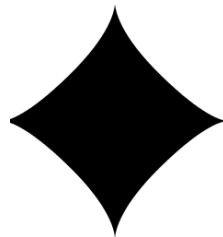


Paciencia. Traditio. Probitas

Vous êtes le :

MJ



Vous êtes :

Un organisateur capable de sentir le pouls du jeu.
Vous savez quand intervenir et quand rester dans l'ombre. Vous gardez intact le flux et le rythme du jeu. Vous ne manipulez pas les autres pour créer de l'intrigue relationnelle; vous créez plutôt un espace pour les joueurs où ceux-ci peuvent explorer leurs personnages et leurs sentiments dans toute leur complexité.

Vous ferez ce qui suit :

Vous assurer que les joueurs se sentent en sécurité.
Installer et nettoyer l'espace de jeu.
Présenter le jeu aux joueurs.
Diriger les échauffements et ateliers.
Officiellement délimiter quand un Jour commence et se termine.
Rappeler leur environnement aux personnages.
Arbitrer les conflits, s'il en émerge.
Marquer la fin du jeu.
Mener le debriefing.

Paciencia. Traditio. Probitas

Ce que le jeu est :

Les joueurs endossent le rôle de colons de l'espace issus d'une société du futur, l'Ordo Convivium, qui colonise d'autres mondes en utilisant des septades polyamoureuses dont le sexe ritualisé terraforme les mondes. Nous n'avons jamais dit que ce ne serait pas bizarre.

Ce que vous tenez entre les mains est le **journal** du MJ, lequel vous aidera dans la tâche de mener le jeu. Pour bien le diriger, cependant, vous devrez avoir au moins jeté un œil aux journaux de tous les autres personnages pour vous faire une idée des éléments dont ils disposent. Les joueurs peuvent lire leurs livrets jusqu'au commencement du premier Jour. Il n'y a pas vraiment d'informations qui leur gâchera le jeu s'ils lisent le document complet. Le suspense du jeu est plutôt à trouver dans ce qui va arriver aux diverses relations au sein du mariage.

Le jeu implique quelques instructions et informations de contexte, plusieurs échauffements, les sept scènes du jeu et un court debriefing. Le jeu donnera à voir des exercices interpersonnels, des monologues, des joueurs ayant des conversations intimes et possiblement se touchant les bras les uns les autres, et chaque acte s'achèvera sur un personnage (Keko) mettant un bandeau sur les yeux de deux personnages et leur faisant raconter ce qui arrive au monde. Il y a une pause entre chaque Jour que les joueurs peuvent mettre à profit pour aller aux toilettes et/ou lire leurs prochaines séries d'instructions.

S'il y a moins de sept joueurs, l'une de vos tâches sera d'assigner les monologues d'ouverture des personnages manquants à ceux qui sont présents. Vous pourrez avoir à les lire vous-même.

Une note sur les italique :

Lisez à haute voix les textes en italique que vous rencontrerez. Par exemple : passez à la page suivante quand tout le monde a dit à haute voix *J'ai terminé avec cette page.*

Sécurité :

LISEZ À HAUTE VOIX [ITALIQUE] : Les joueurs doivent rester conscient de leur environnement et des uns envers les autres pendant le jeu. La porte est toujours ouverte si des joueurs veulent quitter le jeu à tout moment, sans qu'ils ne soient aucunement jugés par les autres.

Si un joueur souhaite arrêter le cours du jeu pour quelque raison que ce soit, tout ce qu'il a à faire est de dire « Cut » et le jeu s'interrompra. Le « Cut » peut être invoqué à n'importe quel moment du jeu. On peut aussi dire « Brake » à un autre joueur si son roleplay est trop intense. C'est un signal pour celui qui l'entend de redescendre un peu en intensité. Essayons cela maintenant.

Demandez deux volontaires et faites la démonstration du fonctionnement de « Cut » & « Brake » pour le cas où quelqu'un ne serait pas familier avec cette règle.

