

Une vérité universellement reconnue

**Un jeu de rôle grandeur nature sur les difficultés à contracter un bon mariage dans l'Angleterre georgienne
Pour quatre danseuses et quatre danseurs**

Durée : un après-midi

Ecrit par Steve Jakoubovitch

“C'est une vérité universellement reconnue qu'un célibataire pourvu d'une belle fortune doit avoir envie de se marier, et, si peu que l'on sache de son sentiment à cet égard, lorsqu'il arrive dans une nouvelle résidence, cette idée est si bien fixée dans l'esprit de ses voisins qu'ils le considèrent sur-le-champ comme la propriété légitime de l'une ou l'autre de leurs filles.”

Jane Austen, Orgueil et Préjugés



Nous sommes au début du XIXème siècle dans la bonne société britannique. Il y est attendu des jeunes hommes qu'ils se mettent en quête d'une épouse et des jeunes filles qu'elles acceptent un mariage avantageux. C'est au sein de la petite bourgeoisie du village de Settle que les personnages, quatre jeunes filles et quatre jeunes hommes, de ce jeu chercheront à former un couple.

Il s'agit bien là d'une affaire de cœur ainsi que d'une façon de conserver son rang dans la hiérarchie sociale : finir vieille fille c'est devoir accepter de terminer sa vie en tant que gouvernante pour une famille plus riche et un homme seul sera continuellement vu avec méfiance une fois atteint la trentaine (sauf s'il est veuf).

Mais il s'agit aussi d'une affaire délicate, les personnages évoluent dans une société aux moeurs rigides qui limitent les interactions sociales entre les jeunes gens de sexe opposé. Les occasions de rencontres en tête à tête sont rares et les aspirants au mariage profiteront des bals pour apprendre à se connaître. La danse étant après tout une occasion publique de tenir une conversation privée.

Le dispositif

Une vérité universellement reconnue nécessite un espace contenant 5 zones séparées (par exemple 5 pièces), les joueurs et joueuses ne doivent pas pouvoir entendre ce qui se passe dans une autre zone et l'une des pièces doit permettre à l'ensemble des participants d'évoluer (c'est dans cette pièce qu'auront lieu les scènes de danse) et contenir 8 chaises (vous pouvez mettre deux chaises dans les autres pièces mais ce n'est pas nécessaire). Le jeu ne respecte pas l'unité de temps (il y aura des ellipses) et de lieu (si toutes les scènes doivent se dérouler dans le village de Settle et dans ses environs, les personnages ne sont pas obligés de rester dans un lieu unique). Le jeu nécessite la présence d'un organisateur ayant lu ce document. Ce dernier peut éventuellement participer en tant que PJ mais je ne le conseille pas.

Si la plupart des gestes effectués par les personnages le seront aussi par les joueurs, le jeu propose une méthode permettant de se contenter de décrire verbalement certaines actions de leurs personnages, soit qu'ils effectuent des gestes trop intimes, soit pour effectuer une action impossible à mimer (on peut par exemple raconter la ballade équestre de nos personnages sans ramener de chevaux sur l'aire de jeu ou décrire des actions qu'on ne peut physiquement pas effectuer).

Dans ce cas les joueurs doivent parler en mettant une main devant leur bouche. Les paroles qu'ils prononcent ne sont alors pas les mots de leurs personnages mais sont semblables aux didascalies que l'on peut lire dans les pièces de théâtre : elles décrivent leurs actions. Il n'est cependant pas possible de décrire des actions dangereuses ou violentes, ni même d'empêcher les actions des autres personnages ou de les forcer à faire quelque chose. La société décrite ici est en surface aussi calme qu'un lac anglais, bien sûr si l'on pouvait sonder les âmes on se rendrait compte de la force des sentiments mais il n'est pas si facile de les exprimer.

Le jeu parle notamment de danse, plus précisément de quadrille à 8 et de valse. Si vous et vos participants maîtrisez ce type de danse vous pouvez réellement danser la quadrille et valser mais le jeu propose par défaut des alternatives très simplifiées.

Les trois actes

L'histoire jouée dépendra des actions des personnages et donc des joueurs. Mais une partie des événements sont pré-écrits ce qui permet de diviser la partie en trois actes et une conclusion. La conclusion est donc en partie

connue, les personnages se marieront ensemble mais tous les couples ne seront pas forcément heureux : certains époux devront peut-être abandonner leurs rêves avant de gravir les marches les menant à l'autel.

