

I Say a Little Prayer

Par Tor Kjetil Edland

Année d'écriture : **2014**

Durée estimée : **5 heures**

Nombre de joueurs : **5 (et 1 organisateur)**

Style de jeu : **freeform** - les scènes sont jouées en Grandeur Nature mais sans costume particulier, ni accessoires.

Traduction Française : **Bobby FK**

Relecture : **Cédric Barbotin, Romain Gegas & Leïla Teteau-Surel**

Avant-Propos

En 2011, Tor Kjetil Edland et Hanne Grasmø ont écrit et organisé le Jeu de Rôle Grandeur Nature *Just a Little Lovin'* qui mettait en scène un groupe d'amis touchés par l'épidémie du SIDA dans le début des années 80. À l'époque où *I Say a Little Prayer* a été écrit, le jeu qui a inspiré ce format court avait déjà été organisé 3 années de suite en Norvège, en Suède puis au Danemark.

Le présent jeu reprend une partie des mécaniques de jeu ainsi que certains thèmes développés dans *Just a Little Lovin'*. Mais alors que le jeu original est un GN pour plus de 60 joueurs et qui s'étend sur presque une semaine, *I Say a Little Prayer* raconte l'histoire d'un petit groupe d'amis qui font partie du milieu gay de leur ville. Le jeu permettra de jouer leur vie amoureuse et leurs aventures sexuelles et comment leur amitié évolue sur plusieurs années dans une communauté durement touchée par l'épidémie.

Grâce à une méta-technique appelée "La Loterie de la Mort", et qui sera décrite pour l'organisateur en détail un peu plus loin, nous établirons qui de ce groupe d'amis meurt de l'épidémie et quel impact cela a sur les survivants et leur amitié.

Note du traducteur :

Le jeu Just a Little Lovin' a été traduit en français et organisé par l'association eXpérience en 2016 :

<http://experiencegn.jimdo.com/nos-productions/just-a-little-lovin/>

L'auteur étant scandinave, il raconte dans cet avant-propos l'arrivée de l'épidémie dans sa partie du monde. Pour simplifier l'organisation (et parce que le lieu n'a pas un grand intérêt pour le jeu), nous transposons ce dernier à Paris dans cette version française, avec l'accord de l'auteur.

Remerciements

L'auteur remercie Hanne Grasmø avec qui il a été fantastique de travailler lors de leur co-écriture de *Just a Little Lovin'*. Le présent jeu n'aurait absolument pas été possible à écrire sans l'histoire et l'ensemble du travail réalisé sur le jeu *Just a Little Lovin'*. Certains des textes de *I Say a Little Prayer* sont directement inspirés du jeu précédent et donc du travail d'Hanne. Tor Kjetil Edland tient notamment à remercier Henrik Maegaard pour l'illustration de couverture et Li Xin pour le design des tickets de "La

Loterie de la Mort”. Enfin il remercie Tobias Demediuk Bindslet, Hanne Grasmo et Sanne Harder qui ont lu une première version du scénario et lui ont donné des conseils pour en améliorer le design.

L'épidémie du SIDA dans les années 80

“
Nous allons tous devenir fous à vivre cette épidémie au jour le jour, alors que le monde continue de tourner comme si de rien n'était et que tout autour de nous chacun [à l'extérieur de la communauté gay] continue sa vie normalement sans se rendre compte de ce qui est en train de se passer ni ce que nous [les gays] vivons actuellement. Nous sommes en guerre [contre le SIDA] alors qu'ils vivent une vie paisible et pourtant nous vivons dans le même pays.

”

Larry Kramer

militant pour les droits des homosexuels et contre le SIDA

L'épidémie du SIDA a commencé officiellement le 5 juin 1981 quand le Centre de contrôle et de prévention des maladies américain (US CDC) a rapporté un étrange cas de pneumonie touchant 5 homosexuels à Los Angeles. Aux Etats-Unis et en Europe, cette maladie mortelle touchait des groupes en marges de la société tel que les homosexuels, les drogués ou les immigrés. Bien que celle ci soit contagieuse, mortelle dans 100% des cas et n'ayant aucun traitement, elle a été, au début, largement ignorée des politiques et des médias. Aux alentours de 1983, il y a eu un vent de panique médiatique qui a fait que la population a eu peur d'être contaminée par cette horrible maladie du fait de fréquenter ou simplement connaître "ces gens-là". Une fois que le mode de transmission du VIH a été mieux connu, L'attention médiatique changea de nouveau et les communautés touchées se retrouvèrent, dans la plupart des cas, seules pour organiser la prévention ainsi que les modalités pratiques de soins et de soutien émotionnel aux malades.

Dans les pays scandinaves, il y avait une très petite communauté gay mais elle commençait à prendre de l'ampleur au début des années 80. Pour ceux qui sont de la génération qui a connu cette période en tant qu'adultes, il est courant d'avoir perdu la moitié ou plus de ses amis à cause de cette épidémie. Pour ces pays très surveillés en terme de santé, c'est une épidémie sans précédent dans le monde moderne qui a ravagé un pan entier de la société. Un des buts de ce jeu est de faire connaître ce bout de notre histoire récente. Les thérapies d'aujourd'hui ont amélioré de manière incroyable la durée de vie de ceux qui continuent d'être touchés par le virus. Mais en Scandinavie on compte encore plus de 800 personnes nouvellement infectées par an. Cela signifie que le SIDA et le VIH ne font pas partie du passé et ne sont pas quelque chose qui n'arrive qu'ailleurs dans le monde.

Note du traducteur : en France, on dénombre encore 6600 nouvelles infections par an (chiffres 2014, stables d'une année sur l'autre)

Table des matières

Avant-Propos	p.1	Les personnages	
Remerciements	p.1	Daniel	p.19
L'épidémie de SIDA dans les années 80	p.2	Bertrand	p.21
		Jean	p.23
Petit manuel à l'attention de l'organisateur	p.4	Thomas	p.25
Les grands principes de l'histoire	p.4	Benjamin	p.27
Matériel nécessaire	p.4	Aides de jeu	
Avant le jeu	p.4	Descriptions courtes des personnages	p.29
Acte 1	p.8	Scènes de l'Acte 2	p.34
Acte 2	p.13	Tickets de loterie	p.39
Epilogue	p.16		
Débriefing	p.16		
Antisèche	p.17		

Petit manuel à l'attention de l'organisateur

Les grands principes de l'histoire

Ce scénario suit l'histoire de 5 hommes homosexuels qui vivent ensemble en colocation à Paris. La structure du jeu est construite de façon à alterner des scènes qui mettent en avant l'un des personnages ou une des relations. Nous suivons ce groupe d'amis au début des années 80, alors que l'épidémie du SIDA touche durement la communauté gay. Deux personnages vont mourir pendant cette histoire, le premier à la moitié de l'histoire, le second à la toute fin.

Matériel nécessaire

De quoi diffuser de **la musique** (par exemple une enceinte portable et un téléphone) avec les musiques suivantes :

- I Say a Little Prayer (Aretha Franklin)
- Tainted Love (Soft Cell)
- Love Resurrection (Alison Moyet)
- La marche funèbre - Lento (Piano Sonata No.2 in B flat Minor, Op. 35: III) de Frédéric Chopin

Une playlist publique Spotify est mise à disposition par l'auteur : <http://spoti.fi/PEB67D>

Les tickets de loterie disponibles dans les dernières pages de ce manuel, découpés pour pouvoir être utilisés

Les fiches de chaque personnages et **5 copies des descriptions courtes des personnages**, ainsi que **les scènes de l'acte 2**.

Un spot lumineux qui éclaire juste une partie de la scène (prévoir de la lumière pour le reste naturellement, mais avoir un SPOT allumable pour jouer avec le reste dans la pénombre idéalement).

Un bol profond (ou un chapeau) pour le tirage au sort de la loterie de la mort.

Une black box¹ ou une pièce la plus dépouillée possible.

Avant le jeu

Cette séquence va prendre environ 45 minutes.

Phase d'introduction

L'organisateur se présente brièvement, puis explique l'une des raisons qui l'a fait organiser ce jeu particulier à l'ensemble des joueurs. Il est conseillé, au vu du sujet, d'inclure dans cette phase de présentation des souvenirs réels de comment vous avez entendu parler du SIDA. L'organisateur lance ensuite un tour de parole où chaque joueur se présente et donne une raison pour laquelle il ou elle a souhaité jouer ce jeu et comment il se rappelle avoir eu connaissance de l'épidémie.

Le lieu : Paris dans le début des années 80

Note du traducteur : Le lieu a été modifié par rapport à l'histoire originale pour simplifier l'organisation. En version originale l'organisateur choisit une des capitales Scandinaves. De base le jeu marche dans toutes les grandes villes où une communauté gay existait en nombre suffisant dans le monde occidental dans les années 80.

I Say a Little Prayer (version française) se déroule dans le Marais à Paris, une zone très délimitée de "sécurité" pour les gays de la capitale. En dehors de ce quartier, certains établissements existent comme Chez Michou (depuis les années 60), célèbre club transformiste à Pigalle, ou Le Petit Prince de Paris (depuis 1976) restaurant connu dans le quartier latin pour son ambiance très homosexuelle (à l'époque) mais les gays ne peuvent se déplacer, vivre et faire la fête en toute sécurité que dans le périmètre très restreint du quartier du Marais dans le 1er arrondissement de Paris. Dès avant 1981 (et la dépénalisation de l'homosexualité), ce quartier fourmille de vie à la nuit tombée et les plus communautaires y vivent et y sortent tous les soirs. En 1981 l'élection de François Mitterrand, notamment soutenu par une communauté gay plus organisée (et politisée) qu'à l'habitude, a provoqué un souffle de liberté dans les milieux homosexuels. Il met en oeuvre une promesse de campagne en supprimant l'homosexualité des maladies mentales d'une part (par des pressions vers le milieu médical) puis par les lois du 4 août :

- loi du 4 août 1981 (N°81-736) : Amnistie des outrages publics à la pudeur et répudiation d'une loi de 1960 (qui venait alourdir les peines en cas de comportement homosexuel dans l'espace public)
- loi du 4 août 1982 (N°82-683) : Dépénalisation de l'homosexualité et début de la protection

¹ Black box : Une salle intégralement noire (par exemple dont les murs et fenêtres sont cachés par des draps noirs afin de préserver un espace sans aucune distraction visuelle pour permettre à l'imagination de remplir l'espace. Elle est en général équipée d'une système de sons et lumières selon les besoins du jeu.

juridique - premières jurisprudences puis viendront les lois pénalisant l'homophobie.