Sexe:

Le sexe se manifeste dans ce jeu au cours du Rituel Genesis conduit par Keko à la fin de chaque journée et par du sexe informel entre époux. Initiez du sexe informel en demandant le consentement via la formule « Je veux si tu veux. » Si le consentement est donné - « Je veux » - le toucher sera alors le moyen d'exprimer l'intimité de vos personnages, concrètement en touchant les mains, les doigts et les avant-bras de l'autre joueur. Le consentement peut-être repris sans qu'on soit jugé pour cela. S'il vous plaît, ne vous embrassez pas ni ne vous touchez sous la ceinture pendant le jeu. Merci.

Conflit:

Je suis le MJ et l'arbitre ultime de tous les conflits. Cela étant dit, vous, en tant que joueurs, devraient être capables de résoudre à peu près tout par vous mêmes. Ce n'est pas un jeu sur le combat, mais si quelqu'un regarde vers moi pour résoudre un conflit, je m'approcherai et demanderai une courte explication sur la situation de la part des deux parties impliquées. Puis je déciderai la résolution de la scène. J'encourage la négociation de joueur à joueur pour tous les aspects du jeu. Parlez entre vous.
Tournez maintenant la page.

Échauffement et orientation:

Maintenant que les joueurs ont une première impression sur ce qu'est ce jeu sur des colons de l'espace poylamoureux invitez-les à poser toutes questions qu'ils pourraient avoir. Puis faites les trois exercices d'échauffements pour les ajuster à leurs personnages et au jeu.

I. Que faites-vous ?:

Chacun commence à marcher en remuant ses bras et en se décontractant. Après une minute environ, n'importe quel joueur peut commencer à mimer une activité spécifique ou faire un geste bizarre. Le joueur le plus proche doit alors lui demander « Que fais-tu? » et le joueur répond avec une activité (pas nécessairement en relation avec le geste qu'il faisait), par exemple : « peigner le chien », « encorder un violon », etc. Nous cessons cet échauffement après que chaque joueur a fait deux mimes au moins.

II. Nous sommes tous mariés :

Les joueurs forment un cercle. Puis dites : « *Imaginez que vous êtes mariés. Quelle est cette chose irritante que votre époux-épouse à votre droite fait ?* » Commençant par le joueur le plus grand, chaque joueur se tournera vers sa droite et dira la première chose qui lui vient en tête sur le sujet : « Tu laisses tes chaussettes sales partout. » « Tu claques la porte. » Quand tous sont passés, dites alors : « *Quelle est cette chose magnifique que fait votre époux-épouse à votre droite ?* » Refaites un tour.

III. Je ne suis pas moi :

Les joueurs s'allongent formant un cercle. Demandez-leur de fermer les yeux et d'imaginer maintenant qu'ils prennent possession de leur personnage, que leur personnage est 'aspergé' sur eux du dessus et qu'il ruisselle lentement en eux. Un par un, chacun d'eux se lève à son propre rythme comme s'il était son personnage, incarnant comment leur personnage se lèverait le matin, et plus spécifiquement, comment ils se lèveraient après un long, très long, sommeil cryogénique.

Avant que nous commençons :

SOYEZ GÉNÉREUX

SOYEZ COURAGEUX

SOYEZ PRÊT À NÉGOCIER

SOYEZ SENSUEL

SOYEZ NON-VIOLENT

SOYEZ COMPRÉHENSIF

SOYEZ QUEER

SOYEZ CURIEUX

SOYEZ CONSCIENT DE VOUS-MÊMES ET DE VOTRE ENVIRONNEMENT

SOYEZ PRÊT POUR UNE AVENTURE ÉMOTIONNELLE

Jour Un - Mariage. Réception.:

KEKO LIRA :

L'épave du vaisseau colonial de l'Ordo Convivium brûle encore non loin. Des éclats aiguisés du vaisseau stellaire hérissent le sol. Partout il y a du liquide cryogénique et du carburant propulsif qui a fuité. Pour autant, les tentes de secours sont chaudes, il y a assez de nourriture pour chacun, et les traditions doivent être suivies.

