignorez cette suggestion.

Suggestion de monologue final

"Merci"

"Hé bien, bravo ! Vous vous êtes surpassés pour ruiner la belle atmosphère."

"Ça vous aurait coûté tant que ça de la jouer gentil ? Tout ce que vous aviez à faire c'était de manger un petit peu de toute cette bonne nourriture, de bavarder et de sourire un peu. Mais non ! Il fallait que vous ruiniez le repas pour tout le monde, vous compris."

"Vous ne deviez même pas rester assis ici très longtemps, n'est-ce pas ?"

"Pourquoi c'était si difficile que ça pour vous de vous comporter bien et gentiment ?"

"C'est si difficile que ça de garder ses problèmes pour soi ?"

"Maintenant plus personne n'a envie de se revoir à la prochaine Pâques. Vous ne vous reverrez peut-être jamais."

"J'espère que vous êtes fiers de vous!..."

...

Et si ?

Voici les écueils et situations problématiques les plus communes auquel le meneur de jeu peut avoir à faire face :

1: Le jeu va jusqu'au bout

Si le jeu atteint son terme, le monologue suggéré n'a plus alors grand sens. En lieu et place, vous pouvez blâmer les personnages pour n'avoir pas su saisir l'opportunité de dire ces choses qu'ils voulaient vraiment dire. La vie est souvent un long enchaînement d'opportunités manquées et c'est ce qui se produit quand on se concentre sur le maintien des apparences. Les repas de Pâques chez les Hansen ne seront probablement jamais plus les mêmes.

Souvenez-vous. Ce ne peut pas se terminer bien.

2: Vous n'avez plus de temps

C'est le pire problème que vous pourrez rencontrer. Si vous n'avez plus assez de temps pour jouer et qu'il n'y a aucun signe de vrai conflit qui justifierait d'arrêter le jeu, vous pouvez choisir de tuer George (le père) plus tôt. Il y a une note noire "Vous mourrez" dans ce but parmi les aides de jeu. Évitez toutefois autant que possible d'en arriver à cette extrémité.

3: Vous épuisez la nourriture

Idéalement vous avez prévu assez. Mais si cela se produit, vous devez juste faire semblant de manger. C'est dommage toutefois, ou peut-être expliquez que la mère (Anne) n'a pas pu trouver ce plat particulier de Pâques au marché. Il est d'ailleurs OK de garder les boissons d'une scène à l'autre. Il n'y a aucune raison que vous vous enfiliez 6 bières sans alcool quand une ou deux peuvent très bien le simuler.

4: Une querelle débute qui ne fait pas partie des secrets des personnages

Si l'échange n'est pas trop sérieux, il devrait être relativement aisé de l'ignorer comme étant "juste de la discussion". Mais si ça commence à ressembler à un esclandre, utilisez-le comme une condition de fin de jeu. À vous en tant que meneur de jeu de décider.

Si vous avez d'autres questions sur le scénario, vous êtes toujours le bienvenu pour contacter l'auteur (en anglais).

Tim Slumstrup Aunkilde
comfnug@gmail.com

Bandit



Remerciements particuliers à :

Anna Sigrid Pii Aunkilde, Anders Labich, Lærke Hviid Pedersen et Jakob Clausen pour leurs retours sur l'idée et le premier jet de ce scénario.

À Jonas Sandberg, Marie Oscowski, Maria Bergmann, Lars Hansen et Luciano Foschi pour l'avoir testé.

À Kristoffer Rudkjær pour ses critiques constructives.

À tous les précédents joueurs et aux juges de Fastaval, qui m'ont fait leurs retours sur les petits changements apportés au jeu.