“
Il n'y a pas de raison de juger le choix de chacun qui doit être respecté, aucune discrimination ne doit être faite en raison de la nature des moeurs. J'en ai pris la responsabilité
”

François Mitterrand
Président de la République Française

Les personnages

Au début du jeu, l'histoire inclut 5 personnages, un pour chaque joueur. Au cours du jeu 2 personnages vont mourir du SIDA, un approximativement à la moitié du jeu et un vers la toute fin. Le premier mort sera présent comme une ombre dans l'acte 2. Il pourra interagir avec les autres personnages à travers le toucher, le regard et pourra parler (uniquement via des monologues).

Les 5 personnages sont amis et vivent en colocation dans un grand appartement un peu défraîchi. Les personnages sont tous des hommes gays. Le sexe des joueurs n'a pas d'importance pour le jeu mais les personnages seront tous des hommes. Une description sommaire des personnages est fournie à la fin du script, elle doit être imprimée 5 fois pour pouvoir être donnée à chaque joueur afin de répartir les rôles. Au moment du choix, l'organisateur distribue les 5 fiches incluant la description de tous les personnages et demande à chaque participant de choisir 2 personnages qu'il préfèrerait incarner. Une fois ce premier tour de table réalisé, l'organisateur décide qui va jouer quoi en se basant si possible sur les choix des joueurs parmi leurs deux préférés. Une fois le choix fait, l'organisateur fournit la fiche de personnage et les instructions pour les scènes de l'acte 1 à chaque joueur et leur laisse le temps de lire leur personnage en détail.

Voici un rappel du résumé des personnages :

Daniel est un homme charmant et énigmatique qui est très connu de la scène gay car il se produit en tant que Drag Queen. Son nom de Drag Queen est Lady Verona. Pendant un temps il a pas mal bougé en ville devenant par-là même une personne importante dans la vie de beaucoup de personnes. Il est très doué pour faire ressortir ce que la personne désire au plus profond d'elle mais a beaucoup de mal à le faire pour lui-même. Il est totalement accro à ce qu'il provoque chez les autres et adore voir la lubricité se mettre en œuvre et les “dramas” que cela entraîne.

Bertrand est un jeune danseur ouvert et idéaliste. Il a rencontré l'amour de sa vie Jean l'année dernière. Il a besoin de l'attention qu'on lui porte et est très empathique avec les gens. Il est du genre à pouvoir parler pendant des heures avec quelqu'un qu'il vient juste de rencontrer dans la rue.

Jean est un étudiant en Lettres Modernes et rêve de devenir auteur. Il a récemment emménagé dans la

colocation où vit Bertrand son amoureux. Il est un peu déchiré entre son amour inconsidéré pour son petit copain et son idéologie de remise en cause de la monogamie et de la structure de la famille traditionnelle.

Thomas est un jeune acteur au commencement de sa carrière qui oscille en permanence entre euphorie et désespoir. Il se jette éperdument dans les plaisirs que lui offrent la ville et ses habitants. Il a tendance à perdre le contrôle de ses propres actions et des situations dans lesquelles il se met.

Benjamin est le petit jeune qui débarque, il vient tout juste d'arriver en ville. Il est très curieux et veut tout découvrir, tout de suite et maintenant. Il agit avant de penser et vit un peu dans son monde en se laissant déborder par ses émotions. Il imagine que les autres ressentent la même chose, sans que ce soit toujours vrai.

Les Ateliers

Premier atelier : L'organisateur divise les joueurs en deux groupes de trois personnes (en s'incluant dans l'un des groupes). Chacun des trois joueurs va tour à tour fermer les yeux environ une minute pour recevoir un massage sur l'ensemble du corps de la part des deux autres personnes du groupe.

Avant l'exercice, l'organisateur précisera à la fois qu'il y a des zones interdites pour le massage : les seins (particulièrement pour les filles), les fesses et les organes génitaux et que dans chaque groupe la personne qui va se faire masser doit indiquer s'il y a d'autres parties de son corps où elle ne souhaite pas être touchée.

L'atelier prend fin quand les 3 joueurs de chaque groupe ont été massés.

Second atelier : Faire asseoir les joueurs en cercle puis introduire les techniques de "safe words" :

- BRAKE : un joueur qui sent qu'une scène va trop vite pour lui, l'entraînant dans une situation qu'il ne maîtrise pas, peut dire "BRAKE", et ainsi demander aux autres joueurs de ralentir le rythme, de changer la direction dans laquelle va la scène, sans arrêter le jeu pour autant.
- CUT : un joueur qui sent qu'une scène va trop loin par rapport à sa zone de confort peut dire "CUT", et ainsi demander à tout moment d'arrêter la scène. Le jeu est interrompu et on voit ce dont la personne qui a dit "CUT" a besoin (parler avec l'organisateur et / ou les autres joueurs, être seule un moment, manger quelque chose de réconfortant...). En fonction de ce qui est décidé, on peut ensuite reprendre le jeu.

Chacun a la responsabilité de prendre soin de lui-même en n'hésitant pas à utiliser ces safe words, et des autres en étant réactif lorsqu'un safe word est prononcé, chacun a aussi la responsabilité de rester attentif aux autres dans une démarche de bienveillance, et ce, même si les safeword ne sont pas employés.

Faire un tour de table où chacun indique son niveau de confort dans les interactions physiques en particulier en matière de flirt. Est-ce que la personne se sent à l'aise si on la touche et si oui à quels endroits (par exemple le bras ou se tenir les mains) ? Quelles sont les limites ? Ainsi chaque joueur

connaît les limites de tout le monde.

Ensuite on demande à chaque joueur de marcher dans la pièce sans parler, puis à chaque rencontre de simuler un flirt avec la personne en face pendant environ 15 secondes. La scène peut garder la même intensité tout du long, il n'est pas nécessaire de monter d'un cran dans le flirt. Après 15 secondes, chaque joueur reprend sa marche et trouve un autre partenaire.

Suggestion musicale : **Love Resurrection** d'Alison Moyet pendant la phase de flirt. L'exercice peut durer le temps de la chanson.

Troisième atelier : Introduire la technique de la "mise en avant" à ce moment.

La mise en avant consiste à donner un rôle majeur à un narrateur (l'un des personnages) qui est le centre de l'attention. On peut matérialiser cela par un spot unique dirigé vers un des murs (en éteignant le reste de la pièce) ce qui crée un espace scénique pour le personnage mis en avant. D'autres solutions sont possibles mais il faut que l'organisateur ait prévu en amont comment sera jouée cette phase. Les autres personnages sont assis, et même s'ils restent acteurs dans la scène, c'est uniquement en réponse au jeu du personnage mis en avant.

Le personnage mis en avant commence par un court monologue narratif. Ensuite le joueur peut donner des instructions à un ou plusieurs des joueurs pour préparer une scène de flashback. Il leur explique ce qu'il souhaite jouer, avec qui et qui joue quoi (que ce soit leur rôle principal dans le jeu ou un autre personnage non présent). S'ils jouent un autre rôle que le leur, le narrateur doit leur expliquer en une phrase qui ils jouent. Ensuite il décrit la situation, et si c'est pertinent, ce qu'il souhaite obtenir de la scène. Ensuite ils jouent la scène, c'est le narrateur qui décide de la fin du flashback et il reprend alors sa position pour finir par un monologue de fin. L'ensemble des joueurs s'assoit après avoir joué la scène, le narrateur finit par les rejoindre et s'asseoir à son tour.

Chaque joueur va pratiquer cet exercice en se levant à tour de rôle pour se positionner comme l'organisateur l'aura montré puis imaginer une scène de la jeunesse du personnage. C'est à chaque joueur de décider ce qu'il va jouer mais si un ou plusieurs des joueurs ne savent pas quoi jouer l'organisateur leur proposera de parler du dernier Noël qu'ils ont passé en famille.

Pendant le jeu, chaque joueur choisira si sa scène de "mise en avant" inclut un flashback à plusieurs joueurs ou non (il peut se contenter d'un monologue). Afin de montrer tout ce qu'on peut faire avec cette technique chacun inclura une scène à plusieurs en flashback dans le cadre de cet exercice.

À la fin des ateliers, c'est le bon moment pour faire 15 minutes de pause.

Acte 1

Cette séquence devrait durer environ 1h30

Texte d'introduction

L'organisateur lit le texte suivant :

C'est le printemps 1982 et nous sommes à Paris. Les années 70 ont été une décennie d'émancipation des femmes, de rébellion de la jeunesse, de mouvements pacifistes et de libération sexuelle. Il n'y a pas si longtemps, si vous étiez homosexuel et que vous cherchiez l'amour ou du sexe, il fallait vivre cette relation en secret au risque d'être humilié publiquement, de perdre votre emploi, d'être expulsé de chez vous ou même d'être condamné. C'est encore le cas partout en province mais quand les gays montent à la ville et trouvent le Marais, ils peuvent vivre leur vie dans le milieu gay en pleine expansion et ne plus se soucier de choquer. Pourtant une rumeur se répand à propos d'une nouvelle maladie. Aux Etats-Unis on appelle ça le cancer gay. Elle se propage par le sang et le sexe mais personne ne le sait encore. Quelques personnes ont entendu la rumeur selon laquelle un mauvais Poppers pourrait en être la cause. Il n'y a à ce stade que peu d'inquiétude dans la communauté et chacun continue comme d'habitude à faire la fête, tomber amoureux tous les soirs et faire l'amour sans s'en faire.

(l'organisateur regarde les joueurs en lisant la dernière phrase ci-dessous) :

Peu importe ce que vous croyez, il y a sûrement des gens qui vivent plus dangereusement que vous. Des gens qui ont largement plus de risques de l'attraper, n'est ce pas ?

Lancer le thème musical du jeu : **I Say a Little Prayer**

Décrire l'appartement

Tous les joueurs vivent ensemble dans le Marais, dans un très grand appartement plutôt ancien et qui mériterait quelques travaux, au dernier étage d'un vieux bâtiment non loin des rues les plus animées. L'organisateur laisse les joueurs décrire tour à tour l'appartement en utilisant 2 phrases environ par personne, si certains joueurs sont bloqués il pourra les orienter avec des questions : Qu'est ce qui marque en premier quand on rentre dans l'appartement ? À quoi ressemble la cuisine ? Qui dort où ?...