Le journal commence : [Monologue] Keko dit les mots « Cher Journal » et répond à la question : « Que trouvez-vous si beau dans le Rituel Genesis ? »

Le journal continue : Les membres de la septade passent un moment à récupérer, les yeux larmoyants, de leur sommeil cryogénique.

Keko conduit le Rituel de Mariage une fois que tout le monde a recouvré ses sens.

La réception commence. La septade a une chance d'essayer les mécanismes de sexe informel.

Chaque personnage doit choisir un personnage qu'il souhaite connaître mieux.

Ajna se fait connaître comme l'étranger-ère.

Keko choisit deux candidats pour le Rituel Genesis et le conduit.

Le journal conclut : Après le Rituel Genesis : [Monologue] Tuto dit les mots « Cher Journal » et répond à la question : « Comment c'est de coucher avec quelqu'un pour la première fois ? »

Jour Deux - Travail. Temps.

CY LIRA :

Une nacelle de stockage est toujours intacte. Une partie de la flore et de la faune locales semblent comestible. Mais ce site si parfait pour une colonie, niché dans une lointaine vallée doit être éclairci et préparé. Il y a tant à faire.

Le journal commence : [Monologue] Cy dit les mots « Cher journal » et répond aux questions : « Que faut-il pour construire une colonie pleinement fonctionnelle ? » et « Quelle qualité est-ce que je vois dans chacun des membres de la septade qui nous aidera ? »

Le journal continue :

Cy appelle chacun des membres de la septade et les regarde au fond des yeux. Cy forme ensuite 2 ou 3 groupes de pas plus de 3 époux-épouses et leur assigne des tâches : sauver ce qui reste des nacelles de terraformation dans les débris du pont de fret ; établir un camp accueillant et chaleureux sur cette planète étrangère ; analyser et récolter des plantes... et peut-être chasser un peu de la faune locale ; tout ce qui doit être fait.

Chaque groupe va dans un endroit différent. Chacun en 2-3 phrases décrit l'endroit et les réactions de son personnage à celui-ci. Les groupes accomplissent les tâches assignées comme si c'était un dur travail, et certainement ils auront besoin d'aide. Mimer physiquement les actions aidera.

Chaque membre de la septade utilisera ce moment pour sonder les autres époux-épouses du groupe. Il-elle voudra toujours en savoir plus, sondant plus profond. Ces intéressantes personnes deviennent encore plus intéressantes à mesure que vous les questionnez.

Keko choisit deux candidats pour le Rituel Genesis et le conduit.

Le journal conclut : Le personnage qui se sent le plus isolé fait un pas en avant et [Monologue] répond à la question : « Que peut faire le reste de la septade pour rendre ma vie meilleure ? »

Jour Trois - Routine. Échos.

ARTTU LIRA :

La vie quotidienne a trouvé son rythme. Les machines bourdonnent constamment maintenant, et ce qui était une tâche immense se transforme en une série de buts atteignables. Cette planète ne semble plus si sauvage après tout. De plus grands mystères que ceux de cette planète sont en nous, et nous demandent qui nous allons devenir.

Le journal commence : [Monologue] Arttu dit les mots « Cher Journal » et répond aux questions : « Quelles activités occupent le plus les jours ? » et « Quels plaisirs privés je prends dans ces moments de grande activité? »

Le journal continue : Cy aide le groupe à s'organiser en différentes configurations pour faire l'une des trois choses suivantes : vérifier les nacelles de terraformation à la recherche d'anomalies, tailler au laser les broussailles pour établir le site de base de la colonie, préparer de délicieux repas pour le reste des époux-épouses.

Les groupes rejoignent leurs tâches. Chaque époux-épouse doit décider d'un fait déplaisant à propos de lui-même qui n'a pas encore été révélé. Chacun le garde en sécurité, rien que pour soi.