Déroulé du repas de Pâques

- On se retrouve à midi chez Maman et Papa. - “Bienvenue à la maison”, on se serre les mains, “Ça fait plaisir de se revoir”
- On s'assoit pour le repas. Maman a mis la table. Elle est magnifique. Il y a des œufs, du poisson, du pâté de foie fait maison et bien sûr de la bière de saison et du schnaps. Miam miam.
- On se passe les œufs, le poisson et le schnaps (Vous pouvez choisir si vous voulez des œufs ou du poisson. Maman se souvient que Tim n'aimait pas le poisson quand il était enfant).
- Bavardage pendant qu'on mange.
- Après le premier plat, Papa demande à quelqu'un de se lever et de faire un petit discours sur les bonnes choses qui sont arrivées l'année passée. Papa se souvient de qui c'est le tour.
- C'est le moment d'un toast avec le schnaps. (Papa fait le schnaps lui-même).
- On se passe le pâté.
- Bavardage tout en finissant le repas.
- C'est l'heure pour les jumeaux de retourner à la grande ville. On se dit au revoir. Et des promesses de refaire ça bientôt sont faites. Peut-être une visite ? (Cela n'arrive jamais et la famille ne se retrouvera pas avant la prochaine Pâques).

”C'était bien” dit Maman

Déroulé du repas de Pâques

- On se retrouve à midi chez Maman et Papa. - “Bienvenue à la maison”, on se serre les mains, “Ça fait plaisir de se revoir”
- On s'assoit pour le repas. Maman a mis la table. Elle est magnifique. Il y a des œufs, du poisson, du pâté de foie fait maison et bien sûr de la bière de saison et du schnaps. Miam miam.
- On se passe les œufs, le poisson et le schnaps (Vous pouvez choisir si vous voulez des œufs ou du poisson. Maman se souvient que Tim n'aimait pas le poisson quand il était enfant).
- Bavardage pendant qu'on mange.
- Après le premier plat, Papa demande à quelqu'un de se lever et de faire un petit discours sur les bonnes choses qui sont arrivées l'année passée. Papa se souvient de qui c'est le tour.
- C'est le moment d'un toast avec le schnaps. (Papa fait le schnaps lui-même).
- On se passe le pâté.
- Bavardage tout en finissant le repas.
- C'est l'heure pour les jumeaux de retourner à la grande ville. On se dit au revoir. Et des promesses de refaire ça bientôt sont faites. Peut-être une visite ? (Cela n'arrive jamais et la famille ne se retrouvera pas avant la prochaine Pâques).

”C'était bien” dit Maman

Déroulé du repas de Pâques

- On se retrouve à midi chez Maman et Papa. - “Bienvenue à la maison”, on se serre les mains, “Ça fait plaisir de se revoir”
- On s'assoit pour le repas. Maman a mis la table. Elle est magnifique. Il y a des œufs, du poisson, du pâté de foie fait maison et bien sûr de la bière de saison et du schnaps Miam miam.
- On se passe les œufs, le poisson et le schnaps (Vous pouvez choisir si vous voulez des œufs ou du poisson. Maman se souvient que Tim n'aimait pas le poisson quand il était enfant).
- Bavardage pendant qu'on mange.
- Après le premier plat, Papa demande à quelqu'un de se lever et de faire un petit discours sur les bonnes choses qui sont arrivées l'année passée. Papa se souvient de qui c'est le tour.
- C'est le moment d'un toast avec le schnaps (Papa fait le schnaps lui-même).
- On se passe le pâté.
- Bavardage tout en finissant le repas.
- C'est l'heure pour les jumeaux de retourner à la grande ville. On se dit au revoir. Et des promesses de refaire ça bientôt sont faites. Peut-être une visite ? (Cela n'arrive jamais et la famille ne se retrouvera pas avant la prochaine Pâques).

”C'était bien” dit Maman

Déroulé du repas de Pâques

- On se retrouve à midi chez Maman et Papa. - “Bienvenue à la maison”, on se serre les mains, “Ça fait plaisir de se revoir”
- On s'assoit pour le repas. Maman a mis la table. Elle est magnifique. Il y a des œufs, du poisson, du pâté de foie fait maison et bien sûr de la bière de saison et du schnaps Miam miam.
- On se passe les œufs, le poisson et le schnaps (Vous pouvez choisir si vous voulez des œufs ou du poisson. Maman se souvient que Tim n'aimait pas le poisson quand il était enfant).
- Bavardage pendant qu'on mange.
- Après le premier plat, Papa demande à quelqu'un de se lever et de faire un petit discours sur les bonnes choses qui sont arrivées l'année passée. Papa se souvient de qui c'est le tour.
- C'est le moment d'un toast avec le schnaps (Papa fait le schnaps lui-même).
- On se passe le pâté.
- Bavardage tout en finissant le repas.
- C'est l'heure pour les jumeaux de retourner à la grande ville. On se dit au revoir. Et des promesses de refaire ça bientôt sont faites. Peut-être une visite ? (Cela n'arrive jamais et la famille ne se retrouvera pas avant la prochaine Pâques).

