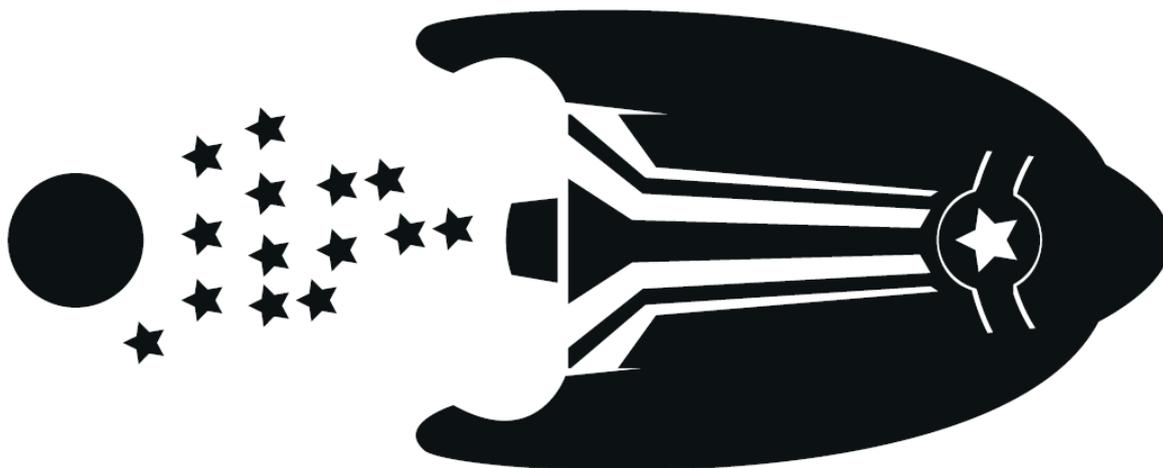


**“Le mouvement est une figure d'amour, incapable de s'arrêter
sur un être en particulier et passant rapidement de l'un à l'autre. “**
Georges Bataille, “L'Anus Solaire”



L'HOSPITALITÉ

un jeu de

Tova Gerge, Ebba Petrén & Gabriel Widing
du collectif de spectacle vivant Nyxxx



NYXXX.SE

Joué pour la première fois lors du festival de danse et théâtre de Göteborg (15 - 17 mai 2014)

Sommaire

| | |
|---|----|
| CE DONT VOUS AVEZ BESOIN | 3 |
| INSTRUCTIONS POUR LES MENEURS DE JEU | 4 |
| EMPLOI DU TEMPS APPROXIMATIF | 4 |
| PRÉSENTATION DU JEU | 5 |
| BIENVENUE | 5 |
| UNE HISTOIRE DE LA CHORÉOCRATIE ET DE L'ESPACE | 6 |
| ECHAUFFEMENTS | 8 |
| ÉTAT PRÉSENT DE LA CHORÉOCRATIE | 10 |
| DÉCISIONS CHORÉOCRATIQUES | 11 |
| DISTRIBUTION DES RÔLES | 14 |
| PRÉSENTER ET TESTER LES RÔLES | 15 |
| CHOIX DES OBJETS ET CÉRÉMONIE D'ADIEU | 16 |
| COMPTE À REBOURS ET DÉCOLLAGE | 19 |
| DANS LES CABINES | 20 |
| AUTHENTICITÉ OU RÉPLICATIONS | 21 |
| LA FÊTE DE POST-RÉPLICATION | 23 |
| CHOISIR ENTRE RESTER OU PARTIR | 25 |
| ADIEUX À L'HOSPITALITÉ | 27 |
| LA DANSE FINALE - UNE MÉDITATION COSMIQUE EN SOLITUDE | 28 |
| FINIR LE JEU | 29 |