L'un après l'autre, chaque époux-épouse fait une petite erreur pendant sa tâche. Immédiatement après cette erreur, il-elle doit d'une façon ou d'une autre faire allusion au fait déplaisant qui les concerne sans le révéler. Les autres peuvent essayer de lui soutirer plus d'information.

Keko choisit deux candidats pour le Rituel Genesis et le conduit.

Le journal conclut : Quand le dîner est prêt, le groupe qui l'a préparé le sert aux époux-épouses rassemblés pour le repas du soir. Les époux-épouses doivent s'asseoir à côté des deux personnes dont ils se sentent le plus proches. Il y aura de l'embarras. La scène se termine quand tous commencent à manger.

Jour Quatre - Solitude. Extase.

AJNA LIRA :

À tout moment de la journée, il souffle ici un vent brutal et glacé. Des amas gluants de boue s'accumulent autour du site de la colonie. Le sol se rend à nos efforts, mais les communicateurs nous connectant à l'Ordo Convivium restent silencieux. Nous sommes seuls dans l'univers, et c'est le destin qui va déterminer le résultat de nos efforts quotidiens.

Le journal commence : [Monologue] Ajna dit les mots « Cher Journal » et répond aux questions : « Qui et que suis-je ? » et « Que sommes-nous en train de créer collectivement ici ? »

Le journal continue :

Chaque époux-épouse a froid et est seul-e au début de la scène. Chacun a le regard fixé sur un problème que le projet de colonisation doit résoudre. D'abord, chacun considère le problème silencieusement, comme s'il était loin, à distance. Puis, l'un après l'autre, chaque membre de la septade commencera à parler à voix haute à propos du problème.

Quand les membres de la septade auront tous parlé tout seul un moment, ils pourront alors chercher un époux-épouse dont ils pensent qu'il-elle pourra les aider à résoudre le problème. Évidemment, plusieurs époux-épouses peuvent se retrouver à se regarder les uns les autres dans un méli-mélo alambiqué. Les équipes se forment de manière organiques avec les époux-épouses et les problèmes peuvent ou ne pas être résolus.

Après un moment, Ajna cesse ce qu'elle faisait et pose des questions philosophiques aux différents époux-épouses toujours rassemblés dans leurs groupes respectifs.

Keko choisit deux candidats pour le Rituel Genesis et le conduit.

Le journal conclut : [Monologue] Ajna décrit avec une grande solennité la réussite ou l'échec des différents projets entendus dans les groupes.

Jour Cinq - Crise. Vacuité.

BUTTON LIRA :

La planète dégorge ses secrets, et tous ne sont pas plaisants ou étaient prévus. Le cadavre du vaisseau colonial offre ce qu'il peut, mais lui aussi a ses limites. Chacun a fait de longues journées de travail, se poussant jusqu'à ses limites et espère que la fin est en vue. Peut-être.

Le journal commence : [Monologue] Button dit les mots « Cher Journal » et répond aux questions suivantes : « De quelle manière le crash du vaisseau colonial nous a rendu vulnérable ? » et « Qui est réellement en charge ici ? »

Le journal continue : Les époux-épouses forment un cercle. En commençant avec l' époux-épouse à la droite de Button et en continuant tout du long, chacun dit une phrase sur un problème qui est maintenant devenu une crise : une pénurie de nourriture, une défaillance mécanique majeure, l'attaque d'une espèce locale, une explosion de gaz souterraine, etc. Les époux-épouses rajoutent des détails et rendent la situation plus grave en une phrase jusqu'à arriver à Button.

Chacun agit de sa propre initiative. Les époux-épouses se déplacent pour faire l'une des tâches nécessaires suivantes :

Empêcher que la crise se répande.

Trouver une solution aux effets immédiats et directs de la crise.

Traiter cet angle inattendu de la crise que personne d'autre n'avait vu.

Arrêter la source principale de la crise.

Le stress peut produire différentes pulsions romantiques et sexuelles chez les époux-épouses. Ceux/celles-ci devraient les explorer. Maintenant ou jamais.

