

En attendant Dieu

-

Règles du jeu

Note d'intentions

La note d'intentions est lisible ici :

<https://www.electro-gn.com/13106-preview-de-gn-en-attendant-dieu>

Le but est de jouer un moment de vie **ordinaire** de deux membres d'un mouvement religieux sectaire. A la fin du jeu, Judikaël et Bethsabée se diront au revoir et reprendront le cours normal de leur vie, tout au plus auront-ils l'amorce d'un doute. Ne cherchez donc pas de happy-end (de notre point de vue) où les valeurs de liberté triompheraient, tel n'est pas l'objectif du jeu.

Déroulement du jeu

Le jeu commencera par quelques ateliers de chauffe (environ 15 minutes) pour vous aider à entrer dans la peau d'un Disciple du Jugement Dernier.

Le jeu se passera en public, dans la rue, de la manière la plus discrète possible. Il n'y aura aucun présentoir, aucun symbole religieux et aucune interaction avec les passants. Considérez que vous avez devant vous un présentoir mobile (fictif) où il est inscrit « Dieu vous aime ! », qu'il contient un copieux stock de prospectus et que personne ne s'y intéressera, à aucun moment.

Ce jeu peut être joué n'importe où. L'organisateur vous proposera un lieu de jeu, vous pouvez en proposer un autre si vous risquez de croiser des gens que vous connaissez hors-jeu à cet endroit.

Si pendant le jeu, vous avez besoin de changer d'endroit pour être plus tranquilles, fuir la pluie ou le vent, faites-le (et prévenez les anciens / l'orga par SMS).

Il se peut que des personnages prévus dans le jeu viennent interagir avec vous : tout personnage **portant une casquette** fait partie du jeu. L'interaction sera clairement En Jeu. Si quelqu'un vient vous demander son chemin ou du feu, c'est certainement un passant que vous pouvez traiter avec courtoisie sans mentionner d'affiliation religieuse particulière.

Le jeu dure une heure. Vous pouvez partir un peu avant si vous le souhaitez, ou encore rallonger d'une poignée de minutes à la fin en faisant durer les au revoir, mais guère plus. Dès que vous vous séparez, le jeu s'arrête et l'organisateur vous rejoindra pour le débriefing.

Les Disciples du Jugement Dernier

Judikaël et Bethsabée appartiennent à la secte fictive des Disciples du Jugement Dernier. Cette église ressemble quasiment trait pour trait aux Témoins de Jéhovah, toute connaissance que vous pouvez avoir sur eux peut donc être utilisée dans le jeu.

En résumé : les DJD sont des chrétiens (ils croient en Jésus-Christ) mais pas des catholiques (ils ne dépendent pas du Vatican). Ils n'ont donc pas un certain nombre de concepts qui sont purement catholiques :

- Pas de clergé (pas de prêtres, d'évêques, mais pas non plus de pasteurs). Chaque assemblée locale est dirigée par des DJD plus expérimentés, les anciens, qui dirigent collégialement.

- Pas de messe, mais des réunions se font où l'on parle de la Bible.
- Pas d'église ou de temple (en tant qu'édifice), les réunions se font dans une salle du Royaume, sans décoration particulière.
- Pas de confession en face à face avec un prêtre, même s'il est encouragé d'avouer ses péchés aux anciens.

Les DJD croient à l'apocalypse (Harmagedon), qui est proche. Le jour de l'apocalypse, tous ceux qui n'auront pas embrassé leur foi seront détruits. C'est pour cela qu'il est très important de convertir le plus possible de gens par tous les moyens possibles (prosélytisme religieux) dont le porte-à-porte et le fait d'être visible dans des endroits à fort passage.

La liste des interdits des DJD est très longue : le mensonge, la drogue (comprenant le tabac), l'ivresse, l'apostasie (renoncer à sa religion), la fornication (le sexe avant le mariage), l'homosexualité, fêter Noël ou les anniversaires, manipuler ou manger du sang (pas de transfusions sanguines ni de boudin), écouter des chansons à paroles sataniques, lire des livres parlant de sorcellerie, parler à un exclu... sont des péchés. La sanction peut être lourde puisque l'exclusion peut être prononcée, ce qui revient à exclure le DJD pécheur de son unique cercle social. Si cette liste (pas du tout exhaustive) peut faire sourire, pour vos personnages ce sont des péchés réels et effrayants et être exclu de la congrégation est une menace pire que la mort.

Citer la Bible

Les DJD considèrent que la Bible est la parole de Dieu, qu'elle a été transmise aux hommes sans aucune modification et qu'il faut suivre la Bible avec exactitude. Une bonne partie des enseignements de la Bible étant cryptiques, les DJD se reposent sur « l'esclave fidèle et avisé » pour son interprétation : « quel est donc l'esclave fidèle et avisé que son maître a établi sur ses domestiques ? » (Mathieu 24:45). L'esclave fidèle et avisé est le Collège Central, qui par ses publications est l'organe directeur des DJD et leur dit comment interpréter les textes bibliques.

En conséquence, le Disciple moyen sait parfaitement citer des extraits de la Bible, mais reste très hésitant quant à son interprétation. La Bible leur sert en revanche à ponctuer leurs arguments face aux gens du Monde (non-Disciples) mais aussi entre eux.

Pour le jeu, nous vous proposons un mécanisme simple si vous voulez parler comme un « vrai » Disciple :

- Inventez un passage quelconque de la Bible. Il peut être parfaitement cryptique. Par exemple : « Celui qui marche dans l'ombre du juste est béni, car il apprend à marcher dans la lumière. »
- Ajoutez le nom d'un livre de l'Ancien Testament (Genèse, Ezechiel, Exode, Jonas) ou du Nouveau Testament (Luc, Mathieu, Jean, Paul).
- Ajoutez deux nombres.

Et ça pourra donner quelque chose comme ça :

« De toute façon, les gens ne nous écoutent jamais. Pourtant il est écrit : "malheur à la cité où le mensonge est roi et où la sagesse est moquée", Samuel 12:4. »

Ça ne veut pas dire grand chose, mais comme vous avez cité la Bible, ça donne un sacré crédit à votre phrase.

Un atelier portera sur ce point avant le jeu.