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

- Au moins 1 meneur de jeu, 3 de préférence.
- 5 à 30 joueurs.
- 1 espace assez grand pour s'y mouvoir et construire un vaisseau spatial pouvant contenir tous les joueurs.
- 3 morceaux de papiers/cartes vierges par joueur, on y écrira des noms d'objets pendant le jeu.
- 1 stylo ou crayon par joueur.
- Assez de courtepointes, tapis et couvertures pour construire un vaisseau spatial – autant que de joueurs.
- Une copie imprimée du scénario.
- Les feuilles de personnages imprimées.
- Les diapos, en version imprimée ou en version à projeter sur un écran.
- Des badges nominatifs pour les joueurs (facultatif mais utile).
- Également facultatif (mais tout aussi utile) : un ordinateur ou une sono et un écran. Ils vous serviront pour diffuser de la musique et projeter des images.
- Nous vous conseillons aussi d'imprimer les affiches suivantes : A, B, QUÊTE, DÉSASTRE, CRASSE, PARADIS, INCAPACITÉ HUMAINE, TERRE PERDUE, LES ÉLUS, LES AUDACIEUX, SURVIE, FLAMMES, RETOUR, NULLE PART, UN SOLEIL DISTANT, LE SEUL ESPOIR, L'HOSPITALITÉ, LA NOUVELLE PLANÈTE, LA TERRE. Les affiches aident les joueurs à se souvenir de leurs choix.
- Enfin, des en-cas pour la scène du petit déjeuner sera un plus appréciable.

INSTRUCTIONS POUR LES MENEURS DE JEU

Le scénario est écrit pour trois meneurs de jeu. Il est organisable par un meneur de jeu unique, mais il vous faudra alors repenser les parties du jeu pensées pour trois groupes de base.

Le scénario est structuré comme un script, et commence par une introduction graduelle à la fiction, aux règles de jeu et aux personnages. En dehors des débuts qui sont dans une zone grise entre diégétique et non-diégétique, le script alterne entre deux états de maîtrise de jeu. On est soit diégétique (autrement dit les meneurs de jeu interprètent des personnages), soit non-diégétique (par exemple lorsqu'on délivre des instructions de jeu).

Les dialogues écrits entre les personnages des meneurs de jeu n'ont pas à être reproduits mot pour mot, mais doivent être compris comme une formulation concise de la manière dont les informations nécessaires à la progression de l'aventure doivent être injectées dans le jeu. Il y a trois personnages, mais ils peuvent être ramenés à deux ou un. Vous pouvez même les confier à des joueurs que vous brieferez spécifiquement sur la manière de les jouer. Si vous les incarnez, vous ne cesserez de rentrer et sortir de personnage, selon que vos personnages sont actifs ou non dans la scène en cours. Idéalement, jouez ces scènes avec le maximum de fluidité et laissez les joueurs parvenir eux-mêmes aux conclusions nécessaires.

Soyez cependant avertis : les 30 personnages des joueurs ont été écrits de manière à inciter aux désaccords sur les questions les plus anodines. Il peut donc être utile de présenter les parties intitulées "narration/instructions" en usant d'un format spécifique. Lors de la première session du jeu, nous avons utilisé un micro pour ces parties. Et rappelez aux joueurs qu'ils doivent suivre les instructions données dans le format que vous aurez choisi, que vous ayez choisi de les distinguer en parlant dans un micro ou en vous tenant à un endroit particulier de la pièce.

EMPLOI DU TEMPS APPROXIMATIF

2 heures et 30 minutes est une durée raisonnable pour faire tout ce qui est prévu dans le scénario. Vous pouvez bien sûr enlever des parties ou faire durer plus longtemps certaines scènes si vous le souhaitez. Voici comment Nyxxx avait joué le scénario lors de la première session :

| | |
|--|--------|
| Présentation du jeu : | 5 min |
| Bienvenue : | 1 min |
| Une Histoire de la Choréocratie et de l'Espace : | 5 min |
| Échauffements : | 5 min |
| Décisions choréocratiques : | 10 min |
| Distribution des rôles : | 7 min |
| Tester les rôles : | 10 min |
| Choix des objectifs et cérémonie d'adieu : | 15 min |
| Compte à rebours et décollage : | 5 min |
| Dans les cabines et le matin : | 20 min |
| Authenticité ou répliation : | 10 min |
| Fête post-répliation : | 10 min |
| Choix entre rester ou partir : | 10 min |
| Adieux à l'Hospitalité / Un accident imprévu : | 10 min |
| Danse finale : | 5 min |
| Fin du jeu : | 20 min |

Vous pouvez améliorer l'expérience de jeu en utilisant de la musique – pas seulement lors des décisions choréocratiques, où la musique est un outil pour marquer la durée de la prise de décision, mais à d'autres occasions aussi. Nyxxx a utilisé de la pop nostalgique, de la musique d'ambiance spatiale, du rock instrumental et du fado.