Acte 1 : le bal de Settle

Pendant cet acte qui se déroule entièrement pendant le bal du village de Settle, les quatre jeunes hommes rencontreront les quatre jeunes femmes lors d'un repas commun. Par la suite des couples se formeront pour danser la quadrille.

Acte 2: le baguenaudage sentimental

Les personnages auront l'occasion d'organiser plusieurs rendez-vous galants mais aussi d'épier les tentatives de séduction des autres couples. L'acte se terminera par une ou plusieurs demandes en mariage et permettra d'aboutir au mariage du dernier acte.

Acte 3 : le mariage

L'acte se déroule lors du mariage de deux des PJs. L'occasion pour les célibataires restants de danser la valse et de former trois autres couples.

La conclusion :

Le jeu se termine après que tous les couples se soient formés. Les joueurs décrivent alors l'avenir de leurs personnages.

Mise en place et discussions d'avant partie

Réunissez vos 8 joueurs dans la plus grande pièce que vous ayez à votre disposition. Asseyez-vous en cercle. Avant la partie il est nécessaire de discuter du contexte, des règles et de prendre le temps de créer les personnages des joueurs. Décrivez succinctement aux joueurs le déroulement du jeu (les trois actes).

Étape 1 : "Qu'est-ce qu'évoque l'Angleterre géorgienne et l'œuvre de Jane Austen ?"

Posez cette question à chacun de vos joueurs et entamez une discussion avec eux à ce sujet. *Une vérité universellement reconnue* ne cherche pas le réalisme historique mais il est nécessaire d'accorder les violons des joueurs pour s'assurer que leurs représentations du quotidien, des loisirs, des activités et des mœurs de la société bourgeoise décrite dans les livres de Jane Austen - et des adaptations cinématographiques - soient relativement similaires.

Repérez les joueurs vous semblant en connaître le plus sur la période et appuyez-vous sur eux pour détailler le cadre de jeu. Demandez à chacun des joueurs de décrire un exemple de scène qui lui semble typique de la vie d'un bourgeois de l'époque. Évoquez la question des courants politiques - majoritairement conservateurs - et des croyances religieuses - Jane Austen était protestante et ses romans comptent plusieurs pasteurs.

Étape 2 : Les limites des joueurs et joueuses

Il est nécessaire de discuter des limites que l'on souhaite se fixer pour la partie. Est-ce qu'il y a des thématiques que certains joueurs ne souhaitent pas aborder ? Jusqu'à quel point est-ce que les joueurs acceptent le contact physique ?

Étape 3 : Création des personnages

"Oh chut Elizabeth ! Tout le monde ne peut pas se permettre d'être romantique."

Charlotte Lucas dans Orgueil et Préjugés (2005)

Les joueurs doivent commencer la partie en créant leurs PJs (Personnages Joueurs). Les PJs sont tous des jeunes gens issus de la bourgeoisie, quatre jeunes femmes et quatre jeunes hommes. Quelques en soient leurs raisons, ils souhaitent se marier.

Remarque sur le genre des personnages, des joueurs et des joueuses :

Pour des raisons de confort de lecture on considérera dans la suite du texte que les personnages féminins sont incarnés par des joueuses et les personnages masculins par des joueurs de genre masculin.

Le jeu ne permet pas de modifier le nombre de personnages de chaque genre : la dynamique ludique se base sur l'idée que les personnages évoluent dans une société qui apporte beaucoup d'importance aux normes de genre.

Il est cependant évidemment possible d'incarner un personnage qui n'est pas du même genre du joueur (ce n'est pas parce qu'on est une joueuse qu'on ne rêve pas d'incarner Mister Darcy !).

Avant même de se lancer dans la création des personnages, il est nécessaire de déterminer - par une discussion entre les joueurs ou éventuellement par tirage au sort - le classement des fortunes entre les personnages (Qui est le plus riche ? Qui est le deuxième plus riche ? etc.). La richesse des hommes a un léger impact sur l'ordre des scènes et cette information fait partie des éléments caractérisant les personnages.

Les joueurs et joueuses doivent ensuite répondre aux questions suivantes :

1. Quel est mon nom ?
2. Quelles seront mes qualités en tant qu'époux/épouse ?
3. Quelles sont mes aspirations ?
4. Quelles sont mes occupations ?

La question 2) sera l'occasion d'envisager son personnage comme un candidat au mariage. Chaque joueur et chaque joueuse est invité à choisir au moins trois qualités. Les réponses à ce questions peuvent à la fois servir à caractériser la personnalité et les talents du personnage ("auteur de poèmes", "cavalier hors-pair") mais elles doivent aussi couvrir le statut social du personnage ("possède un manoir à Londres", "éleveur équestre").