Scènes d'introduction des personnages

Ce premier tour sera joué en continu, sans temps mort entre les scènes. Tous les personnages sont rassemblés à l'appartement. Celui qui se met en avant est le narrateur et raconte aux autres un aspect de sa vie. Les autres joueurs peuvent parler ou réagir à ce qu'ils entendent mais ils ne doivent pas prendre le pas sur celui qui est "mis en avant". Ensuite le joueur peut donner des instructions à un ou plusieurs des joueurs pour préparer une scène de flashback. Dans ce flashback, on va explorer un aspect de la vie du narrateur. Il leur explique ce qu'il souhaite jouer, avec qui et qui joue quoi (que ce soit leur rôle principal dans le jeu ou un autre personnage non présent). S'ils jouent un autre rôle que le leur, le narrateur doit leur expliquer en une phrase qui ils jouent. Ensuite il décrit la situation qu'ils jouent

et si c'est pertinent, ce qu'il souhaite obtenir de la scène. Ensuite ils jouent la scène, c'est le narrateur qui décide de la fin du flashback et il reprend alors la position de mise en avant pour finir par un monologue de fin. L'ensemble des joueurs s'assoient après avoir joué la scène, le narrateur finit par les rejoindre et s'asseoir. Puis on enchaîne avec le joueur suivant, qui se lève.

Scène 1 : Daniel

Sujet de la scène : Ses relations, depuis leurs débuts passionnés jusqu'à leurs fins abruptes. Daniel est en train de faire une de ses performances pour s'entraîner devant ses amis et parle de la dernière fois où il a dragué un mec..

La scène commence avec ces mots : Trouver un mec bien, c'est compliqué. Surtout quand, comme moi, on fait partie des mauvais garçons.

A la fin de la scène, vous remerciez vos amis et allez vous asseoir avec eux.

Scène 2 : Bertrand

Sujet de la scène : L'amour de la vie et la capacité de trouver quelque chose d'intéressant dans toute situation et dans tous les individus. Bertrand est extrêmement enthousiaste alors qu'il raconte à ses amis ce qui lui est arrivé la veille : il a discuté des heures avec un sans-abri qui était un ancien marin.

La scène commence avec ces mots : Vous devinerez jamais ce qui m'est arrivé hier...

A la fin de la scène, vous remerciez vos amis et allez vous asseoir avec eux.

Scène 3 : Jean

Sujet de la scène : L'hésitation entre dire la vérité pour vivre sa vie ouvertement et le confort offert par le support financier de sa famille pendant qu'il fait ses études, alors qu'ils ignorent qu'il est gay. Jean raconte le dernier dîner auquel il était invité par ses parents dans un restaurant chic de la ville.

La scène commence avec ces mots : Je suis contrarié rien qu'en repensant à la visite de mes parents la semaine dernière.

A la fin de la scène, vous remerciez vos amis et allez vous asseoir avec eux.

Scène 4 : Thomas

Sujet de la scène : Les situations impossibles dans lesquelles on se met quand on est bourré. Il raconte comment il a réussi à blesser involontairement un gars connu du show business local alors qu'il essayait de le draguer.

La scène commence avec ces mots : Cette nuit, au premier abord, tout semblait aller comme je voulais... au début tout du moins.

A la fin de la scène, vous remerciez vos amis et allez vous asseoir avec eux.

Scène 5 : Benjamin

Sujet de la scène : Une arrivée récente à Paris et l'envie de tout expérimenter. Benjamin parle de sa découverte du Marais alors qu'il cherchait à savoir où il pourrait enfin rencontrer d'autres homosexuels.

La scène commence avec ces mots : Saviez-vous que ma première nuit à Paris, c'est aussi la première fois que j'ai couché avec un mec ?

À la fin de la scène, vous remerciez vos amis et allez vous asseoir avec eux.

Rappel : entre le début de la scène et sa fin, vous pouvez inclure un flashback avec plusieurs personnages.

Scènes sur les relations de la coloc' pendant la première année

Ces scènes sont jouées à la suite et sans flashback. Ces scènes sont interprétées par les personnages indiqués uniquement et c'est l'organisateur qui décide quand la scène prend fin.

Scène 6 : Bertrand et Jean

Où et quand : Une des chambres de la colocation, alors que tout le monde dort déjà

Scène : Jean aborde le fait qu'ils devraient ouvrir leur couple à d'autres expériences avec d'autres personnes. Il confesse avoir déjà eu des relations sexuelles avec d'autres personnes depuis le début de leur relation. Au début Bertrand est énervé et triste mais avant la fin de la scène ils se réconcilient et arrivent à trouver un arrangement pour la suite de leur relation.

Scène 7 : Daniel et Thomas

Où et quand: Dans les coulisses du club où se produit Daniel juste avant sa performance de Drag Queen

Scène : Thomas aide Daniel à s'habiller et se maquiller. Daniel alterne entre compliments et sarcasmes sur Thomas, ce qui le fait douter de lui-même. Avant la fin de la scène Thomas dira à Daniel qu'il est attiré par lui depuis qu'il habite à l'appartement.

Scène 8 : Benjamin et Jean

Où et quand : Un samedi soir en boîte de nuit. Dans cette scène les autres joueurs incarnent des danseurs qui sont sur la piste pendant la scène.

Scène : Benjamin et Jean font des commentaires sur les mecs sur la piste de danse et partagent leurs goûts en matière d'hommes. Jean en profite pour flirter avec Benjamin, qui lui répond positivement. Avant la fin de la scène Benjamin est distrait par quelque chose ou quelqu'un qui attire son attention et leur flirt s'arrête, du moins pour l'instant...

Scène 9 : Bertrand et Thomas

Où et quand : Le milieu de nuit, à l'extérieur de la boîte de nuit

Scène : Thomas est saoul et a été jeté de la boîte car il commençait à être lourd avec les autres clients. Ils discutent de ce qui est arrivé et Bertrand essaye de convaincre Thomas de le laisser le ramener à la maison. Il passe de l'exaspération envers Thomas à de la compassion pour lui. Thomas alternera plusieurs humeurs pendant la scène : l'ivresse joyeuse, l'ivresse triste, l'ivresse furieuse et la fatigue à cause de l'alcool..

Scène 10 : Daniel et Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement

Scène : Daniel aide Benjamin à s'habiller en Drag pour une fête à laquelle ils vont tous les deux aller plus tard dans la nuit. C'est la première fois que Benjamin enfle une robe et se maquille en Drag Queen et il est à la fois excité et inquiet car il a peur d'être ridicule. Pendant qu'ils s'habillent, ils commencent à parler de l'état de leurs relations avec les autres colocataires. Benjamin dont les sentiments envers Daniel sont encore incertains, tente maladroitement de le draguer. Comment Daniel répond-il à ces avances ?

Scène 11 : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas et Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement

Scène : C'est le lendemain d'une grosse fête que les colocataires ont organisé à l'appartement. Les 5 amis sont assis autour d'un café et parlent de la fête qui vient d'avoir lieu et de cette année passée ensemble. Benjamin, qui a emménagé en dernier, est déjà là depuis 3 mois. Pendant cette scène les joueurs peuvent continuer sur la lancée des scènes précédentes et des arcs narratifs amorcés pour continuer de développer certaines des relations établies.

La loterie de la mort

L'acte 1 se termine par la loterie de la mort. L'organisateur rassemble les joueurs en cercle et lit la déclaration suivante :

Il y a une nouvelle maladie qui se répand dans le monde. Elle a désormais un nom : Le Syndrome d'Immuno-Déficiences Acquises ou SIDA. C'est un virus qui se transmet en cas de relation sexuelle non protégée, de partage de seringues ou de transfusion sanguine avec une personne malade. Dans le monde occidental, la communauté homosexuelle est la plus touchée par ce nouveau virus. De jeunes hommes deviennent malades et meurent; leur système immunitaire rendu inopérant, attaqué par une multitude d'infections opportunes. Il n'existe aucun traitement et l'un de vous va mourir en cette année 1983. Chacun d'entre vous va maintenant écrire son nom sur ces tickets de loterie. Un ticket si vous pensez avoir peu pris de risque pendant cette première

année du jeu, 5 pour les comportements les plus à risque. Si vous pensez que vous avez eu des rapports sexuels non protégés avec plusieurs partenaires, vous avez un risque élevé. Quand vous avez fini, mettez vos tickets dans le bol qui est au milieu du cercle puis retournez vous asseoir à votre place.

L'organisateur dans cette phase doit avoir l'attitude d'un bureaucrate de la mort ou d'un croque mort très distant des joueurs. Une fois tous les noms dans le contenant, prenez votre temps pour tirer le nom et attendez encore un peu pour annoncer le résultat. Quand tous les joueurs ont mis leurs tickets ramassez le bol et éloignez-vous du cercle. Passez un moment à secouer le contenant où à bien mixer les noms à l'intérieur puis tirez au hasard un des tickets.

Annoncez le nom du personnage qui est mort de cette manière : **Dans l'hiver 1983 [NOM DU PERSONNAGE] est tombé très malade et a été diagnostiqué du SIDA. Il est mort avant la fin de l'année.**

L'organisateur prend à part le joueur dont le personnage est mort et lui indique qu'il/elle va faire un court monologue au sujet des derniers mois de vie du personnage. Voici les questions qui permettent de pouvoir réfléchir à ce que doit contenir le monologue :

- Quels ont été les premiers signes de la maladie ?
- Quelle a été la réaction de tes amis ?
- As-tu dit que tu étais malade à ta famille ?
- Quelle a été ton expérience lors de ton hospitalisation ?

Quand le monologue est terminé, expliquez ce qui suit aux joueurs: le personnage mort s'allonge au milieu du cercle, chaque joueur agrippe une partie de son corps (bras ou jambe). Petit à petit ils lâchent leur emprise jusqu'à ôter leurs mains complètement. Le personnage qui avait la relation la plus forte avec le décédé devrait être celui qui lâche en dernier. Quand le dernier joueur a lâché son emprise, le personnage décédé ferme les yeux et la scène se termine.

Pendant cette scène (après le monologue), jouer **la marche funèbre (lento) de Chopin.**

FIN DE L'ACTE 1

Acte 2

Cette séquence devrait prendre un maximum d'1h15 minutes (sauf si les joueurs et l'organisateur souhaitent faire durer le plaisir).

Expliquer à tout le monde que le personnage mort pendant l'Acte 1 sera présent dans l'Acte 2 en tant qu'ombre. Il peut intervenir dans toutes les scènes (ou en sortir) à tout moment. Il peut interagir avec les autres personnages à travers le toucher, le regard ou se lancer dans un monologue (sans en abuser). Les autres personnages peuvent réagir en ressentant des émotions liées aux actions de l'ombre du défunt mais il ne faut pas qu'ils "ressentent la présence" comme si c'était un fantôme auquel ils peuvent parler.