PRÉSENTATION DU JEU

Ce jeu a été créé par Nyxxx, un collectif de spectacle vivant, dont les réalisations impliquent le plus souvent la participation du public. Ce jeu est né de réflexions sur la manière dont le Nord riche considère le gain et la perte. Des questions comme « Qu'est-ce que j'y gagne ? », « Qu'est-ce qu'il y a là dedans pour moi ? » indiquent que dans la société contemporaine, le gain est une chose que les individus doivent protéger des interactions humaines, vues comme une menace. Le jeu L'Hospitalité vise une logique où des questions comme “Qu'est-ce que je vais y perdre?” peuvent être posées d'une manière collectiviste et humoristique. Ce voyage spatial auquel nous vous invitons explorera la prise de décision collective et l'amour que l'on peut trouver à prendre des décisions ensemble.

Vous qui choisissez de jouer L'Hospitalité vous êtes un collectif temporaire, responsable les uns des autres, réunis par le temps et l'espace. Préparez-vous à perdre, à rire et à aimer. Si à un quelconque moment vous ressentez le besoin d'une pause, vous pouvez quitter le jeu, vous asseoir un moment et revenir dans le jeu quand vous le souhaitez. Même chose pour les toilettes – visitez-les quand vous en avez besoin.

Faisons maintenant un tour rapide pour dire nos véritables noms avant que nous commencions et en recevions de nouveaux.

NARRATIONS / INSTRUCTIONS

Bienvenue dans le futur. Pour l'instant, nous savons deux choses. Elles sont toutes les deux liées au mot espace dans deux sens différents.

Premièrement : Nous vivons dans une choréocratie, une société où les décisions sont prises à travers des mouvements collectifs dans l'espace.

Deuxièmement : Nous allons quitter la Terre à bord de notre vaisseau spatial ultra-confortable L'Hospitalité, et nous ne savons pas si nous reviendrons un jour.

UNE HISTOIRE DE LA CHORÉOCRATIE ET DE L'ESPACE

(voir les diapos)

LE MENEUR DE JEU (EN PERSONNAGE) :

Bienvenue à cette présentation rapide de l'histoire de la choréocratie.

La choréocratie a été inventé dans la Grèce antique . C'était au départ une technique pour prendre des décisions collectives. Pouvaient y participer tous les hommes libres, c'est-à-dire 30% de la population.

Image 1

Les mouvements physiques des femmes et des esclaves étaient alors considérés comme sans intérêt, un problème que la choréocratie n'a absolument plus du tout de quelque manière que ce soit vraiment on insiste dessus aujourd'hui.

Image 2

Pendant le moyen âge, l'église a essayé de dominer les mouvements choréocratiques populaires en faisant s'asseoir les corps en rangs ordonnés dans les églises. Image 4
mais la population insista pour prendre des décisions au moyen de cercles de danses et au cours de festivals chaotiques.

Image 5

Les Lumières remirent à l'ordre du jour les idéaux choréocratiques, qui prônaient une société moins hiérarchisée. Olympe de Gouges combattit pour le droit de chacun à se mouvoir et à prendre des décisions choréocratiques.

Image 6

Suivit une période de soulèvement général où l'aristocratie fut piétinée par des hordes de sujets choréocratiques. Lors de la Révolution Française, les classes supérieures furent dépiédées, c'est à dire on trancha leurs pieds dans des guillotines.

Image 7

Avec la montée de la modernité, grandit l'idéal de sujets choréocratiques forts. Sports forcés, idéaux d'un corps sain et la production monotone de mouvement devinrent l'ordre dominant.

Image 8

Dans certains états, des courants fascistes engagèrent les sujets choréocratiques dans de vastes mouvements de masse synchronisés et contrôlés, où ils étaient dépossédés de la possibilité d'exprimer des choix pour la collectivité. La plupart de ces courants disparurent au cours du Second Mouvement Mondial.