La question 3) permet de décrire les rêves du personnage. Qu'espère-t-il accomplir suite à son mariage ?

Cherche-t-il le grand amour ? A quoi celui-ci ressemblerait-il ? Peut-être au contraire souhaite-t-il simplement trouver une épouse aimante pour l'aider à tenir son foyer et à construire sa carrière ?

Il est possible de créer un personnage qui souhaite se marier dans le seul but d'éviter la pression sociale et qui n'aspire pas réellement à être en couple. Une des jeunes filles pourrait ne s'intéresser qu'à la littérature et chercher un mari dans le seul but de publier ses ouvrages en son nom. Et que se passera-t-il si un des personnages était homosexuel ?

La question 4) permet de détailler les occupations des personnages. Si les PJs féminins ne travaillent pas, si ce n'est au foyer, les jeunes hommes peuvent avoir une profession (militaire, avocat, homme politique, pasteur, peintre...).

Ce n'est cependant pas pour eux un besoin financier.

Les joueurs peuvent se concerter avec les joueurs incarnant des personnages du même sexe que le leur en créant leur fiche de personnage. Avant le début de la partie les PJs ne connaissent que les personnages du même sexe, en conséquence les joueurs et les joueuses peuvent discuter séparément de leurs personnages.

Étape 4 : Liens et défauts

Séparez le groupe de ceux qui incarnent des personnages masculins et de ceux qui incarnent des personnages féminins. Chaque groupe s'assoit en cercle et les joueurs doivent décrire leurs personnages. Cette description effectuée, chaque joueur décide d'un lien avec son personnage et celui du joueur assis à sa gauche ("sœurs", "frères d'armes", "amis d'enfance"). On termine cette phase en choisissant un défaut pour le personnage du joueur assis à sa droite, défaut qui répond à cette question (que l'on rajoute à la description du personnage).

5. Quels seront mes défauts en tant qu'époux/épouse ?

mine cette phase en choisissant un défaut pour le personnage du joueur assis à sa droite, défaut qui répond à cette question (que l'on rajoute à la description du personnage). Comme pour les qualités, la réponse à cette question peut à la fois servir à caractériser la personnalité et les talents du personnage ("timide", "volage") mais elle peut aussi couvrir le statut social du personnage ("famille endettée"). Il est possible de refuser un défaut que vous ne souhaitez pas jouer, dans ce cas le joueur à votre gauche doit en proposer un autre.

Cette étape met fin à la création de votre personnage. Ne vous inquiétez pas s'il vous semble un peu vide à ce stade. Cela vous laissera la possibilité de construire sa personnalité lors de la partie, la première scène de l'acte 1 sera notamment l'occasion de complexifier votre personnage.

Étape 5 : Les pas des quadrilles et des valse

Pendant les scènes de quadrille, les joueurs et les joueuses seront amenés à discuter entre-eux. Pour cette raison, et à moins que vous ne soyez disposés à passer beaucoup de temps à préparer des pas complexes et à les apprendre à vos joueurs, nous vous conseillons de simuler les danses de la façon suivante :

Pour les quadrilles : chaque couple se tient la main, la femme posant sa main sur celle de l'homme qui la soutient. La femme est à gauche et l'homme à droite. Les couples marchent alors en cercle pendant la durée de la musique (préparez des pistes d'environ 2 minutes). Si la piste utilisée contient une pause, l'ensemble des danseurs se retournent et repartent dans la direction opposée.

Pour les valse : on se positionne comme lors d'une "vraie" valse (les doigts du danseur l'homme ne doivent pas agripper le dos de la danseuse par pudeur et pour éviter de froisser les tissus). Pendant la danse contentez-vous de tourner sans vous préoccuper du nombre et du rythme des pas. Le danseur mène les déplacements. Préparez des pistes d'environ 3 minutes.

Variante pour ceux qui ne souhaitent pas simplifier les danses

Si vous et vos joueurs vous en sentez capables, et êtes prêts à prendre le temps de préparer les danses, vous pouvez réellement danser la quadrille et la valse. Dans ce cas soyez indulgents avec les mauvais danseurs : même si un joueur danse mal on considérera que son personnage s'en tire convenablement.

Quelques remarques sur le choix de la quadrille (le terme désignant en fait plusieurs contre-danses impliquant plusieurs couples et mêlant des mouvements à deux et des figures en groupe).

