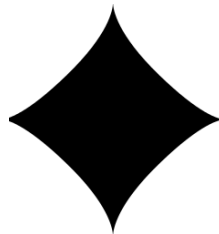


Paciencia. Traditio. Probitas

Vous êtes :

Tuto



Vous êtes :

Presque un enfant, une oligarque, et la cible d'au moins quatre tentatives d'assassinat. Éloquente. De bonne éducation. Prudent et peut-être discrètement paranoïaque. Réservee, mais pas snob. Poli. Peut-être un peu incertaine sur la manière de se comporter en compagnie de ceux qui n'appartiennent pas à l'oligarchie du Convivium.

Vous avez été sélectionné parce que :

C'est l'endroit le plus sûr pour vous, qui êtes l'un des enfants de la septade dirigeante. Vous et six autres citoyens non mariés du Convivium avaient été envoyés pour devenir le conseil de cette planète, avec vous dans la position de l'orateur persuasif et figure de proue.

Paciencia. Traditio. Probitas

Ce que le jeu est :

Vous jouez des colons de l'espace issus d'une société du futur dans une situation intéressante. Votre société, l'**Ordo Convivium**, est construite sur une diversité génétique soigneusement contrôlée et a normalisé la pratique des mariages arrangés entre sept partenaires : une **septade**. Votre vaisseau colonial s'est crashé, toutefois, si bien que vous et vos six époux-épouses devaient procéder à un rapide rituel de mariage et construire la colonie. Mais que cela ne vous empêche pas d'explorer les relations de votre nouvelle septade tandis qu'elles fleurissent autour de vous.

Ce que vous tenez entre les mains est le journal du personnage, le manuel que vous utiliserez pour avancer dans le jeu. Vous tournerez la page quand on vous l'indiquera et suivrez les instructions indiquées. Le jeu se compose d'instructions et d'informations de contexte, de plusieurs échauffements, des sept scènes du jeu et d'un court debrief.

Le jeu explore surtout le concept de **limérence**, c'est à dire cet état initial et involontaire d'obsession que l'on peut avoir pour une autre personne, quand on fantasme sur la relation et qu'on espère la réciprocité des sentiments. Nous aurions pu faire un jeu sur la jalousie et les ruminations dans le contexte de relations polyamoureuses ; nous avons choisi de ne pas le faire. Même si la situation peut se lire avec ironie ou humour, nous vous encourageons fortement à prendre les autres joueurs et personnages sérieusement tandis que vous essayez de les comprendre et de bâtir cet édifice complexe que sont les relations interpersonnelles entre êtres humains.

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.*

Soyez attentifs aux autres passages en italique que vous trouverez dans les pages suivantes.

Contexte :

L'**Ordo Convivium** est une fédération galactique en expansion avec un riche passé et un futur radieux. Et ils veulent exporter leur société à la galaxie toute entière.

L'Ordo est complexe, baroque, bureaucratique et hiérarchique.

Le **Convivium** est le conseil à son sommet, puis viennent les **Citoyens**, et finalement les **Suzerains** – des étrangers de sociétés colonisées dont le stock génétique est jugé précieux. Cela fait longtemps que le Convivium a vu la stabilité dans la diversité.

Des colonies sur des mondes-distants-mais-habitable sont peuplées par des septades, gelées et envoyées là après un long voyage. Le prêtre les marie à leur arrivée, puis chacun se met au travail.

Ces mondes désolés et inhospitaliers sont lentement transformés non seulement par le dur labeur des colons, mais aussi par l'action du **Rituel Genesis**, qui ne peut être conduit que par un prêtre et deux partenaires de la septade. Ils font l'amour dans un espace sacré pour activer ces forces cachées.

Le Rituel Genesis fonctionne avec la technologie avancée du vaisseau colonial. Il modifie la surface du monde d'une manière propre aux deux partenaires. Cela veut donc dire que qui est choisi pour le rituel importe pour le résultat. Nuées et pluies sont produits par ceux qui ont la tête dans les nuages, tandis que d'autres peuvent donner naissance à des montagnes et des cités entières.

*Mais cela ne veut pas dire que tous les moments d'intimité et de sexe se produisent seulement pendant Le Rituel Genesis. Chacun peut aussi utiliser les vœux de mariage traditionnels - « Je veux si tu veux » « Je veux » - pour avoir du **sexe informel** avec un époux-épouse. Nous signifions cela en jeu en touchant les doigts, les mains et les avant-bras de l'autre joueur d'une manière qui exprime nos personnages.*

Tant de choses dans l'univers ne sont pas préétablies.
Créons quelque chose ensemble.