Image 9

Dans d'autres états, des partis sociaux choréocratiques prirent le pouvoir et depuis cette époque presque tous les corps peuvent participer aux mouvements de prise de décision. Les enfants apprennent très tôt que les mouvements que leurs corps aiment accomplir sont importants pour la société et chacun développe un mouvement, qui est une signature, celui-ci est aussi important que son nom. Voici mon mouvement personnel [le meneur de jeu fait son mouvement personnel].

Image 10

Les états-nations disparurent sans heurts permettant enfin aux décisions choréocratiques d'être prises de manière globale, tout en maintenant un haut niveau d'autonomie dans les questions concernant de plus petits groupes.

Image 11

Dans les années soixante, l'humanité était prête à porter le mouvement à un autre niveau – dans l'ESPACE.

Image 12

Face à des possibilités infinies dans tous les aspects de la vie et de l'espace, la communauté réalisa qu'il était nécessaire de formaliser les décisions prises en choréocratie et de limiter les choix. Les décisions prises dans notre société aujourd'hui sont ainsi soigneusement préparées par la communauté, pour le bénéfice commun.

Image 13

Merci d'avoir suivi cette présentation, mais, avant tout, merci pour votre sensibilité choréocratique dans la société ! Comme je dis toujours, sans les corps de tous, nous sommes sans corps. Aussi écoutez-vous les corps les uns les autres aujourd'hui et tous les jours !

ÉCHAUFFEMENTS

NARRATION/INSTRUCTIONS:

Nous ferons bientôt quelques choix sur le futur de ce groupe dans l'espace, en utilisant une technique de prise de décision choréocratique. Pendant le jeu, nous introduirons de nouvelles méthodes choréocratiques pour faire progresser l'histoire. Nous le ferons en parlant à travers ce microphone, donc quand cela arrive, faites une pause dans le jeu et écoutez jusqu'à que vous ayez saisi l'idée.

Comme les techniques de décision requièrent que nous nous mouvions dans l'espace, procédons à un échauffement de notre sensibilité choréocratique.

Où que vous soyez dans l'espace, commencez par reconnaître vos propres corps. Sentez votre respiration, les petits mouvements qui sont là y compris quand vous êtes immobiles.

Puis commencez à marcher dans l'espace. Marchez à l'allure que vous préférez. Vous pouvez changer d'allure à tout moment.

Choisissez un point dans l'espace, rejoignez-le, puis choisissez un autre point. Continuez à vous déplacer ainsi.

Accordez maintenant plus d'attention aux autres personnes qui se déplacent dans l'espace. Faites que vos directions soient influencées par elles.

Peut-être suivez-vous quelqu'un un moment.

Puis quelqu'un d'autre.

Peut-être commencez-vous à former des groupes de personnes qui marchent ensemble.

Personne ne guide, vous suivez, vous écoutez. Les groupes peuvent se former, se disperser, se réunir en un grand groupe puis se disperser à nouveau.

Tandis que vous bougez ainsi, en écoutant, en suivant, en vous laissant influencer par les autres, vous éveillez votre sensibilité choréocratique.

ETAT PRÉSENT DE LA CHORÉOCRATIE

Résumé rapide pour le meneur de jeu :

Voici les règles que le reste du script va introduire – en tant que meneur de jeu, sentez-vous libre des les communiquer différemment :

- Les joueurs peuvent bouger entre les points de prise de décision aussi longtemps que dure la musique.
- S'étirer vers le haut signale que l'on prend sa décision pour le bien de la communauté.
- Se rapprocher du sol signale que la décision est prise dans l'intérêt des individus.
- S'étirer vers les autres, les regarder, etc. est un moyen qu'ont les joueurs pour indiquer qu'ils sont hyper perceptifs pour être influencés.
- Quand la musique cesse, tous les mouvements doivent cesser, et on demandera à l'un des joueurs d'interpréter le résultat en l'observant honnêtement.

NARRATIONS/INSTRUCTIONS:

Nous allons maintenant introduire la première méthode choréocratique. Voici comment cela se passe. Ceci est l'espace. Ce côté de l'espace représente A, cet autre côté B, ce qui ne signifie rien pour le moment puisqu'il s'agit d'un test. Il y a tous les degrés de variation entre A et B. Comme les deux autres meneurs de jeu vous en font la démonstration, il s'agit de trouver un désir commun pour A ou B par le biais de mouvements dans l'espace entre A et B. Vous exprimez votre propre désir, mais vous restez également ouverts aux mouvements et influences des autres. Ce mouvement est ce que nous appelons une dansecussion ou une discossion.