Expliquer également que les scènes de l'Acte 2 sont moins prédéterminées que dans l'Acte 1 afin que les joueurs puissent continuer de construire les histoires qu'ils ont développées dans la première partie du jeu. Il faut donner les impressions papiers des scènes de l'acte 2 à ce moment à chaque joueur.

Lancer le thème musical du jeu : **I Say a Little Prayer**

Décrire l'appartement

De nouveau laisser les joueurs décrire à tour de rôle l'appartement en utilisant 2 phrases environ par personne. Selon eux qu'est ce qui a changé depuis la dernière fois ? Qu'est ce qui est resté identique ? Le joueur du personnage décédé prend part à cet exercice comme tout le monde.

Première scène de l'Acte : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas, Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement, le jour qui suit les funérailles du défunt.

Scène : les 4 amis se rappellent du défunt et essayent de lutter contre leur propre peur de la mort.

Alors qu'ils trient les affaires de leur ami disparu afin de les ranger dans des cartons, les membres de la colocation se racontent des souvenirs. Le personnage défunt sera présent pendant cette scène. Chacun doit aussi avoir réalisé qu'il est mortel et à quel point la mort lui fait peur. Quelles sont leurs réactions ? L'un d'entre eux pense-t-il être à l'origine de la contamination de leur ami, se sent-il coupable ?

Phrase de début de la scène : "Je pense que je serais le prochain à mourir." (n'importe quel personnage peut dire cette phrase).

L'organisateur décide du moment opportun pour finir la scène.

Les scènes solo de cet acte

Chaque personnage (survivant) va jouer une scène de mise en avant, l'organisateur peut décider de l'ordre opportun mais il est tout aussi bon de laisser les joueurs l'envisager entre eux.

Chaque joueur peut choisir parmi les thèmes suivants (deux joueurs peuvent choisir le même thème s'ils le souhaitent) :

- La peur d'être contaminé et de devenir malade
- Combattre la peur en vivant encore plus dangereusement
- Être amoureux de quelqu'un et avoir peur de le perdre
- L'homophobie ambiante et le fait que le SIDA est considéré comme une maladie d'homosexuels
- Changer du tout au tout, pour le meilleur ou pour le pire

Il n'y a pas d'autres instructions pour ces scènes, mais idéalement, le joueur mis en avant devrait choisir une phrase d'introduction à sa scène. En cas de difficulté, l'organisateur pourra proposer une phrase afin de lancer le joueur.

Comme dans l'acte 1 le joueur choisit s'il s'agit juste d'un monologue où s'il inclut un flashback avec plusieurs personnages.

Les relations entre les personnages du deuxième Acte

Chaque personnage survivant devrait aussi avoir des scènes à plusieurs pour faire évoluer les relations entre personnages pendant cet Acte. Chaque personnage devrait avoir joué dans au moins deux scènes (et avec au moins deux autres personnages différents). Ces scènes se déroulent pendant l'année 1984. Comme pour les scènes de mise en avant, ces scènes n'ont plus d'ordre prédéterminé et il est intéressant de laisser les joueurs décider du contenu des séquences et de qui joue avec qui afin de laisser libre court aux relations entamées dans l'Acte 1. Avant chaque scène, les joueurs peuvent décider du contenu et d'où la scène se déroule et ils doivent choisir 2 thèmes parmi les thèmes ci-dessous. Les thèmes choisis doivent être énoncés à voix haute juste avant le début de la scène :

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| → L'amour de la vie | → Le désir amoureux |
| → La peur de la mort | → Le deuil |
| → Le désespoir | → La difficulté de choisir |
| → La réconciliation | → Un changement de vie |
| → La colère | → L'amitié et la proximité |

Indiquez aux joueurs qu'ils doivent bien réfléchir à un moyen d'avoir les 2 thèmes présents dans leur scène mais que ce n'est pas un souci si l'un des thèmes se révèle dominant (qu'il est plus présent que l'autre).

Donnez aux joueurs le temps de rapidement organiser leur scène avant de la jouer. L'organisateur décide quand couper la scène.

Selon l'opportunité, **Tainted Love** ou **Love Resurrection** peuvent être lancées en musique de fond.

Quand chaque joueur a joué deux scènes, et en fonction du temps restant disponible, on peut continuer à jouer quelques scènes si les joueurs en ressentent le besoin. À la fin de cette séquence, on passe à la partie suivante.

La loterie de la mort

L'acte 2 se termine aussi par la loterie de la mort. L'organisateur rassemble les joueurs en cercle et lit le texte suivant :

Pendant l'année 1984 et 1985 de plus en plus de gens dans le milieu gay tombent malades et meurent du SIDA. Certains sont malades pendant des années, d'autres meurent rapidement, en moins d'un an après l'apparition des premiers symptômes. Enfin un test est rendu disponible pour détecter le VIH, le virus qui cause ensuite le SIDA. Mais les thérapies qui permettent aujourd'hui de vivre avec le virus sont encore loin d'être mises sur le marché. L'épidémie a un impact différent sur chacun. Certains sont terrifiés à l'idée d'avoir la moindre intimité sexuelle avec quelqu'un, d'autres ont choisi de n'en avoir rien à faire en continuant d'avoir des relations sexuelles non protégées qu'ils savent être à haut risque. D'autres enfin changent leur manière de vivre en utilisant des préservatifs puis en diffusant autour d'eux ce message essentiel, ils vont aussi former des cercles d'entraide pour visiter les malades et monter un lobby pour lutter contre l'absence de prise de conscience et d'actions de la part des gouvernements du monde face à cette épidémie. Dans le monde occidental en ces premières années de l'épidémie, les plus touchés sont les homosexuels, une population qui est déjà jugée immorale et suspecte.

Deux ans après la mort de [nom du personnage], un autre de nos amis fait partie des victimes. Chacun d'entre vous va maintenant écrire son nom sur ces tickets de loterie. Un ticket si vous pensez avoir peu pris de risque pendant cette année de jeu, 5 pour les comportements les plus à risque. Si vous pensez que vous avez eu des rapports sexuels non protégés avec plusieurs partenaires, vous avez un risque élevé. Quand vous avez fini, mettez vos tickets dans le bol qui est au milieu du cercle, puis retournez vous asseoir à votre place.

Dans cette phase, l'organisateur doit avoir l'attitude d'un bureaucrate de la mort ou d'un croque mort très distant des joueurs. Une fois tous les noms dans le contenant, prenez votre temps pour tirer le nom et annoncer le résultat. Quand tous les joueurs ont mis leurs tickets ramassez le bol et éloignez-vous du cercle. Passez un moment à secouer le contenant où à bien mixer les noms à l'intérieur puis tirez au hasard un des tickets.

Annoncez le nom du personnage qui est mort de cette manière : En 1985 [NOM DU PERSONNAGE] est tombé très malade et a été diagnostiqué du SIDA. Il est mort avant la fin de l'année.

L'organisateur prend à part le joueur dont le personnage est mort et lui indique qu'il/elle va faire un court monologue au sujet des derniers mois de vie du personnage. Voici les questions qui permettent de pouvoir réfléchir à ce que doit contenir le monologue :

- Quels sont les premiers signes de la maladie ?
- Quelle a été la réaction de tes amis ?
- As-tu dit que tu étais malade à ta famille ?
- Quelle a été ton expérience lors de ton hospitalisation ?

Quand le monologue est terminé, le personnage mort s'allonge au milieu du cercle, chaque joueur

agrippe une partie de son corps (bras ou jambe). Petit à petit ils lâchent leur emprise jusqu'à ôter leurs mains complètement. Le personnage qui avait la relation la plus forte avec le décédé devrait être celui qui lâche en dernier. Quand le dernier joueur a lâché son emprise, le personnage décédé ferme les yeux et la scène se termine.

Pendant cette scène (après le monologue), jouer **la marche funèbre (lento)**.

FIN DE L'ACTE 2

Epilogue

L'épilogue devrait prendre environ 10 minutes.

Les trois personnages survivants jouent une dernière scène. C'est le début de la soirée et ils sont sur les quais de Seine. Ils ont fait un petit bateau de bois avec des bougies et vont le mettre à l'eau en souvenir de leurs amis disparus.

Les deux joueurs qui sont morts jouent en silence la présence des personnages (sans toucher, sans monologue).

L'organisateur décide du moment opportun pour finir la scène.

Pour finir le jeu, jouer la musique **I Say a Little Prayer**

Débriefing

Le débrief devrait prendre environ 20 minutes.

En premier s'asseoir tous ensemble en cercle et lancer un tour de parole structuré autour de deux questions (l'organisateur commence puis passe la parole).

- Comment je me sens là tout de suite ?
- Qu'est ce que je ressens vis-à-vis du personnage que je viens de jouer ? (l'organisateur répond à la question "qu'est ce que je ressens vis-à-vis du jeu que je viens d'organiser ?")

Ces questions lancent un débat ouvert qui est facilité par l'organisateur.

Antisèche

Avant le jeu (45 minutes)

1. **Tour de table d'introduction** - L'orga, puis tous les joueurs donnent une raison qu'ils ont pour vouloir jouer ce jeu et décrivent la première fois qu'ils ont entendu parler du SIDA
2. **Choisir les personnages** - Donner la description des personnages à chacun et laisser choisir 2 personnages à chaque joueur puis choisir le casting en fonction
3. **Atelier 1** - Par groupe de 3, fermer les yeux à tour de rôle pendant que les deux autres font un massage corporel pendant 1 minute
4. **Atelier 2** - Faire un tour de table pour que chacun puisse exprimer son niveau de confort avec les scènes jouées en matière de flirt (ok pour se laisser toucher, et limites ?) puis faire un exercice marché de flirt à chaque rencontre (15 secondes). Sur la musique de Love Resurrection
5. **Atelier 3** - Introduction à la technique de la mise en avant. Expliquer la technique puis laisser chacun essayer en décrivant une scène de son enfance

Acte 1 (1h30)

1. Lire le **texte d'introduction**
2. **Thème musical** - I Say a Little Prayer
3. **Décrire l'appartement** - Laisser les joueurs décrire l'appartement tour à tour (2 phrases)
4. **Les scènes d'introduction des personnages** - Daniel, puis Bertrand, Jean, Thomas, Benjamin
5. **Les relations de la coloc' de la première année** - Bertrand et Jean puis Daniel et Thomas, Benjamin et Jean, Daniel et Benjamin puis tous les personnages
6. **La loterie de la mort**
 - Lire le texte lié à la loterie de la mort de l'Acte 1 et donner les tickets de loterie aux joueurs
 - Tirer au sort une fois les tickets dans le contenant et annoncer la mort du personnage en disant "Dans l'hiver 1983 [NOM DU PERSONNAGE] est tombé très malade et a été diagnostiqué du SIDA. Il est mort avant la fin de l'année"
 - Le joueur qui incarne ce personnage effectue son monologue (fin de vie)
 - Le personnage mort est allongé sur le sol, chaque joueur le tient fermement par un membre puis le laissera lentement partir. Ambiance musicale : La Marche Funèbre