Il est préférable de choisir des quadrilles pour 8 danseurs, de type quadrille américaine ou quadrille française.

Selon le niveau en danse des joueurs il sera sans doute souhaitable de limiter chacune des danses à un ou deux figures. Méfiez vous aussi des figures impliquant de trop longues séparations entre les cavaliers (par exemple celles de type "promenade" qui rendront les conversations trop difficiles pour des danseurs novices).

Choisissez des morceaux plus longs (environ 5 minutes) que dans la version simplifiée (les couples passant beaucoup de temps séparés).

Si les joueurs préfèrent d'autres danses que la quadrille et la valse vous pouvez en changer. Conservez cependant une danse de groupe à l'acte 1 (par exemple la bourrée) et une danse de couple à l'acte 3 (le rock et le slow sont les premières danses à venir en tête si les joueurs ne les trouvent pas trop anachroniques).

Déroulement du jeu

Acte 1 : Le Bal

Scène 1 :

La partie commence par une scène de repas donnant l'occasion aux personnages de se rencontrer. Tous les joueurs et joueuses s'assoient autour d'une table, les joueuses en face des joueurs. Lors de cette scène chaque personnage sera amené à raconter une histoire sur son passé.

Les personnages commencent la conversation se présentant à tour de rôle. Une fois les présentations effectuées, les personnages réclament aux autres des histoires sur leur passé. Les femmes réclament des histoires aux autres femmes et les hommes aux autres hommes.

Une demande d'histoire prend nécessairement la forme d'une question orientant le récit dans une direction précise, éventuellement liée à des éléments issus de la fiche du personnage.

Exemples : "Lizzie, peux-tu nous raconter comment tu as réussi à sauver le mariage de la pauvre Mary l'année dernière ?", "Matthew, raconte à ces demoiselles comment tu as réussi à gagner la dernière compétition de tir du Yorkshire".

Le personnage entreprend alors de raconter son histoire. A tout moment les autres personnage peuvent l'interrompre. Les personnage de son genre peuvent lui poser des questions sur les émotions qu'il a ressenti ou sur ses opinions morales, les personnage du genre opposé doivent se limiter à poser des questions factuelles. Le personnage peut alors choisir de répondre honnêtement ou non. Les joueurs seront sans doute amenés à créer des éléments supplémentaires relatifs à son personnage ce qui est parfaitement normal.

Une fois que tous auront raconté une histoire, on passe à la scène 2.

Scène 2 :

Suite au repas les personnages se lèvent pour le bal. L'organisateur met alors en fond sonore une musique adaptée et les personnages vont danser deux quadrilles d'une durée d'environ 2 minutes chacune.

Lors de la première danse les jeunes femmes invitent les jeunes hommes et lors de la seconde les jeunes hommes invitent les jeunes femmes (en changeant de partenaire).

Ces deux danses doivent être vues comme des occasions pour les personnages de discuter entre eux. La conversation sera bien sûr difficile, les joueurs devront se concentrer sur leurs mouvements pendant la conversation.

Acte 2 : Le baguenaudage

Lors de cet acte, les personnages vont avoir l'occasion d'organiser des rencontres et de, peut-être, parvenir à se marier. L'acte se divise en cinq séries de scènes.

Scène 1 :

Il s'agit en fait de plusieurs scènes se déroulant en parallèle. Les personnages masculins vont, par ordre décroissant de richesse, organiser une rencontre en tête à tête avec un PJ féminin. Ainsi le personnage le plus riche est le premier à décider de sa partenaire pour cette scène, suivi du deuxième, du troisième et du dernier.

Lorsque tous les couples sont constitués, les joueurs se séparent dans 4 zones. Ils vont alors jouer la rencontre entre leurs personnages. Le joueur choisi le cadre (est-ce qu'il amène sa partenaire se balader dans les champs ? À une exposition de peinture ? Faire un tour en barque ?) et le décrit avant de lancer la scène. Les joueurs jouent la scène comme s'ils étaient sur une scène de théâtre.

Lorsqu'ils estiment que leur scène est terminée, ils peuvent se rendre dans une autre zone pour être spectateur d'une autre scène (on considère que le personnage espionne la scène). Si la scène a lieu dans une autre pièce, le joueur spectateur est invité à entrebâiller la porte (sa présence doit être évidente) mais à rester sur le seuil.