Vous décrivez ce que font les autres meneurs de jeu / les autres meneurs de jeu font ce que vous décrivez. Par exemple :

Comme vous voyez les corps peuvent aussi s'étirer vers le ciel. Ça veut dire que vous pensez que ce serait la meilleure décision pour le groupe. Donc, ici, le meneur de jeu **X [nom]** semble penser que A est le meilleur choix pour le groupe, tandis que le meneur de jeu **Y [nom]** qui est recroquevillé près du sol semble convaincu que sa décision à lui est meilleure pour les individus.

Un autre paramètre dans une dansecussion que nous pouvons observer ici est si les corps prennent beaucoup ou peu de place dans l'espace. Si les corps s'étirent, s'étendent et occupent un grand espace, ils deviennent extra sensibles aux influences et propositions des autres. Les autres peuvent aussi le voir comme une invitation à vous influencer par le regard ou le mouvement. Si au contraire vous occupez un tout petit espace et ne vous étendez pas vers les autres, cela signifie que vous essayez de trouver la décision par vous-même, ce qui ne veut pas dire bien sûr que vous ne puissiez pas changer d'avis.

La méthode choréocratique vise le consensus, aussi tant que la pièce n'a pas atteint une sorte d'état stable autour du point A ou du point B, chacun doit rester ouvert à la possibilité de changer d'avis. Toutefois, il n'est pas certain que le groupe ait trouvé un désir commun clair quand la musique s'arrête. Quand cela arrive, tout le monde doit alors rester où il se trouve dans l'espace. Imaginons que la musique s'arrête maintenant.

(C'est une manière de dire qu'il y aura de la musique plus tard quand les joueurs feront la même chose : pour l'instant il n'y a aucune musique).

Quel que soit le résultat, quelqu'un devra l'interpréter.

L'interprétation est à improviser selon la manière dont auront bougé les meneurs de jeu jusqu'au moment où on les aura arrêté. Le but ici est d'établir une culture de l'interprétation qui soit vraiment une lecture de l'espace. Il ne s'agit pas de défendre son propre choix quand on est l'interprète, mais de comprendre quelle est la décision prise par le groupe.

Exemple:

VOUS: "Meneur de jeu X (nom), pouvez-vous interpréter l'espace et me dire ce qui s'est passé ici ?"

AUTRE MJ : "Bien, d'abord j'ai senti que nous étions d'accord que A était le meilleur choix pour l'individu mais le meneur de jeu Y (nom) a alors commencé à bouger vers B. Maintenant je dirais que vu que je suis entre A et B et que le meneur de jeu Y (nom) est dans B et prétend que ce serait le mieux choix pour le groupe, le résultat de la discossion est B."

Joueurs, est-ce que vous êtes prêts à essayer ça ?

Nous allons bientôt vous soumettre une question qui a du sens pour vous, puisque ça parle du futur de ce groupe dans l'espace – dit autrement vous allez décider du type d'histoire que vous voulez raconter aujourd'hui. Bientôt également nous vous donnerons une feuille de personnage qui vous aidera à prendre des décisions dans le jeu, tant au cours des moments de décisions choréocratiques que dans vos conversations et rencontres. Pour le moment toutefois, la décision concerne ce que vous voulez pour le jeu en tant que joueur. Nous commencerons pas la question "pourquoi est-ce que nous quittons la Terre ?"

DÉCISIONS CHORÉOCRATIQUES

NARRATIONS/INSTRUCTIONS:

Résumé rapide pour le meneur de jeu :

Chaque décision est prise comme dans l'exemple de la scène précédente. Pendant que la musique est jouée, les joueurs dansecutent. Quand la musique s'arrête, le meneur de jeu désigne un joueur qui devra interpréter le résultat. Placez alors l'affiche correspondant au choix gagnant quelque part où elle est visible de tous et avancez dans l'arborescence des choix. Quand vous avez atteint la dernière décision de la chaîne (par exemple "quête, poussière, incapacité humaine"), lisez le résumé à haute voix.

POURQUOI QUITTONS-NOUS LA TERRE ?