Acte 2 (1h15)

1. **Le personnage mort reste en ombre** - Expliquer le concept à tous les joueurs
2. **Distribuer les scènes de l'Acte 2**
3. **Thème musical** - I Say a Little Prayer
4. **Décrire l'appartement** - Laisser les joueurs décrire l'appartement tour à tour (2 phrases) notamment ce qui a changé ou ce qui reste pareil
5. **Première scène de l'Acte 2** - Tous les personnages
6. **Les scènes solo** - Chaque joueur choisit un des thèmes de la liste pour sa scène
7. **Les relations entre les personnages** - Chaque personnage choisit deux scènes (minimum) avec deux autres personnages. Les joueurs décident des lieux et choisissent deux thèmes dans la liste à développer pendant la scène
8. **La loterie de la mort**
 - Lire le texte lié à la loterie de la mort de l'Acte 2 et donner les tickets de loterie aux joueurs
 - Tirer au sort une fois les tickets dans le contenant et annoncer la mort du personnage en disant "En 1985 [NOM DU PERSONNAGE] est tombé très malade et a été diagnostiqué du SIDA. Il est

mort avant la fin de l'année”

- Le joueur qui incarne ce personnage effectue son monologue (fin de vie)
- Le personnage mort est allongé sur le sol, chaque joueur le tient fermement par un membre puis le laissera lentement partir. Ambiance musicale : La Marche Funèbre

Epilogue

1. **Dernière Scène** - Les trois survivants posent une lumière (sur un petit bateau) dans la Seine pour commémorer leurs amis disparus
2. **Thème musical** - I Say a Little Prayer

Debriefing

1. **Tour de table** - chacun exprime comment il se sent et quels sentiments il a envers le personnage qu'il vient de jouer
2. **Discussion ouverte**

Daniel

Daniel est un homme charmant et énigmatique qui est très connu de la scène gay car il se produit en tant que Drag Queen. Son nom de Drag Queen est Lady Verona. Pendant un temps il a pas mal bougé en ville devenant par-là même une personne importante dans la vie de beaucoup de personnes. Il est très doué pour faire ressortir ce que la personne désire au plus profond d'elle mais a beaucoup de mal à le faire pour lui-même. Il est totalement accro à ce qu'il provoque chez les autres et adore voir la lubricité se mettre en œuvre et les "dramas" que cela entraîne.

Daniel peut être secret à propos de son passé. Il raconte des histoire sur son enfance dans une famille adoptive assez riche, mais ses amis se demandent toujours quelle part de tout cela est vraie et quelle partie est de l'exagération. Il est clair que maintenant il n'a plus beaucoup de contacts avec sa famille. Beaucoup seraient très surpris d'apprendre qu'il est sorti premier de sa classe au lycée ou encore qu'il a étudié la chimie à l'université et qu'il travaille maintenant en temps partiel dans un laboratoire du plus gros hôpital de Paris. Est ce qu'il aurait aspiré à avoir une carrière scientifique? Probablement, mais ses shows la nuit l'ont toujours plus motivés que la perspective d'un poste fiable. Et puis on peut difficilement se pointer en cours magistral à 8h du mat' avec un Boa de plumes autour du cou.

5 traits de caractères qui définissent sa personnalité :

- Charisme
- Centre d'attention
- Téméraire (sans peur)
- Détaché / distant
- Ambigu

Les scènes de Daniel dans l'Acte 1

Scène 1 : Daniel

Sujet de la scène : Ses relations, depuis leurs débuts passionnés jusqu'à leurs fins abruptes. Daniel est en train de faire une de ses performances pour s'entraîner devant ses amis et parle de la dernière fois où il a dragué un mec..

La scène commence avec ces mots : Trouver un mec bien, c'est compliqué. Surtout quand, comme moi, on fait partie des mauvais garçons.

A la fin de la scène, vous remerciez vos amis et allez vous asseoir avec eux.

Rappel : entre le début de la scène et sa fin, vous pouvez inclure un flashback à plusieurs personnages.

Scène 7 : Daniel et Thomas

Où et quand: Dans les coulisses du club où se produit Daniel juste avant sa performance de Drag Queen

Scène : Thomas aide Daniel à s'habiller et se maquiller. Daniel alterne entre compliments et sarcasmes sur Thomas, ce qui le fait douter de lui-même. Avant la fin de la scène Thomas dira à Daniel qu'il est attiré par lui depuis qu'il habite à l'appartement.

Scène 10 : Daniel et Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement

Scène : Daniel aide Benjamin à s'habiller en Drag pour une fête à laquelle ils vont tous les deux aller plus tard dans la nuit. C'est la première fois que Benjamin enfle une robe et se maquille en Drag Queen et il est à la fois excité et inquiet car il a peur d'être ridicule. Pendant qu'ils s'habillent, ils commencent à parler de l'état de leurs relations avec les autres colocataires. Benjamin dont les sentiments envers Daniel sont encore incertains, tente maladroitement de le draguer. Comment Daniel répond-il à ces avances ?

Scène 11 : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas et Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement

Scène : C'est le lendemain d'une grosse fête que les colocataires ont organisé à l'appartement. Les 5 amis sont assis autour d'un café et parlent de la fête qui vient d'avoir lieu et de cette année passée ensemble. Benjamin, qui a emménagé en dernier, est déjà là depuis 3 mois. Pendant cette scène les joueurs peuvent continuer sur la lancée des scènes précédentes et des arcs narratifs amorcés pour continuer de développer certaines des relations établies.

Bertrand

Bertrand est un jeune danseur ouvert et idéaliste. Il a rencontré l'amour de sa vie Jean l'année dernière. Il a besoin de l'attention qu'on lui porte et est très empathique avec les gens. Il est du genre à pouvoir parler pendant des heures avec quelqu'un qu'il vient juste de rencontrer dans la rue.

Bertrand tombe facilement amoureux que ce soient des idées, des gens, des vêtements ou des comédies musicales. Il peut être particulièrement excessif quand il est amoureux et il peut faire des choix stupides, égoïstes ou même dangereux. Mais en général son cœur a de la place pour tous ceux qu'il côtoie. Il veut vraiment aider les autres si ils sont malheureux et il sera le premier à pleurer quand les autres se sentent mal. Comme il est le plus jeune d'une fratrie de 5 frères et 2 sœurs, il est habitué à être entouré de monde tout le temps. Il a grandi dans une ferme à la campagne et a découvert sa passion pour la danse à l'école. Il a été pris à l'académie de danse de Paris à sa première candidature et il est donc monté à la capitale l'été de ses 18 ans. Ces temps-ci il est tellement occupé qu'il ne redescend dans sa famille qu'à Noël ou s'il est disponible lors de l'un des nombreux anniversaires de ses frères et sœurs. Il n'y a qu'une de ses sœurs qui ai jamais vu l'une de ses performances, elle est venue l'année dernière quand il a obtenu un petit rôle dans une comédie musicale à gros succès. Mais sa famille envoie toujours un bouquet de fleur. La plupart des gens de son village imagine que la vie à la ville ça doit être difficile mais Bertrand n'est pas de cet avis. Quand vous trouvez les bons amis et que vous tombez amoureux des bonnes personnes, la magie opère.

5 traits de caractères qui définissent sa personnalité :

- Spontané
- Empathie
- Émotionnel
- Courageux
- Diva

Les scènes de Bertrand dans l'Acte 1

Scène 2 : Bertrand

Sujet de la scène : L'amour de la vie et la capacité de trouver quelque chose d'intéressant dans toute situation et dans tous les individus. Bertrand est extrêmement enthousiaste alors qu'il raconte à ses amis ce qui lui est arrivé la veille : il a discuté des heures avec un sans-abri qui était un ancien marin.

La scène commence avec ces mots : Vous devinerez jamais ce qui m'est arrivé hier...

A la fin de la scène, vous remerciez vos amis et allez vous asseoir avec eux.

Rappel : entre le début de la scène et sa fin, vous pouvez inclure un flashback à plusieurs personnages.

Scène 6 : Bertrand et Jean

Où et quand : Une des chambres de la colocation, alors que tout le monde dort déjà

Scène : Jean aborde le fait qu'ils devraient ouvrir leur couple à d'autres expériences avec d'autres personnes. Il confesse avoir déjà eu des relations sexuelles avec d'autres personnes depuis le début de leur relation. Au début Bertrand est énervé et triste mais avant la fin de la scène ils se réconcilient et arrivent à trouver un arrangement pour la suite de leur relation.

Scène 9 : Bertrand et Thomas

Où et quand : Le milieu de nuit, à l'extérieur de la boîte de nuit

Scène : Thomas est saoul et a été jeté de la boîte car il commençait à être lourd avec les autres clients. Ils discutent de ce qui est arrivé et Bertrand essaye de convaincre Thomas de le laisser le ramener à la maison. Il passe de l'exaspération envers Thomas à de la compassion pour lui. Thomas alternera plusieurs humeurs pendant la scène : l'ivresse joyeuse, l'ivresse triste, l'ivresse furieuse et la fatigue à cause de l'alcool..

Scène 11 : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas et Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement

Scène : C'est le lendemain d'une grosse fête que les colocataires ont organisé à l'appartement. Les 5 amis sont assis autour d'un café et parlent de la fête qui vient d'avoir lieu et de cette année passée ensemble. Benjamin, qui a emménagé en dernier, est déjà là depuis 3 mois. Pendant cette scène les joueurs peuvent continuer sur la lancée des scènes précédentes et des arcs narratifs amorcés pour continuer de développer certaines des relations établies.

Jean

Jean est un étudiant en Lettres Modernes et rêve de devenir auteur. Il a récemment emménagé dans la colocation où vit Bertrand son amoureux. Il est un peu déchiré entre son amour inconsidéré pour son petit copain et son idéologie de remise en cause de la monogamie et de la structure de la famille traditionnelle.