Il n'est pas possible d'espionner une scène en présence d'un autre spectateur du genre opposé. Il est parfaitement possible pour plusieurs jeunes femmes ou pour plusieurs jeunes hommes d'espionner une même scène (et même de discuter en chuchotant).

On passe à la scène 2 quand toutes les rencontres ont pris fin.

Scène 2 :

Les joueurs et les joueuses se séparent et jouent séparément une scène d'intermède. Les jeunes hommes et les jeunes femmes se retrouvent à quatre pour discuter des événements récents autour d'un thé.

Entre femmes ou entre hommes il n'y a que peu de secrets. Les personnages ne sont pas autorisés à mentir lors de la scène.

De même lors de cette scène on peut poser la main sur l'épaule d'un autre joueur en lui posant une question sur les émotions de son personnage. Le joueur doit alors répondre honnêtement. Cette réponse fonctionne comme une appartée théâtrale : elle n'est pas entendue par les personnages mais seulement par les joueurs.

Scène 3 :

La scène est similaire à la scène 1 à l'exception du fait que ce sont maintenant les joueuses qui prennent l'initiative des rencontres et qui décident de leurs cadres. La première joueuse à avoir été choisie dans la scène 1 décide de son partenaire, suivi de la deuxième joueuse, la troisième et la dernière.

Scène 4 :

La scène 4 est similaire à la scène 2 : une scène d'intermède permettant de faire le point entre femmes/entre hommes.

Scène 5 :

S'il le souhaite le PJ le plus riche peut effectuer une demande en mariage. Les 4 joueuses se mettent alors en ligne, le joueur doit alors s'accroupir devant celle qu'il convoite et faire sa déclaration. Libre à elle d'accepter ou de refuser.

Les joueurs/joueuses non impliqués dans cette demande sortent alors temporairement du rôle qui leur est assigné. Ils prennent collectivement le rôle des proches du prétendant et de celle à qui il a fait sa déclaration et - si le prétendant le souhaite - ils discutent ensemble pour savoir si le mariage doit avoir lieu (même en cas de refus de la jeune femme).

Ils peuvent interroger les deux jeunes gens sur leur fortune, leur projet de vie et la sincérité de leurs sentiments.

S'ils ne parviennent pas à un consensus, il y a vote, en cas d'égalité c'est la jeune femme qui prend la décision finale.

Cette scène doit se terminer par un mariage. En cas d'absence de déclaration du PJ le plus riche, ou de refus de l'entourage de la mariée on passe au deuxième PJ le plus riche. Puis au troisième. Si les trois PJs les plus riches ne souhaitent pas ou ne parviennent pas à se marier, le PJ le moins riche est obligé de faire une proposition qui ne pourra que se conclure par un mariage.

La scène se termine après qu'un mariage ait été accepté. Il donnera lieu à l'acte 3.

Acte 3 : Le mariage

Lors de cet acte le mariage décidé à l'acte 2 aura lieu. Les PJs sont tous invités à la cérémonie.

Scène 1 :

Les mariés ouvrent le bal. Seuls sur scène ils sont invités à danser une valse. Les deux joueurs discutent pendant la danse de leur couple. Est-ce que leurs personnages seront heureux ? Quel sera l'avenir de leur couple ?

Pendant ce temps, les autres personnages les observent et discutent du couple nouvellement créé. Les joueurs sont invités à questionner les autres personnages sur leurs sentiments. Les personnages sont obligés de répondre sincèrement aux questions émanant des membres du même sexe mais ils peuvent mentir, ou ne pas répondre, aux questions des membres du sexe opposé.

A la fin de la danse, les deux joueurs incarnant les mariés s'assoient face aux autres joueurs. Ils se tiennent la main et, en prenant la parole à tour de rôle, ils décrivent l'avenir de leur couple (il s'agit d'un monologue qui s'adressent aux joueurs et non aux personnages).

Scène 2 :

Les autres joueurs sont invités à danser par deux fois la valse. Les joueurs des mariés peuvent les rejoindre.

La première valse est à l'initiative des jeunes hommes, la deuxième des jeunes femmes.

Ces danses doivent être vues comme des occasions pour les joueurs de mener une dernière conversation privée avant la conclusion de la partie.

Conclusion

Scène 1 :

A la fin du mariage, les trois hommes célibataires restants doivent se déclarer. On procède comme dans la scène 5 de l'acte 2 en commençant par le plus riche et en terminant par le plus pauvre.

Tout le monde doit cependant faire une déclaration et terminer marié à la fin de la scène. La scène est répétée autant de fois que nécessaire mais chaque jeune homme ne pas essayer qu'un unique refus.