- Sommes-nous un culte avec une quête mystique ? - QUÊTE
- Est-ce que la Terre est sous la menace d'une destruction totale à cause de désastres environnementaux ? - DÉSASTRE

1 QUÊTE (CULTE)

- Notre quête est-elle de nous libérer des péchés de cette vieille terre crasseuse ? - CRASSE
- Ou bien croyons-nous que notre vaisseau va nous transporter jusqu'au paradis ? - PARADIS

1A POUSSIÈRE

- Est-ce que nous pensons que c'est l'incapacité humaine à laisser s'en aller la colère qui est responsable que la Terre soit si crasseuse ?- INCAPACITÉ HUMAINE
- ou bien partir dans l'espace est-il une chance de hurler " va te perdre !" à cette terre mère à jamais encrassée ? - TERRE PERDUE

1B PARADIS

- Pensons-nous que le paradis est un état mental auquel seul les élus (c'est-à-dire nous) peuvent aspirer et finalement atteindre ? - LES ÉLUS
- ou est-ce un endroit dans l'espace que peuvent atteindre tous ceux assez audacieux pour entreprendre de voyager jusqu'à lui ? - LES AUDACIEUX

2 DÉSASTRE

- Est-ce qu'en fait le monde survivra après que nous l'ayons quitté ? - SURVIE
- ou se consumera-t-il en flammes derrière nous ? - FLAMMES

2A SURVIE

- En théorie, sommes-nous capables de revenir ? - RETOUR
- ou notre vaisseau est-il sur un aller-simple vers nulle part ? - NULLE PART

2B FLAMMES

- Est-ce que nous voyageons vers un système solaire lointain où il pourrait y avoir une planète avec de l'eau ? - UN SOLEIL LOINTAIN
- ou notre vaisseau est-il notre seule maison et seul espoir ? - SEUL ESPOIR

Récapitulation (on peut broder autour de ce qui est proposé ici)

QUÊTE, CRASSE, INCAPACITÉ HUMAINE

Nous en savons maintenant un peu plus. Nous savons que nous vivons en choréocratie, nous savons ce que cela veut dire et nous connaissons une des manières de prendre des décisions dans notre société. Nous savons que nous sommes un culte mystique qui voyage à travers l'espace dans notre vaisseau spatial ultra-confortable l'Hospitalité. Notre quête est de nous libérer des péchés de cette terre crasseuse. Nous savons que c'est l'incapacité humaine à se détacher de la colère qui a autant encrassé la terre.

QUÊTE, CRASSE, VA TE PERDRE TERRE

Nous en savons maintenant un peu plus. Nous savons que nous vivons en choréocratie, nous savons ce que cela veut dire et nous connaissons une des manières de prendre des décisions dans notre société. Nous savons que nous sommes un culte mystique qui voyage à travers l'espace dans notre vaisseau spatial ultra-confortable l'Hospitalité. Notre quête est de nous libérer des péchés de cette terre crasseuse. Et nous savons que partir dans l'espace est simplement la chance pour nous de crier « va te perdre ! » à cette terre mère à jamais encrassée.

QUÊTE, PARADIS, LES ÉLUS

Nous en savons maintenant un peu plus. Nous savons que nous vivons en choréocratie, nous savons ce que cela veut dire et nous connaissons une des manières de prendre des décisions dans notre société. Nous savons que nous sommes un culte mystique qui voyage à travers l'espace dans notre vaisseau spatial ultra-confortable l'Hospitalité parce que nous pensons que notre vaisseau peut nous conduire jusqu'au paradis. Nous pensons que le paradis est un état mental que seul nous, les élus, pouvons viser et atteindre.

QUÊTE, PARADIS, LES AUDACIEUX

Nous en savons maintenant un peu plus. Nous savons que nous vivons en choréocratie, nous savons ce que cela veut dire et nous connaissons une des manières de prendre des décisions dans notre société. Nous savons que nous sommes un culte mystique qui voyage à travers l'espace dans notre vaisseau spatial ultra-confortable l'Hospitalité parce que nous pensons que notre vaisseau peut nous conduire jusqu'au paradis. Nous pensons que le paradis est un endroit dans l'espace que peuvent atteindre tous ceux assez audacieux pour entreprendre de voyager jusqu'à lui.