Jean était un enfant hyperactif qui ne se calmait que quand il lisait, tout absorbé qu'il était par les histoires qui sortaient des pages. Sa famille est plutôt riche, son père est le directeur d'un grand groupe industriel. Fatigué de lire des livres pour enfants, Jean s'est jeté, très tôt, sur tout ce qu'il pouvait y compris des lectures plus adultes qu'il ne comprenait qu'en partie. Il faisait plus vieux que son âge, tout du moins intellectuellement. Les adultes étaient donc toujours étonnés lorsqu'il s'émouvait pour les choses les plus infimes. Encore maintenant il peut se vexer ou s'énerver facilement à la moindre contrariété, parfois pour une simple parole ou geste. Il se met encore plus en colère lorsque les personnes autour de lui ne comprennent pas sa réaction. Quelque fois, quand il se met à rire, il est parfois dur pour lui de s'arrêter et s'il est triste, il est capable de pleurer en pleine rue devant tout le monde. Ses parents ont rencontré Bertrand la dernière fois qu'ils sont venus en ville mais il l'a présenté comme un de ses meilleurs amis. Jean se dit qu'il a peur de blesser sa mère, mais s'il est honnête avec lui-même, il est probablement plus effrayé de perdre la rente qu'il reçoit et qui paie pour toutes ses dépenses que ce soit pour ses études que pour son loyer ou ses sorties. Son rêve serait de devenir un auteur célèbre qui influencerait sur la vie de ses lecteurs, d'être une des voix de sa génération. Il n'a qu'une peur pour le futur : ne pas réaliser son rêve et finir prof de français dans un lycée quelconque à ennuyer des élèves avec de grands classiques de la littérature qu'ils ne comprendraient pas de toute façon.

5 traits de caractères qui définissent sa personnalité :

- Impulsif
- Vocation
- Jaloux
- Impressionnable
- Grandiloquent

Les scènes de Jean dans l'Acte 1

Scène 3 : Jean

Sujet de la scène : L'hésitation entre dire la vérité pour vivre sa vie ouvertement et le confort offert par le support financier de sa famille pendant qu'il fait ses études, alors qu'ils ignorent qu'il est gay. Jean raconte le dernier dîner auquel il était invité par ses parents dans un restaurant chic de la ville.

La scène commence avec ces mots : Je suis contrarié rien qu'en repensant à la visite de mes parents la semaine dernière.

A la fin de la scène, vous remerciez vos amis et allez vous asseoir avec eux.

Rappel : entre le début de la scène et sa fin, vous pouvez inclure un flashback à plusieurs personnages.

Scène 6 : Bertrand et Jean

Où et quand : Une des chambres de la colocation, alors que tout le monde dort déjà

Scène : Jean aborde le fait qu'ils devraient ouvrir leur couple à d'autres expériences avec d'autres personnes. Il confesse avoir déjà eu des relations sexuelles avec d'autres personnes depuis le début de leur relation. Au début Bertrand est énervé et triste mais avant la fin de la scène ils se réconcilient et arrivent à trouver un arrangement pour la suite de leur relation.

Scène 8 : Benjamin et Jean

Où et quand : Un samedi soir en boîte de nuit. Dans cette scène les autres joueurs incarnent des danseurs qui sont sur la piste pendant la scène.

Scène : Benjamin et Jean font des commentaires sur les mecs sur la piste de danse et partagent leurs goûts en matière d'hommes. Jean en profite pour flirter avec Benjamin, qui lui répond positivement. Avant la fin de la scène Benjamin est distrait par quelque chose ou quelqu'un qui attire son attention et leur flirt s'arrête, du moins pour l'instant...

Scène 11 : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas et Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement

Scène : C'est le lendemain d'une grosse fête que les colocataires ont organisé à l'appartement. Les 5 amis sont assis autour d'un café et parlent de la fête qui vient d'avoir lieu et de cette année passée ensemble. Benjamin, qui a emménagé en dernier, est déjà là depuis 3 mois. Pendant cette scène les joueurs peuvent continuer sur la lancée des scènes précédentes et des arcs narratifs amorcés pour continuer de développer certaines des relations établies.

Thomas

Thomas est un jeune acteur au commencement de sa carrière qui oscille en permanence entre euphorie et désespoir. Il se jette éperdument dans les plaisirs que lui offrent la ville et ses habitants. Il a tendance à perdre le contrôle de ses propres actions et des situations dans lesquelles il se met.

Jusqu'à présent cette année Thomas a fait une tentative de suicide et a déjà eu 3 "absences" du à la drogue et à l'alcool. Mais elle lui a aussi apporté le plus beau des Noël, après que Daniel et Bertrand l'aient invité à venir vivre avec eux alors qu'il venait de se faire jeter de son ancien appartement. Thomas a des contacts épisodique avec un père homophobe et une mère bataillant avec a ses propres problèmes d'addiction. Il a vraiment l'impression d'avoir trouvé une nouvelle famille avec ses amis de la colocation. Sa carrière d'acteur ne va nulle part pour l'instant. Il gagne un peu d'argent en étant ouvrier dans un petit théâtre. Il se présente à toutes les auditions qu'il peut mais est très rarement pris et chaque refus le déprime profondément. Il s'est même résolu à jouer dans quelques pièces de théâtre amateurs, bien entendu sans être payé. Pour le moment, le plus grand succès qu'il à eu, c'est d'avoir joué un zombie dans plusieurs scènes d'un film d'horreur qui a eu un petit succès au box-office. Quand tout va bien, Thomas vit comme si c'était son dernier jour et profite un maximum de la vie. Il vit à fond les ballons et aime faire un peu n'importe quoi du moment que cela lui apporte des émotions fortes. Quand c'est comme ça, il est le partenaire idéal pour faire la fête ou se lancer dans un projet extraordinaire. S'il est de bonne humeur, il se laisse draguer par n'importe qui. Quand il est entouré d'autres ayant le même caractère que lui, il n'a aucune limite et aura tendance à faire tout ce qu'ils lui disent. Dans ses mauvais jours il maudit le fait d'être homosexuel, disant que c'est la cause de tout ses problèmes.

5 traits de caractères qui définissent sa personnalité :

- Optimiste
- Abîmé par la vie
- Intense
- Honteux
- Sans filtre (il dit et fait ce qu'il lui passe par la tête)

Les scènes de Thomas dans l'Acte 1

Scène 4 : Thomas

Sujet de la scène : Les situations impossibles dans lesquelles on se met quand on est bourré. Il raconte comment il a réussi à blesser involontairement un gars connu du show business local alors qu'il essayait de le draguer.

La scène commence avec ces mots : Cette nuit, au premier abord, tout semblait aller comme je voulais... au début tout du moins.

A la fin de la scène, vous remerciez vos amis et allez vous asseoir avec eux.

Rappel : entre le début de la scène et sa fin, vous pouvez inclure un flashback à plusieurs personnages.

Scène 7 : Daniel et Thomas

Où et quand : Dans les coulisses du club où se produit Daniel juste avant sa performance de Drag Queen

Scène : Thomas aide Daniel à s'habiller et se maquiller. Daniel alterne entre compliments et sarcasmes sur Thomas, ce qui le fait douter de lui-même. Avant la fin de la scène Thomas dira à Daniel qu'il est attiré par lui depuis qu'il habite à l'appartement.

Scène 9 : Bertrand et Thomas

Où et quand : Le milieu de nuit, à l'extérieur de la boîte de nuit

Scène : Thomas est saoul et a été jeté de la boîte car il commençait à être lourd avec les autres clients. Ils discutent de ce qui est arrivé et Bertrand essaye de convaincre Thomas de le laisser le ramener à la maison. Il passe de l'exaspération envers Thomas à de la compassion pour lui. Thomas alternera plusieurs humeurs pendant la scène : l'ivresse joyeuse, l'ivresse triste, l'ivresse furieuse et la fatigue à cause de l'alcool.

Scène 11 : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas et Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement

Scène : C'est le lendemain d'une grosse fête que les colocataires ont organisé à l'appartement. Les 5 amis sont assis autour d'un café et parlent de la fête qui vient d'avoir lieu et de cette année passée ensemble. Benjamin, qui a emménagé en dernier, est déjà là depuis 3 mois. Pendant cette scène les joueurs peuvent continuer sur la lancée des scènes précédentes et des arcs narratifs amorcés pour continuer de développer certaines des relations établies.

Benjamin

Benjamin est le petit jeune qui débarque, il vient tout juste d'arriver en ville. Il est très curieux et veut tout découvrir, tout de suite et maintenant. Il agit avant de penser et vit un peu dans son monde en se laissant déborder par ses émotions. Il imagine que les autres ressentent la même chose, sans que ce soit toujours vrai.

Cette petite ville industrielle... Benjamin n'a jamais compris ce qu'il avait fait de mal dans la vie pour avoir à supporter de vivre son adolescence dans ce bled. Il se sent l'âme d'un citadin. Bien qu'il n'a jamais vécu dans une grande ville avant de bouger à Paris, il sait déjà que sa place est ici. La dernière année de lycée a été vraiment dure. Les rumeurs ont commencé à fleurir sur son compte, sur le fait qu'il soit homosexuel et il y avait ce petit groupe de garçons qui étaient vraiment méchants et qui le brutalisaient. Mais il faut dire que Benjamin n'était pas doué pour être prudent. Quand il a finalement réalisé qu'il était gay il l'a dit à au moins 6 de ses meilleures copines et à partir de là, ce n'était plus vraiment un secret. Ce fut même assez embarrassant, quand le mec sur lequel il craquait depuis au moins un an l'a appris. Dès la remise des diplômes, il a décidé de partir. Il n'a pas encore décidé de ce qu'il ferait de sa vie une fois arrivé à Paris mais il espère trouver un petit boulot comme serveur ou barman et aviser ensuite. Bien sur, il va être amené à rencontrer beaucoup de gens qui vont lui ouvrir des opportunités. .

Il dit à sa mère de ne pas s'inquiéter quand elle appelle. Il ne s'est jamais senti aussi bien et est certain qu'à partir de maintenant il va s'en sortir.

5 traits de caractères qui définissent sa personnalité :

- Impatient
- Une imagination débordante
- Il a facilement confiance en tout le monde
- Optimiste
- Franc

Les scènes de Benjamin dans l'Acte 1

Scène 5 : Benjamin

Sujet de la scène : Une arrivée récente à Paris et l'envie de tout expérimenter. Benjamin parle de sa découverte du Marais alors qu'il cherchait à savoir où il pourrait enfin rencontrer d'autres homosexuels. La scène commence avec ces mots : Saviez-vous que ma première nuit à Paris, c'est aussi la première fois que j'ai couché avec un mec ?

À la fin de la scène, vous remerciez vos amis et allez vous asseoir avec eux.

Rappel : entre le début de la scène et sa fin, vous pouvez inclure un flashback à plusieurs personnages.

Scène 8 : Benjamin et Jean

Où et quand : Un samedi soir en boîte de nuit (jouer Tainted Love en continu en arrière-plan pendant la scène) Dans cette scène les autres joueurs incarnent des danseurs qui sont sur la piste pendant la scène.