”C'était bien” dit Maman

George Hansen: 53 ans. Pâques 2003

Ça a été une année difficile. Vous n'avez pas obtenu la promotion à l'usine de caoutchouc que vous aviez anticipée. Ils l'ont donnée à Thomas. Thomas vient de l'extérieur de la compagnie. Il est le beau-fils du patron et c'est sûrement pour ça qu'il l'a eue à votre place. Ignorant le népotisme évident, on a dit qu'il avait eu le boulot parce qu'il était plus jeune et représentait donc un meilleur investissement pour l'usine sur le long terme.

Cela ne doit pas pour autant ruiner les vacances. Il y a peut-être des choses plus encourageantes à raconter lors du toast. Vous ne garderez jamais une belle ambiance en disant la vérité.

Si on s'en tient au déroulé du repas de Pâques, il ne peut rien arriver de mal.

George est très à cheval sur les principes et les traditions. La tradition est ce qui unit la famille et si les traditions sont brisées, la famille est brisée. Il est donc essentiel que ce dernier reste d'un sens de la famille qui existe entre vous, votre femme Anne et vos jumeaux Tim et Maria ne soit pas perturbé.

La famille est ce qu'il y a de plus important au monde pour George, et de ce point de vue George a échoué il y a quelques années. L'attitude rigoriste de George envers tout ce qui n'est pas un comportement classique a fait partir les gamins loin de la maison. L'an dernier, ils se sont pratiquement enfuis vers la Grande Ville pour les études.

George n'aime que ce qui est bien connu, respectable et responsable. Tim et Maria lui ont souvent donné des raisons de sortir la ceinture pour les libérer de certaines notions idiotes. Même Anne a eu sa part. Elle est, en toute honnêteté, celle qui a été trop indulgente dans l'éducation des gamins et qui leur a passé trop d'écart. (George essaie fort de ne pas être trop abusif, et se félicite qu'il n'est pas alcoolique au moins).

Il est toujours bon d'avoir une famille sur laquelle se reposer quand rien d'autre ne marche dans la vie, même si parfois vous auriez aimé en avoir une un peu meilleure.

Opinions politiques : Extrême Droite (les autres sont trop mous et trop progressistes)

Si un moment de gêne devait se produire, vous pourrez toujours parler de :

- L'Opel (la petite voiture rouge de George et Anne. George l'appelle parfois "la Ferrari")
 - La maison d'été près de la mer. (La famille y allait souvent quand les enfants étaient petits)
 - Bandit (le petit teckel de la famille qui fait toujours les plus adorables des bêtises. Bandit est enfermé dans la salle de bain pendant le repas parce que "c'est un sacré mendiant à table")
 - L'usine de caoutchouc : (George en particulier aime se plaindre de l'endroit où il travaille)
-

Anne Hansen: 46 ans. Pâques 2003

La chose la plus importante au monde c'est votre famille. Ça n'a pas été facile de faire venir les enfants pour vous rendre visite depuis qu'ils sont partis à la grande ville pour les études. En fait, ils ne sont même pas venus une seule fois. Mais chez les Hansen, Pâques est la fête la plus importante de l'année. Et vous allez tous vous retrouver en famille.

Vous espérez vraiment que vos jumeaux, Tim et Maria, ont bien démarré dans leurs études et ce serait merveilleux s'ils s'étaient chacun trouvé un petit ami ou une petite amie. George serait si content d'être grand-père. C'est mieux pour tout le monde si George est heureux – surtout pour vous maintenant que les enfants ne sont plus dans les parages. George n'hésite pas à user de la ceinture pour maintenir une saine discipline. Bien sûr, il ne vous discipline vous que quand vous avez fait quelque chose de vraiment mal. Il n'est pas injuste.