Scène 2 :

Les couples sont tous formés. Les joueurs de chaque couple discutent de l'avenir de leur couple. Leurs personnages seront-ils heureux ? Comment vivront-ils ?

A tour de rôle, chaque couple formé pendant la conclusion fait face aux autres joueurs et, en se tenant par la main, les joueurs décrivent l'avenir de leurs personnages.

Inspirations

L'œuvre de Jane Austen et particulièrement **Orgueil et Préjugés** que j'ai redécouvert grâce à sa superbe adaptation cinématographique par Joe Wright.

La mission du bal dans **Dragon Age: Inquisition** qui contient une scène obligeant le héros à danser pour tenir des conversations à l'abri des oreilles indiscrettes.

L'ouvrage **Jane Austen, Game Theorist** de Michael Suk-Young Chwe qui propose de lire les ouvrages de Jane Austen sous l'angle ludique (et économique) et qui fait apparaître des enjeux stratégiques derrière les motivations des personnages de ses romans.

Le jeu **New voices in art** de Tor Kjetil Edland, Arvid Falch and Erling Rognli pour l'idée de rendre accessibles aux joueurs les pensées secrètes des autres PJs. Plus généralement mon jeu doit beaucoup au courant jeepform qui rapproche les mécaniques du JDR et du GN.

The Sundered Land de Vincent Baker et plus spécifiquement le nano-jeu **Night Watch in the ruins of the future** qui démontre avec brio l'efficacité des dialogues sur la caractérisation des personnages.

The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen, le jeu de James Wallis pour ses mécaniques qui invitent à réclamer des récits aux autres joueurs.

Un modeste conseil musical

Il n'est pas si simple de trouver des morceaux courts et adaptés aux quadrilles. Je ne suis pas spécialiste de ce type de danse et des musiques qui lui sont associées mais j'ai utilisé la BO de **L'Orgueil et Préjugé** de Joe Wright et plus précisément les morceaux Meryton Townhall, The Militia Marches In (très adapté si un des personnages est un militaire), Another Dance et Can't Slow Down.

Ce sont des morceaux courts (environ une minute) que j'ai donc joué deux fois pendant chaque danse. Ce n'est pas l'idéal mais leur fin abrupte permet d'indiquer le moment où les danseurs sont amenés à changer de direction.

Annexe : deux exemples de personnages

Exemple 1: Emma

1. Quel est mon nom ?

Emma Cavendish

2. Quelles seront mes qualités en tant qu'époux/épouse ?

Je suis passionnée par la science, notamment la chimie, et mon père est professeur émérite de l'université de Londres.

Je suis une femme curieuse et qui aime écouter des récits.

3. Quelles sont mes occupations ?

Je mène des expériences de chimie dans le laboratoire de mon père.

4. Quelles sont mes aspirations ?
Je crois en la possibilité d'un amour véritable entre les époux. Je cherche surtout à trouver un mari intelligent et comprenant mon goût pour les sciences.

5. Quels seront mes défauts en tant qu'époux/épouse ?

Je n'ai jamais fait l'effort d'apprendre ces arts dont on attend la maîtrise d'une épouse accomplie. Je suis une piètre musicienne, ne pratique pas la couture et n'ai aucune patience pour la lecture des romans.

Exemple 2 : Vincent

1. Quel est mon nom ?

Vincent Bingham

2. Quelles seront mes qualités en tant qu'époux/épouse ?

Je suis l'héritier d'une fortune récente mais considérable.

En tant que prêtre je bénéficie d'un statut respecté au sein de la communauté. Statut qui sera partagé par ma future épouse.

3. Quelles sont mes occupations ?

J'exerce la fonction de prêtre anglican dans les environs du village de Settle.

4. Quelles sont mes aspirations ?

Je cherche une femme aimable pour m'aider dans ma fonction de pasteur.

Je crois à la tendresse qui permet de construire mais crains la passion qui est comme le feu et détruit tout.

5. Quels seront mes défauts en tant qu'époux/épouse ?

Mon travail à la paroisse occupe la plupart de mon temps.

Remerciements

Merci aux joueurs de ma première session de jeu, tout particulièrement à Fabien qui est allé chercher le texte de ce jeu que j'avais abandonné dans un coin du net et aux deux Cyril qui ont réorganisé le jeu et à qui le document final doit beaucoup.

L'image de couverture est de HM Brock et elle illustre une édition de 1898 des œuvres de Jane Austen.