DÉSASTRE , SURVIE, RETOUR

Nous en savons maintenant un peu plus. Nous savons que nous vivons en choréocratie, nous savons ce que cela veut dire et nous connaissons une des manières de prendre des décisions dans notre société. Nous savons que nous voyageons à travers l'espace dans notre vaisseau spatial ultra-confortable l'Hospitalité parce que la Terre est menacée de destruction totale à cause de désastres environnementaux. Plus tard, il apparaîtra que la Terre aura survécu après notre départ et que nous serons théoriquement capables d'y retourner.

DÉSASTRE , SURVIE, NULLE PART

Nous en savons maintenant un peu plus. Nous savons que nous vivons en choréocratie, nous savons ce que cela veut dire et nous connaissons une des manières de prendre des décisions dans notre société. Nous savons que nous voyageons à travers l'espace dans notre vaisseau spatial ultra-confortable l'Hospitalité parce que la Terre est menacée de destruction totale à cause de désastres environnementaux. Plus tard, il apparaîtra que la Terre aura survécu après notre départ mais notre vaisseau sera sur un trajet aller-simple vers nulle part.

DÉSASTRE, FLAMMES, SOLEIL LOINTAIN

Nous en savons maintenant un peu plus. Nous savons que nous vivons en choréocratie, nous savons ce que cela veut dire et nous connaissons une des manières de prendre des décisions dans notre société. Nous savons que nous voyageons à travers l'espace dans notre vaisseau spatial ultra-confortable l'Hospitalité parce que la Terre est menacée de destruction totale à

cause de désastres environnementaux. Nous voyons notre mère la Terre se consumer dans les flammes derrière nous tandis que nous voyageons vers un système solaire lointain où il pourrait exister une planète avec de l'eau.

DÉSASTRE, FLAMMES, SEUL ESPOIR

Nous en savons maintenant un peu plus. Nous savons que nous vivons en choréocratie, nous savons ce que cela veut dire et nous connaissons une des manières de prendre des décisions dans notre société. Nous savons que nous voyageons à travers l'espace dans notre vaisseau spatial ultra-confortable l'Hospitalité parce que la Terre est menacée de destruction totale à cause de désastres environnementaux. Nous voyons notre mère la Terre se consumer dans les flammes derrière nous et désormais notre vaisseau est notre seule maison et notre seul espoir.

DISTRIBUTIONS DES RÔLES

NARRATION/INSTRUCTIONS

Un meneur de jeu explique. Les deux autres peuvent souligner ses propos en présentant le contenu des feuilles de personnages à la manière d'hôtesse de l'air.

Maintenant que ce que nous sommes et ne sommes pas en tant que société est clair, voyons ce qu'il en est au niveau de l'individu.

Le rôle est votre point d'entrée dans la fiction. Chaque rôle a un nom. Le nom est un nombre. Essayez d'utiliser ce nom lorsque vous vous adressez à un rôle spécifique. Pour que ce soit plus facile, chaque rôle a un badge. Portez-le quelque part où les autres pourront le lire facilement.

Pendant le temps et dans l'espace que nous partagerons ensemble, il est légitime de laisser votre rôle poser des questions et apporter des réponses que vous n'auriez pas, vous, posées ou apportées. De même il n'y a aucun problème à être incohérent, à se contredire, à demander des clarifications concernant une tâche à faire ou à glousser à des choses qui ne seraient pas fun si elles étaient réelles. Vous pourrez parler entre vous après le jeu des rôles que vous aurez joués et des raisons derrière telle ou telle de vos actions.

Distribuez les personnages.

Prenez quelques minutes pour lire votre rôle. Notez le nom du groupe de base auquel il appartient. Il est indiqué en bas de la page. Pensez aussi à votre mouvement individuel – un mouvement qui est comme un second nom, un tic, un salut une manière de souligner quelque chose d'important pour votre rôle. Puis posez la feuille à l'écart.