Bien. Mieux vaut trouver des choses encourageantes à dire si c'est à vous qu'il revient de porter le toast cette année. Qui ça gêne si vous dites un pieux mensonge ? On ne garde pas toujours la belle atmosphère en disant la vérité.

Si on s'en tient au programme du repas, ça ne peut pas mal tourner.

Anne aime les traditions et les rituels. Si on suit le plan, on évite en général les moments de malaise.

Anne est souvent dans le déni de tout ce qui tourne mal. Malheureusement, elle est aussi dans le déni d'une bonne partie de ce qui va bien. Elle se voit comme le genre de personne qui voit le verre à moitié plein.

Il est toujours bon d'avoir une famille sur laquelle se reposer quand rien d'autre ne marche dans la vie, même si parfois vous auriez aimé en avoir une un peu meilleure.

Opinions politiques : Extrême Droite (parce que c'est le vote de George)

Si un moment de gêne devait se produire, vous pourrez toujours parler de :

- L'Opel (la petite voiture rouge de George et Anne. George l'appelle parfois "la Ferrari")
 - La maison d'été près de la mer. (La famille y allait souvent quand les enfants étaient petits)
 - Bandit (le petit teckel de la famille qui fait toujours les plus adorables des bêtises. Bandit est enfermé dans la salle de bain pendant le repas parce que "c'est un sacré mendiant à table")
 - L'usine de caoutchouc : (George en particulier aime se plaindre de l'endroit où il travaille)
-

Maria Hansen: 18 ans. Pâques 2003

Vous aimez votre famille. C'est juste que c'est difficile quand ils sont dans le coin. Papa en particulier peut être difficile à aimer. Papa aime la discipline et il n'était pas inhabituel qu'il use de sa ceinture quand les choses ne se passaient pas en accord avec ce qu'il pensait être un bon ou un mauvais comportement.

Vous et Tim êtes jumeaux et vous avez tous deux fini vos années de lycée l'année dernière. Maintenant vous vivez à la grande ville pour y poursuivre vos études. Vous avez commencé à étudier la religion. Vous êtes forcés de reconnaître que c'est plus difficile que ce à quoi vous vous attendiez. Ça a aussi été difficile de vous faire des amis en ville. Mais c'est probablement juste une étape à passer le temps que vous vous familiarisez avec votre nouvelle vie.

Ce serait chouette d'avoir un petit ami mais vous n'avez pas eu trop de chance avec ça pour le moment. Il y a bien eu ce garçon il y a quelques semaines, qui avait l'air bien, mais quand vous vous êtes réveillés le lendemain, il était parti et il vous avait donné un faux numéro.

Bien. Ça ne doit pas pour autant ruiner les vacances. Il y a peut-être quelque chose de plus encourageant à dire pendant le toast. On ne maintient jamais une belle et calme atmosphère en disant la vérité.

Si on s'en tient au programme du repas, ça ne peut pas mal tourner.

Maria se sent un peu mal maintenant que maman est toute seule avec papa. À l'époque vous étiez trois au moins à partager les humeurs de papa. Maintenant il n'y a plus que maman. Pour cette raison, il est de la plus haute importance pour Maria que tout se déroule comme prévu et que papa reste content.

Heureusement Maria n'aura pas à revoir papa avant l'année suivante.

La famille est très importante pour Maria. Il est toujours bon d'avoir une famille sur laquelle se reposer quand rien d'autre ne marche dans la vie, même si parfois elle aurait aimé en avoir une un peu meilleure.

Opinions politiques : Extrême-Gauche (parce que papa est à l'extrême-droite)

Si un moment de gêne devait se produire, vous pourrez toujours parler de :

- L'Opel (la petite voiture rouge de George et Anne. George l'appelle parfois "la Ferrari")
 - La maison d'été près de la mer. (La famille y allait souvent quand les enfants étaient petits)
 - Bandit (le petit teckel de la famille qui fait toujours les plus adorables des bêtises. Bandit est enfermé dans la salle de bain pendant le repas parce que "c'est un sacré mendiant à table")
 - L'usine de caoutchouc : (George en particulier aime se plaindre de l'endroit où il travaille)
-

Tim Hansen: 18 ans. Pâques 2003

Vous aimez votre famille. C'est juste que c'est difficile quand ils sont dans le coin. Papa en particulier peut être difficile à aimer. Papa aime la discipline et il n'était pas inhabituel qu'il use de sa ceinture quand les choses ne se passaient pas en accord avec ce qu'il pensait être un bon ou un mauvais comportement.