Scène : Benjamin et Jean font des commentaires sur les mecs sur la piste de danse et partagent leurs goûts en matière d'hommes. Jean en profite pour flirter avec Benjamin, qui lui répond positivement. Avant la fin de la scène Benjamin est distrait par quelque chose ou quelqu'un qui attire son attention et leur flirt s'arrête, du moins pour l'instant...

Scène 10 : Daniel et Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement

Scène : Daniel aide Benjamin à s'habiller en Drag pour une fête à laquelle ils vont tous les deux aller plus tard dans la nuit. C'est la première fois que Benjamin enfle une robe et se maquille en Drag Queen et il est à la fois excité et inquiet car il a peur d'être ridicule. Pendant qu'ils s'habillent, ils commencent à parler de l'état de leurs relations avec les autres colocataires. Benjamin dont les sentiments envers Daniel sont encore incertains, tente maladroitement de le draguer. Comment Daniel répond-il à ces avances ?

Scène 11 : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas et Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement

Scène : C'est le lendemain d'une grosse fête que les colocataires ont organisé à l'appartement. Les 5 amis sont assis autour d'un café et parlent de la fête qui vient d'avoir lieu et de cette année passée ensemble. Benjamin, qui a emménagé en dernier, est déjà là depuis 3 mois. Pendant cette scène les joueurs peuvent continuer sur la lancée des scènes précédentes et des arcs narratifs amorcés pour continuer de développer certaines des relations établies.

Description courte des personnages

Daniel est un homme charmant et énigmatique qui est très connu de la scène gay car il se produit en tant que Drag Queen. Son nom de Drag Queen est Lady Verona. Pendant un temps il a pas mal bougé en ville devenant par-là même une personne importante dans la vie de beaucoup de personnes. Il est très doué pour faire ressortir ce que la personne désire au plus profond d'elle mais a beaucoup de mal à le faire pour lui-même. Il est totalement accro à ce qu'il provoque chez les autres et adore voir la lubricité se mettre en œuvre et les "dramas" que cela entraîne.

Bertrand est un jeune danseur ouvert et idéaliste. Il a rencontré l'amour de sa vie Jean l'année dernière. Il a besoin de l'attention qu'on lui porte et est très empathique avec les gens. Il est du genre à pouvoir parler pendant des heures avec quelqu'un qu'il vient juste de rencontrer dans la rue.

Jean est un étudiant en Littérature comparée et rêve de devenir auteur. Il a récemment emménagé dans la colocation où vit Bertrand, son amoureux. Il est un peu déchiré entre son amour inconsidéré pour son petit copain absolument parfait et son idéologie de remise en cause de la monogamie et de la structure de la famille traditionnelle.

Thomas est un jeune acteur au commencement de sa carrière qui oscille en permanence entre euphorie et désespoir. Il se jette éperdument dans les plaisirs que lui offrent la ville et ses habitants. Il a tendance à perdre le contrôle de ses propres actions et des situations dans lesquelles il se met.

Benjamin est le petit jeune qui débarque, il vient tout juste d'arriver en ville. Il est très curieux et veut tout découvrir, tout de suite et maintenant. Il agit avant de penser et vit un peu dans son monde en se laissant déborder par ses émotions. Il imagine que les autres ressentent la même chose, sans que ce soit toujours vrai.

Description courte des personnages

Daniel est un homme charmant et énigmatique qui est très connu de la scène gay car il se produit en tant que Drag Queen. Son nom de Drag Queen est Lady Verona. Pendant un temps il a pas mal bougé en ville devenant par-là même une personne importante dans la vie de beaucoup de personnes. Il est très doué pour faire ressortir ce que la personne désire au plus profond d'elle mais a beaucoup de mal à le faire pour lui-même. Il est totalement accro à ce qu'il provoque chez les autres et adore voir la lubricité se mettre en œuvre et les "dramas" que cela entraîne.

Bertrand est un jeune danseur ouvert et idéaliste. Il a rencontré l'amour de sa vie Jean l'année dernière. Il a besoin de l'attention qu'on lui porte et est très empathique avec les gens. Il est du genre à pouvoir parler pendant des heures avec quelqu'un qu'il vient juste de rencontrer dans la rue.

Jean est un étudiant en Lettres Modernes et rêve de devenir auteur. Il a récemment emménagé dans la colocation où vit Bertrand son amoureux. Il est un peu déchiré entre son amour inconsidéré pour son petit copain et son idéologie de remise en cause de la monogamie et de la structure de la famille traditionnelle.

Thomas est un jeune acteur au commencement de sa carrière qui oscille en permanence entre euphorie et désespoir. Il se jette éperdument dans les plaisirs que lui offrent la ville et ses habitants. Il a tendance à perdre le contrôle de ses propres actions et des situations dans lesquelles il se met.

Benjamin est le petit jeune qui débarque, il vient tout juste d'arriver en ville. Il est très curieux et veut tout découvrir, tout de suite et maintenant. Il agit avant de penser et vit un peu dans son monde en se laissant déborder par ses émotions. Il imagine que les autres ressentent la même chose, sans que ce soit toujours vrai.

Description courte des personnages

Daniel est un homme charmant et énigmatique qui est très connu de la scène gay car il se produit en tant que Drag Queen. Son nom de Drag Queen est Lady Verona. Pendant un temps il a pas mal bougé en ville devenant par-là même une personne importante dans la vie de beaucoup de personnes. Il est très doué pour faire ressortir ce que la personne désire au plus profond d'elle mais a beaucoup de mal à le faire pour lui-même. Il est totalement accro à ce qu'il provoque chez les autres et adore voir la lubricité se mettre en œuvre et les "dramas" que cela entraîne.

Bertrand est un jeune danseur ouvert et idéaliste. Il a rencontré l'amour de sa vie Jean l'année dernière. Il a besoin de l'attention qu'on lui porte et est très empathique avec les gens. Il est du genre à pouvoir parler pendant des heures avec quelqu'un qu'il vient juste de rencontrer dans la rue.

Jean est un étudiant en Lettres Modernes et rêve de devenir auteur. Il a récemment emménagé dans la colocation où vit Bertrand son amoureux. Il est un peu déchiré entre son amour inconsidéré pour son petit copain et son idéologie de remise en cause de la monogamie et de la structure de la famille traditionnelle.

Thomas est un jeune acteur au commencement de sa carrière qui oscille en permanence entre euphorie et désespoir. Il se jette éperdument dans les plaisirs que lui offrent la ville et ses habitants. Il a tendance à perdre le contrôle de ses propres actions et des situations dans lesquelles il se met.

Benjamin est le petit jeune qui débarque, il vient tout juste d'arriver en ville. Il est très curieux et veut tout découvrir, tout de suite et maintenant. Il agit avant de penser et vit un peu dans son monde en se laissant déborder par ses émotions. Il imagine que les autres ressentent la même chose, sans que ce soit toujours vrai.

Description courte des personnages

Daniel est un homme charmant et énigmatique qui est très connu de la scène gay car il se produit en tant que Drag Queen. Son nom de Drag Queen est Lady Verona. Pendant un temps il a pas mal bougé en ville devenant par-là même une personne importante dans la vie de beaucoup de personnes. Il est très doué pour faire ressortir ce que la personne désire au plus profond d'elle mais a beaucoup de mal à le faire pour lui-même. Il est totalement accro à ce qu'il provoque chez les autres et adore voir la lubricité se mettre en œuvre et les "dramas" que cela entraîne.

Bertrand est un jeune danseur ouvert et idéaliste. Il a rencontré l'amour de sa vie Jean l'année dernière. Il a besoin de l'attention qu'on lui porte et est très empathique avec les gens. Il est du genre à pouvoir parler pendant des heures avec quelqu'un qu'il vient juste de rencontrer dans la rue.

Jean est un étudiant en Lettres Modernes et rêve de devenir auteur. Il a récemment emménagé dans la colocation où vit Bertrand son amoureux. Il est un peu déchiré entre son amour inconsidéré pour son petit copain et son idéologie de remise en cause de la monogamie et de la structure de la famille traditionnelle.

Thomas est un jeune acteur au commencement de sa carrière qui oscille en permanence entre euphorie et désespoir. Il se jette éperdument dans les plaisirs que lui offrent la ville et ses habitants. Il a tendance à perdre le contrôle de ses propres actions et des situations dans lesquelles il se met.

Benjamin est le petit jeune qui débarque, il vient tout juste d'arriver en ville. Il est très curieux et veut tout découvrir, tout de suite et maintenant. Il agit avant de penser et vit un peu dans son monde en se laissant déborder par ses émotions. Il imagine que les autres ressentent la même chose, sans que ce soit toujours vrai.

Description courte des personnages

Daniel est un homme charmant et énigmatique qui est très connu de la scène gay car il se produit en tant que Drag Queen. Son nom de Drag Queen est Lady Verona. Pendant un temps il a pas mal bougé en ville devenant par-là même une personne importante dans la vie de beaucoup de personnes. Il est très doué pour faire ressortir ce que la personne désire au plus profond d'elle mais a beaucoup de mal à le faire pour lui-même. Il est totalement accro à ce qu'il provoque chez les autres et adore voir la lubricité se mettre en œuvre et les "dramas" que cela entraîne.

Bertrand est un jeune danseur ouvert et idéaliste. Il a rencontré l'amour de sa vie Jean l'année dernière. Il a besoin de l'attention qu'on lui porte et est très empathique avec les gens. Il est du genre à pouvoir parler pendant des heures avec quelqu'un qu'il vient juste de rencontrer dans la rue.

Jean est un étudiant en Lettres Modernes et rêve de devenir auteur. Il a récemment emménagé dans la colocation où vit Bertrand son amoureux. Il est un peu déchiré entre son amour inconsidéré pour son petit copain et son idéologie de remise en cause de la monogamie et de la structure de la famille traditionnelle.

Thomas est un jeune acteur au commencement de sa carrière qui oscille en permanence entre euphorie et désespoir. Il se jette éperdument dans les plaisirs que lui offrent la ville et ses habitants. Il a tendance à perdre le contrôle de ses propres actions et des situations dans lesquelles il se met.

Benjamin est le petit jeune qui débarque, il vient tout juste d'arriver en ville. Il est très curieux et veut tout découvrir, tout de suite et maintenant. Il agit avant de penser et vit un peu dans son monde en se laissant déborder par ses émotions. Il imagine que les autres ressentent la même chose, sans que ce soit toujours vrai.

Scènes de l'Acte 2

Première scène de l'Acte : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas, Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement, le jour qui suit les funérailles du défunt.