Keko choisit deux candidats pour le Rituel Genesis et le conduit.

Le journal conclut : [Monologue] Ruta dit quelques mots sur la manière dont la septade va certainement persévérer.

Jour Six - Courage. Société .

TUTO LIRA :

Les contours de l'infrastructure de la colonie peuvent se lire sur l'aube naissante. Les planètes s'alignent, et les communicateurs grésillent de nouvelles et de demandes. Le nouveau monde lance des signaux, mais le vieux monde aussi.

Le journal commence : [Monologue] Tuto dit les mots « Cher Journal » et répond aux questions : « Qu'est-ce qui me manque le plus de mon chez moi ? » et « Qu'ai-je trouvé ici qui ne peut être remplacé ? »

Le journal continue : Tuto a reçu des messages de l'Ordo Convivium. C'est à la discrétion du joueur de décider ce qui lui a été dit sur le communicateur, mais le message doit être rapidement transmis aux personnages.

À ce point, le personnage doit chercher l'époux-épouse avec qui il-elle a eu la relation la plus intense et gérer la libération d'à la fois ces sentiments et de cette tension.

Keko choisit deux candidats pour le Rituel Genesis et le conduit.

Le journal conclut : [Monologue] L'un après l'autre, chaque personnage à l'exception de Tuto répond à la question : « Qu'ai-je trouvé ici qui ne peut être remplacé ? »

Jour Sept - Repos . Futurs.

RUTA LIRA :

Les premières structures permanentes ont des murs, un toit et un système de régulation de la température. D'authentiques abris et propriétés s'offrent à vous et à vos époux-épouses. En cette époque de confort, vous repensez à votre mariage et à la réception d'il y a 6 jours, les sentiments éprouvés en recevant ces nouveaux partenaires de vie et les nouvelles opportunités, mais vous repensez aussi aux rivalités et aux défis. Quels horizons cherchez-vous ?

Le journal commence : [Monologue] Ruta dit les mots « Cher Journal » et répond aux questions : « Quels sont les désirs que mes époux-épouses satisfont ? » et « Comment puis-je aider au mieux chacun à accomplir son potentiel ? »

Le journal continue : Ayant achevé leur travail, les époux peuvent vaquer librement et se rencontrer.

Cy, à un moment, va demander aux époux-épouses de nommer la colonie.

Keko choisit deux candidats pour le Rituel Genesis et le conduit.

Le journal conclut : [Monologue] Chaque époux-épouse s'assoit en cercle après avoir répondu à la question « Resterai-je lié à cette septade dans un mois ? Où irai-je si je m'en vais ? Que ferai-je si je reste ? » Après que tous les époux-épouses se seront assis-es, le Jour se terminera... ainsi que le jeu.

Debriefing et post-jeu.

Le Jour Sept offre une fin naturelle au jeu. Il reste peu à faire, en dehors des activités suivantes.

I. Ébrouement :

Chacun se tient en cercle et imagine qu'il est complètement trempé. Chacun projette alors son personnage hors de soi à la manière d'un chien qui s'ébroue de l'eau qui l'imprègne après une nage. Quand ils se sentent chauds et secs à nouveau, les joueurs peuvent s'asseoir pour le debriefing.

II. Debrief :

En progressant le long du cercle, chacun-e fait une brève déclaration à propos du jeu et de comment il-elle se sent à l'instant. Aucun autre joueur-joueuse ne peut l'interrompre tandis qu'il-elle fait sa déclaration. Quand tous se sont exprimés, parlez ensuite de votre expérience générale. Comment était-ce d'être les époux-épouses de tous les autres ? Que dire du monde créé collectivement ? Des pensées à partager sur les événements du jeu ?

Quand la conversation atteint une conclusion organique ou que l'on vous éjecte de l'espace, remerciez tout le monde pour le jeu, nettoyez l'endroit des traces de votre passage et retournez à vos vies.

FIN