Vous et Tim êtes jumeaux et vous avez tous deux fini vos années de lycée l'année dernière. Maintenant vous vivez à la grande ville pour y poursuivre vos études. Vous deviez commencer l'université mais ça n'est jamais arrivé et vous n'en avez pas parlé à votre famille. Vous vivez de l'aide sociale en ce moment. Au moins avez-vous quelques amis qui sont aussi au chômage, si bien que vous n'avez pas à vous sentir un parfait *loser*. Vous passez beaucoup de temps avec vos amis, surtout depuis que l'on vous a expulsé de votre appartement et que vous êtes forcés de dormir sur les canapés de vos amis. Vous passez vos journées à regarder la télé, à vous relaxer et à fumer quelques joints.

Ce n'est pas la meilleure des situations mais ça va et ce n'est que pour un temps.

Bien. Ça ne doit pas pour autant ruiner les vacances. Il y a peut-être quelque chose de plus encourageant à dire pendant le toast. On ne maintient jamais une belle et calme atmosphère en disant la vérité.

Si on s'en tient au programme du repas, ça ne peut pas mal tourner.

Tim se sent un peu mal maintenant que maman est toute seule avec papa. À l'époque vous étiez trois au moins à partager les humeurs de papa. Maintenant il n'y a plus que maman. Pour cette raison, il est de la plus haute importance pour Tim que tout se déroule comme prévu et que papa reste content.

Heureusement Tim n'aura pas à revoir papa avant l'année suivante.

La famille est très importante pour Tim. Il est toujours bon d'avoir une famille sur laquelle se reposer quand rien d'autre ne marche dans la vie, même si parfois il aurait aimé en avoir une un peu meilleure.

Opinions politiques : Ne vote pas (quelle importance de toute façon ?)

Si un moment de gêne devait se produire, vous pourrez toujours parler de :

- L'Opel (la petite voiture rouge de George et Anne. George l'appelle parfois "la Ferrari")
 - La maison d'été près de la mer. (La famille y allait souvent quand les enfants étaient petits)
 - Bandit (le petit teckel de la famille qui fait toujours les plus adorables des bêtises. Bandit est enfermé dans la salle de bain pendant le repas parce que "c'est un sacré mendiant à table")
 - L'usine de caoutchouc : (George en particulier aime se plaindre de l'endroit où il travaille)
-

Documents pour "George"

George Hansen, 54 ans. Pâques 2004

Trivial : La semaine dernière Anne a eu un accident toute seule avec la voiture. L'Opel est foutue. Anne ne s'est pas blessé sérieusement durant l'accident.

Secret : Thomas est tout le temps sur votre dos au travail. On dirait que c'est un jeu pour lui de vous trouver toujours plus de travail. Vous rentrez rarement tôt à la maison.

George Hansen, 57 ans. Pâques 2007

Trivial : Anne a voté pour les Chrétiens Démocrates cette année. Son candidat n'a pas été élu. C'est vraiment idiot de gaspiller son vote ainsi. Elle n'y connaît rien en politique de toute manière.

Secret : L'usine de caoutchouc vient de fermer. Vous faites semblant d'aller au travail.

George Hansen, 55 ans. Pâques 2005

Trivial : Bandit, votre teckel, est mort durant l'année. Il était vieux de toute manière.

Trivial : Vous avez une nouvelle "vieille" Opel. Elle est aussi rouge.

Secret : Juste après le Nouvel An, vous avez fait une petite attaque cardiaque. Le docteur dit que votre pression sanguine est trop élevée et que vous devriez essayer de vous relaxer.

George Hansen, 58 ans. Pâques 2008

Trivial : Vous avez un nouveau chien. Il s'appelle aussi Bandit.

Secret : Il n'est absolument rien arrivé cette année. Pas de travail. Pas d'argent. Personne n'a besoin d'un vieux type comme vous.

Autre : Pendant le dîner vous faites une nouvelle crise cardiaque et mourrez. Cela se passe tranquillement et rapidement.