Échauffement et orientation:

Maintenant que vous avez une première impression sur ce qu'est ce jeu sur des colons de l'espace poylamoureux posez toutes questions que vous pourriez avoir. Puis faites les trois exercices d'échauffements pour vous ajuster à votre personnage et au jeu.

I. Que faites-vous ?:

Chacun doit commencer à marcher en remuant ses bras et en se relâchant. Après une minute environ de ce régime, 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. Nous devons imaginer que nous sommes tous mariés et cherchons cette chose très irritante que l'un des époux-épouses 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 les portes. » Quand tous sont passés, nous faisons un nouveau tour mais cette fois nous disons cette chose magnifique que notre époux-épouse à notre droite fait.

III. Je ne suis pas moi :

Allongez-vous en formant un cercle. Imaginez que vous investissez votre personnage, que celui-ci est comme 'aspergé' du dessus et qu'il ruisselle lentement en vous. À votre tour (quand vous le sentez et quand personne d'autre ne le fait) levez-vous en personnage, en incarnant comment le personnage se lèverait le matin, et plus spécifiquement, comment il se lèverait 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 : Vous émergez les yeux larmoyants, de votre sommeil cryogénique. Il vous faut un moment pour recouvrer vos sens.

Vous faites bien volontiers le rituel du mariage.

La réception commence. Assurez-vous d'essayer les mécanismes de sexe informel.

Choisissez un personnage que vous souhaitez mieux connaître. Découvrez ce qui est important pour lui ou elle.

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

Le journal conclut : [Monologue] Dites les mots «*Cher Journal* » et répondez 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. Il/elle forme ensuite 2 ou 3 groupes et leur assigne des tâches.

Chaque groupe va dans un endroit différent. Chacun-e en 2-3 phrases décrit l'endroit et comment son personnage réagit 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 dominent ma journée ? » et « Quels plaisirs privés je prends dans ces moments de grande activité? »

Le journal continue : Cy aide à organiser les groupes de travail.

Les groupes rejoignent leurs tâches. Vous devez décider d'un fait déplaisant à propos de vous-même qui n'a pas encore été révélé. Gardez-le pour vous pour le moment.

À un moment pendant que vous travaillez, faites une petite erreur. Immédiatement après, d'une manière ou d'une autre, faites allusion au fait déplaisant vous concernant sans le révéler. Vos époux-épouses essaieront sans doute d'en savoir plus.

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. Choisissez de vous asseoir à côté des deux personnes dont vous vous sentez le plus proche. 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 :

Vous avez froid et êtes seul-e au début de la scène. Votre regard est fixé sur un problème que le projet de colonisation doit résoudre. Vous considérez d'abord le problème silencieusement, comme s'il était loin, à distance.

Puis, vous commencez à parler à voix haute à propos du problème.

Quand vous aurez parlé tout seul un moment, trouvez alors un époux-épouse dont vous pensez qu'il-elle pourra vous aider à résoudre le problème. Formez une équipe et essayez de régler le problème.

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 qu'il-elle a entendus.

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 : Formez 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. Rajoutez des détails et aggravez la situation en une phrase quand vient votre tour. Le tour s'arrête avec Button.

Chacun agit de sa propre initiative. Essayez de 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 .

LISEZ À VOIX HAUTE :

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] Dites les mots « *Cher Journal* » et répondez 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 : Vous entendez les communicateurs reprendre vie et êtes le premier à atteindre les appareils. Vous comprenez mal le message d'abord puis finalement il est répété fort et clair. Vous, en tant que joueur, devez décider ce que l'Ordo a communiqué à votre personnage. Vous pouvez ensuite décider si vous partager cette nouvelle avec le reste de la colonie ou non.

Cherchez l'époux-épouse avec qui vous avez eu les sentiments les plus intenses. Qu'avez-vous à vous dire ? À faire ?.

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 vous 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, de véritables 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 que vous avez éprouvés en découvrant vos nouveaux partenaires de vie et les opportunités qui s'ouvraient devant vous, 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 est-ce que je peux au mieux aider chacun à accomplir son potentiel ? »

Le journal continue : Ayant achevé votre travail, vous pouvez vaquer librement et vous mêler aux autres personnages.

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 « *Resterais-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