Scène : les 4 amis se rappellent du défunt et essayent de lutter contre leur propre peur de la mort.

Alors qu'ils trient les affaires de leur ami disparu afin de les ranger dans des cartons, les membres de la colocation se racontent des souvenirs. Le personnage défunt sera présent pendant cette scène. Chacun doit aussi avoir réalisé qu'il est mortel et à quel point la mort lui fait peur. Quelles sont leurs réactions ? L'un d'entre eux pense-t-il être à l'origine de la contamination de leur ami, se sent-il coupable ?

Phrase de début de la scène : Je pense que je serais le prochain à mourir.

Les scènes solo de cet acte

Chaque personnage (survivant) va jouer une scène de mise en avant.

Chaque joueur peut choisir parmi les thèmes suivants (deux joueurs peuvent choisir le même thème s'ils le souhaitent) :

- La peur d'être contaminé et de devenir malade
- Combattre la peur en vivant encore plus dangereusement
- Être amoureux de quelqu'un et avoir peur de le perdre
- L'homophobie ambiante et le fait que le SIDA est considéré comme une maladie d'homosexuels
- Changer du tout au tout, pour le meilleur ou pour le pire

Les relations entre les personnages du deuxième Acte

Chaque personnage survivant devrait aussi avoir des scènes à plusieurs pour faire évoluer les relations entre personnages pendant cet Acte. Chaque personnage devrait avoir joué dans au moins deux scènes (et avec au moins deux autres personnages différents). Ces scènes se déroulent pendant l'année 1984. Avant chaque scène, les joueurs peuvent décider du contenu et d'où la scène se déroule et ils doivent choisir 2 thèmes parmi les thèmes ci-dessous. Les thèmes choisis doivent être énoncés à voix haute juste avant le début de la scène pour que chacun comprenne bien :

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| → L'amour de la vie | → Le désir amoureux |
| → La peur de la mort | → Le deuil |
| → Le désespoir | → La difficulté de choisir |
| → La réconciliation | → Un changement de vie |
| → La colère | → L'amitié et la proximité |

Scènes de l'Acte 2

Première scène de l'Acte : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas, Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement, le jour qui suit les funérailles du défunt.

Scène : les 4 amis se rappellent du défunt et essayent de lutter contre leur propre peur de la mort.

Alors qu'ils trient les affaires de leur ami disparu afin de les ranger dans des cartons, les membres de la colocation se racontent des souvenirs. Le personnage défunt sera présent pendant cette scène. Chacun doit aussi avoir réalisé qu'il est mortel et à quel point la mort lui fait peur. Quelles sont leurs réactions ? L'un d'entre eux pense-t-il être à l'origine de la contamination de leur ami, se sent-il coupable ?

Phrase de début de la scène : Je pense que je serais le prochain à mourir.

Les scènes solo de cet acte

Chaque personnage (survivant) va jouer une scène de mise en avant.

Chaque joueur peut choisir parmi les thèmes suivants (deux joueurs peuvent choisir le même thème s'ils le souhaitent) :

- La peur d'être contaminé et de devenir malade
- Combattre la peur en vivant encore plus dangereusement
- Être amoureux de quelqu'un et avoir peur de le perdre
- L'homophobie ambiante et le fait que le SIDA est considéré comme une maladie d'homosexuels
- Changer du tout au tout, pour le meilleur ou pour le pire

Les relations entre les personnages du deuxième Acte

Chaque personnage survivant devrait aussi avoir des scènes à plusieurs pour faire évoluer les relations entre personnages pendant cet Acte. Chaque personnage devrait avoir joué dans au moins deux scènes (et avec au moins deux autres personnages différents). Ces scènes se déroulent pendant l'année 1984. Avant chaque scène, les joueurs peuvent décider du contenu et d'où la scène se déroule et ils doivent choisir 2 thèmes parmi les thèmes ci-dessous. Les thèmes choisis doivent être énoncé à voix haute juste avant le début de la scène pour que chacun comprenne bien:

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| → L'amour de la vie | → Le désir amoureux |
| → La peur de la mort | → Le deuil |
| → Le désespoir | → La difficulté de choisir |
| → La réconciliation | → Un changement de vie |
| → La colère | → L'amitié et la proximité |

Scènes de l'Acte 2

Première scène de l'Acte : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas, Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement, le jour qui suit les funérailles du défunt.

Scène : les 4 amis se rappellent du défunt et essayent de lutter contre leur propre peur de la mort.

Alors qu'ils trient les affaires de leur ami disparu afin de les ranger dans des cartons, les membres de la colocation se racontent des souvenirs. Le personnage défunt sera présent pendant cette scène. Chacun doit aussi avoir réalisé qu'il est mortel et à quel point la mort lui fait peur. Quelles sont leurs réactions ? L'un d'entre eux pense-t-il être à l'origine de la contamination de leur ami, se sent-il coupable ?

Phrase de début de la scène : Je pense que je serais le prochain à mourir.

Les scènes solo de cet acte

Chaque personnage (survivant) va jouer une scène de mise en avant.

Chaque joueur peut choisir parmi les thèmes suivants (deux joueurs peuvent choisir le même thème s'ils le souhaitent) :

- La peur d'être contaminé et de devenir malade
- Combattre la peur en vivant encore plus dangereusement
- Être amoureux de quelqu'un et avoir peur de le perdre
- L'homophobie ambiante et le fait que le SIDA est considéré comme une maladie d'homosexuels
- Changer du tout au tout, pour le meilleur ou pour le pire

Les relations entre les personnages du deuxième Acte

Chaque personnage survivant devrait aussi avoir des scènes à plusieurs pour faire évoluer les relations entre personnages pendant cet Acte. Chaque personnage devrait avoir joué dans au moins deux scènes (et avec au moins deux autres personnages différents). Ces scènes se déroulent pendant l'année 1984. Avant chaque scène, les joueurs peuvent décider du contenu et d'où la scène se déroule et ils doivent choisir 2 thèmes parmi les thèmes ci-dessous. Les thèmes choisis doivent être énoncés à voix haute juste avant le début de la scène pour que chacun comprenne bien:

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| → L'amour de la vie | → Le désir amoureux |
| → La peur de la mort | → Le deuil |
| → Le désespoir | → La difficulté de choisir |
| → La réconciliation | → Un changement de vie |
| → La colère | → L'amitié et la proximité |

Scènes de l'Acte 2

Première scène de l'Acte : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas, Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement, le jour qui suit les funérailles du défunt.

Scène : les 4 amis se rappellent du défunt et essayent de lutter contre leur propre peur de la mort.

Alors qu'ils trient les affaires de leur ami disparu afin de les ranger dans des cartons, les membres de la colocation se racontent des souvenirs. Le personnage défunt sera présent pendant cette scène. Chacun doit aussi avoir réalisé qu'il est mortel et à quel point la mort lui fait peur. Quelles sont leurs réactions ? L'un d'entre eux pense-t-il être à l'origine de la contamination de leur ami, se sent-il coupable ?

Phrase de début de la scène : Je pense que je serais le prochain à mourir.

Les scènes solo de cet acte

Chaque personnage (survivant) va jouer une scène de mise en avant.

Chaque joueur peut choisir parmi les thèmes suivants (deux joueurs peuvent choisir le même thème s'ils le souhaitent) :

- La peur d'être contaminé et de devenir malade
- Combattre la peur en vivant encore plus dangereusement
- Être amoureux de quelqu'un et avoir peur de le perdre
- L'homophobie ambiante et le fait que le SIDA est considéré comme une maladie d'homosexuels
- Changer du tout au tout, pour le meilleur ou pour le pire

Les relations entre les personnages du deuxième Acte

Chaque personnage survivant devrait aussi avoir des scènes à plusieurs pour faire évoluer les relations entre personnages pendant cet Acte. Chaque personnage devrait avoir joué dans au moins deux scènes (et avec au moins deux autres personnages différents). Ces scènes se déroulent pendant l'année 1984. Avant chaque scène, les joueurs peuvent décider du contenu et d'où la scène se déroule et ils doivent choisir 2 thèmes parmi les thèmes ci-dessous. Les thèmes choisis doivent être énoncés à voix haute juste avant le début de la scène pour que chacun comprenne bien:

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| → L'amour de la vie | → Le désir amoureux |
| → La peur de la mort | → Le deuil |
| → Le désespoir | → La difficulté de choisir |
| → La réconciliation | → Un changement de vie |
| → La colère | → L'amitié et la proximité |

Scènes de l'Acte 2

Première scène de l'Acte : Daniel, Bertrand, Jean, Thomas, Benjamin

Où et quand : Le salon de l'appartement, le jour qui suit les funérailles du défunt.

Scène : les 4 amis se rappellent du défunt et essayent de lutter contre leur propre peur de la mort.

Alors qu'ils trient les affaires de leur ami disparu afin de les ranger dans des cartons, les membres de la

colocation se racontent des souvenirs. Le personnage défunt sera présent pendant cette scène. Chacun doit aussi avoir réalisé qu'il est mortel et à quel point la mort lui fait peur. Quelles sont leurs réactions ? L'un d'entre eux pense-t-il être à l'origine de la contamination de leur ami, se sent-il coupable ?

Phrase de début de la scène : Je pense que je serais le prochain à mourir.

Les scènes solo de cet acte

Chaque personnage (survivant) va jouer une scène de mise en avant.

Chaque joueur peut choisir parmi les thèmes suivants (deux joueurs peuvent choisir le même thème s'ils le souhaitent) :

- La peur d'être contaminé et de devenir malade
- Combattre la peur en vivant encore plus dangereusement
- Être amoureux de quelqu'un et avoir peur de le perdre
- L'homophobie ambiante et le fait que le SIDA est considéré comme une maladie d'homosexuels
- Changer du tout au tout, pour le meilleur ou pour le pire

Les relations entre les personnages du deuxième Acte

Chaque personnage survivant devrait aussi avoir des scènes à plusieurs pour faire évoluer les relations entre personnages pendant cet Acte. Chaque personnage devrait avoir joué dans au moins deux scènes (et avec au moins deux autres personnages différents). Ces scènes se déroulent pendant l'année 1984. Avant chaque scène, les joueurs peuvent décider du contenu et d'où la scène se déroule et ils doivent choisir 2 thèmes parmi les thèmes ci-dessous. Les thèmes choisis doivent être énoncé à voix haute juste avant le début de la scène pour que chacun comprenne bien:

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| → L'amour de la vie | → Le désir amoureux |
| → La peur de la mort | → Le deuil |
| → Le désespoir | → La difficulté de choisir |
| → La réconciliation | → Un changement de vie |
| → La colère | → L'amitié et la proximité |