George Hansen, 56 ans. Pâques 2006

Trivial : Le sous-sol est humide et est envahi de moisissures.

Secret : Il faudrait régler le problème des moisissures mais vous n'avez pas l'argent pour le moment.

Secret : Vous avez vendu la maison de vacances d'été. Vous n'avez rien dit à Anne.

Sur les autres : Vous savez que Anne couche avec Thomas.

George Hansen

Pendant le dîner vous faites une nouvelle crise cardiaque et mourrez. Cela se passe tranquillement et rapidement.

Documents pour "Anne"

Anne Hansen, 47 ans. Pâques 2004

Trivial : La semaine dernière vous êtes rentré dans un arbre avec l'Opel. Vous ne trouviez plus les freins. Vous n'avez rien.

Secret : Vous avez peut-être cherché l'accident. Vous n'êtes pas sûre. Vous aviez pris quelques Valiums.

Anne Hansen, 48 ans. Pâques 2005

Trivial : Bandit, votre teckel, est mort durant l'année. Pauvre bête.

Trivial : Vous avez une nouvelle "vieille" Opel. Elle est aussi rouge.

Secret : Vous avez couché avec Thomas, qui se trouve être le patron de George à l'usine. C'est arrivé "par accident".

Sur les autres : Vous savez que Maria n'est plus inscrite à l'université.

Anne Hansen, 49 ans. Pâques 2006

Trivial : Vous deviez aller en vacances à Tenerife mais ça a été annulé. À la place, vous avez fait un voyage d'une journée à un lac près d'ici. George a attrapé une truite.

Secret : Votre liaison avec Thomas a évolué. Vous vous retrouvez deux fois par semaine dans une chambre à l'auberge. La femme de Thomas a failli vous surprendre une fois. C'était si excitant. Thomas ne veut pas quitter sa femme.

Anne Hansen, 50 ans. Pâques 2007

Trivial : Vous avez voté Chrétien Démocrate à l'élection. Quel dommage que votre candidat n'ait pas été élu.

Secret : Après une rencontre avec Thomas à l'auberge, vous vous êtes allongée dans la baignoire, l'avez remplie et vous êtes taillée les poignets avec une lame de rasoir. Thomas avait oublié son alliance et est revenu la chercher avant que quelque chose ne soit vraiment arrivé.

Sur les autres : La police a sonné un matin pour Tim. Ils n'ont pas voulu vous dire de quoi il s'agissait.

Anne Hansen, 51 ans. Pâques 2008

Trivial : Vous avez un nouveau chien. Il s'appelle aussi Bandit.

Secret : Vous avez essayé de vous suicider en avalant des pilules. Manifestement, il n'y en avait pas assez.

Documents pour "Maria"

Maria Hansen, 19 ans. Pâques 2004

Trivial : Vous avez un petit ami maintenant.

Secret : Votre petit ami s'appelle Achmed et il vient du Yémen.

Secret : Vous avez arrêté l'université.

Maria Hansen, 20 ans. Pâques 2005

Secret : Vous êtes enceinte de trois mois. Ça ne se voit pas encore.

Sur les autres : Achmed est chez lui au Yémen. Son oncle est mort et Achmed aide dans le business de la famille en attendant que l'on puisse trouver une solution plus permanente. Il est là-bas depuis la conception du bébé.

Maria Hansen, 21 ans. Pâques 2006

Secret : Vous avez un fils adorable. Il s'appelle Ali.

Secret : Vous et Achmed vous êtes mariés cet été.

Secret : Vous vous êtes convertie à l'islam.

Maria Hansen, 22 ans. Pâques 2007

Secret : L'oncle d'Achmed n'était pas mort contrairement à ce qu'il vous avait dit quelques années plus tôt. Achmed était chez lui pour épouser sa première femme. Vous êtes la numéro deux. Achmed veut que vous veniez au Yemen avec lui. Vous avez refusé.

Sur les autres : Vous savez que Tom a fait de la prison.

Maria Hansen, 23 ans. Pâques 2008.

Secret : Achmed a commencé à vous battre. Il dit que vous êtes une mauvaise femme.

Secret : Vous avez entamé une procédure de divorce à cause des coups. Vous venez juste de finir de remplir les papiers. Ali est en vacances chez son père au Yemen. Il aurait dû rentrer la semaine dernière.

Documents pour "Tim"

Tim Hansen, 19 ans. Pâques 2004

Secret : Vous avez pris du poids. Vous avez tellement faim quand vous fumez vos joints.

Secret : Vous aviez un boulot dans une petite supérette mais vous l'avez perdu quand vous vous êtes pointé en étant encore sous l'effet de la drogue pour la troisième fois en un mois.

Tim Hansen, 20 ans. Pâques 2005

Secret : Vous avez commencé à fracturer des voitures. C'est difficile d'avoir assez d'argent pour la drogue. La plupart du temps c'est du cannabis et des trucs dans le genre mais vous prenez tout ce sur quoi vous pouvez mettre la main en fait.

Sur les autres : Vous savez que Maria s'est trouvée un petit ami arabe.

Tim Hansen, 21 ans. Pâques 2006

Trivial : Vous avez un boulot bien payé maintenant.

Secret : Votre boulot est de vendre de la drogue.

Tim Hansen, 22 ans. Pâques 2007

Secret : La police vous a chopé. Vous avez pris 8 mois et vous venez juste de sortir. Tout était un petit peu pire que ce à quoi vous vous attendiez en prison.

Sur les autres : Vous avez essayé de vous cacher de la police à la maison d'été de la famille mais avez découvert qu'elle avait été vendue il y a quelques années de ça. C'est là que vous vous êtes fait attraper.

Tim Hansen, 23 ans. Pâques 2008.

Secret : Vous avez apparemment utilisé la mauvaise aiguille en prison. Vous avez passé les tests et vous avez le VIH.

Vue d'ensemble du scénario (Aide de jeu pour le MJ)

Avant le jeu

Les joueurs doivent savoir

1. Le jeu est plus une tragédie qu'une comédie.
2. L'organisation générale du jeu. Comment celui-ci reproduit la même scène année après année. Et comment vous leur montrerez de quelle manière arrêter une scène ou accélérer son déroulement. Et comment les scènes changeront.
3. Que le scénario dure 2 heures et qu'ils doivent éviter les moments hors-jeu inutiles.
4. Encouragez-les à ne pas trop boire pour éviter les passages aux toilettes.
5. Comment ils peuvent arrêter le jeu à n'importe quel moment.
6. Quelles sont les différences entre les **secrets** et ce qui est **trivial**.
7. Ce que "la belle et douce atmosphère" est et ce qu'elle n'est pas.
8. Ils doivent savoir que leur personnages sont des caricatures et que c'est leurs propres attentes et préjugés qui créeront le reste des histoires de leurs personnages. Il peut se produire plus de choses dans les vies de leurs personnages que ce qui est présenté aux joueurs.
9. Il est tout à fait OK de conserver la belle et douce atmosphère.
10. Comment éviter les sujets qui fâchent (ceux qui mettent fin au jeu).
11. Éventuellement déterminez un ordre de passage pour les toasts en jeu.

Pendant le jeu

1. Assurez-vous qu'il y a toujours assez de chacun des plats et boissons prévus sur la table.
2. Soyez attentif aux sujets qui arrêtent le jeu et aux querelles et autres confrontations qui pourraient débiter.
3. Gardez un œil sur la montre. 15 minutes par scène environ devraient suffire.

Les sujets qui arrêtent le jeu

1. La perte d'emploi de George
2. L'infidélité de Anne (Thomas)
3. Les tentatives de suicide de Anne
4. La vente de la maison d'été
5. La toxicomanie de Tim et son arrestation
6. Le petit ami/mari de Maria et son enfant
7. L'abandon de ses études par Maria
8. La violence et les abus de George
9. Toutes ces autres choses qui peuvent viser un autre

Manœuvres possibles pour éviter un sujet qui arrêterait le jeu

1. L'oreille sélective
2. Parler de Bandit
3. Parler de l'Opel
4. Les jours heureux à la maison d'été
5. Le travail de George à l'usine

La fin

1. Fin abrupte. Sans soulagement ni rédemption.
2. Discours de fin.
3. (Optionnel). Ne pas donner les notes des années futures non jouées.