PRÉSENTER ET TESTER LES RÔLES

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PASSÉ:

Chers voyageurs de l'Hospitalité, beaucoup ont postulé pour rejoindre ce voyage mais seuls vous avez atteint les standards élevés de la communauté. Nous nous rencontrons aujourd'hui pour une première introduction aux deux semaines de préparation avant le départ.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU FUTUR:

Nous voudrions que vous disiez chacun votre nom avant que nous nous mélangions et nous présentions. Est-ce qu'on peut tous juste dire son nom et faire le mouvement qui nous représente ? Je peux commencer.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PRÉSENT:

Il est temps maintenant de se retrouver avec son groupe de base pour la première fois.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PASSÉ:

Groupe de base Passé, suivez-moi ! Faisons juste une présentation rapide. Dites juste votre nom et en une phrase dites ce qui vous manquera le plus dans le fait de vous lancer dans ce voyage. Je peux commencer.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PRÉSENT:

Groupe de base Présent, suivez moi ! Présentons-nous rapidement en disant juste notre nom et quelques mots sur comment nous nous sentons maintenant. Je peux commencer.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU FUTUR:

Groupe de base Futur, avec moi ! Faisons juste une présentation rapide où nous disons notre nom et une de nos attentes à propos de ce voyage. Je peux commencer.

TOUS LES MENEURS DE JEU À LEUR GROUPE DE BASE :

Bientôt nous nous mélangerons aux autres et aurons la chance de mieux connaître les autres groupes de base. Nous le ferons tout en construisant le vaisseau spatial. Celui-ci se compose de courtepointes que nous plaçons au sol les unes à côté des autres. La seule chose importante est de ne pas laisser de brèches entre les courtepointes, et aussi que le vaisseau soit assez grand pour que nous puissions tous y rentrer. Nous le construisons tous ensemble. Profitez-en pour parler de vos intérêts et écoutez vos sentiments choréocratiques communs.

CHOIX DES OBJETS ET CÉRÉMONIE D'ADIEU

Si les joueurs se joignent à la conversation, poursuivez la jusqu'aux conclusions nécessaires pour la suite du jeu

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PASSÉ:

Voyageurs de l'Hospitalité, les deux semaines sont passées rapidement et vous êtes maintenant prêts à vous envoler à bord du vaisseau spatial ultra confortable l'Hospitalité. Éloignons-nous un moment du vaisseau et examinons ce que nous avons construit. Il est si beau. Enlevons nos chaussures et montons maintenant à bord. À partir de maintenant, nous resterons dans les limites du vaisseau. Waow, il est vraiment ultra confortable.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PRÉSENT:

Pardon, ça veut dire quoi ultra confortable, par exemple qu'est-ce qui nous est donné à bord ?

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU FUTUR:

L'Hospitalité fournit tout ce que l'on s'attend à trouver dans un très bon hôtel en matière de confort. Il y aura à manger, des coussins, de la pâte dentifrice, le tout en quantité convenable.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PASSÉ:

Mais comme ça fonctionne, je veux dire, si nous restons dans l'espace un très long moment, nous finirons par manquer de choses, non ?

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU FUTUR:

Notre imprimante 3D hautement sophistiquée fonctionne à l'énergie des rayons gamma et peut répliquer tout ce que la communauté aura pré-scanné, et ce sans aucun défaut. Les serviettes et les barres de céréales sont par exemple une ressource renouvelable toujours fraîche.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PASSÉ:

D'accord, mais si je veux amener avec moi quelque chose qui n'a pas été pré-scanné, quelque chose qui ne peut être copié, parce que ça fait partie de ce que je suis, quelque chose qui est important pour moi personnellement ?

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU FUTUR:

Oui, si ce genre de choses peut aider à préserver notre communauté, vous pouvez. Mais ce que vous emportez, doit être assez petit et solide pour que vous puissiez le transporter physiquement avec vous. L'espace est limité.

NARRATION/INSTRUCTIONS:

Un meneur de jeu donne les explications, les deux autres les illustrent en faisant des gestes à la manière d'hôtesse de l'air. La meilleure manière de procéder est de d'abord montrer / expliquer la structure générale (comment trouver son partenaire, comment tenir et jeter les papiers) avant de distribuer les papiers (3 par personne). Laissez ensuite les groupes se gérer par eux-mêmes sans donner trop d'instructions orales supplémentaires hormis celles concernant les amis et ennemis.

Écrivez trois choses que vous voudriez emporter sur 3 papiers différents. Vous avez au maximum 90 secondes pour le faire.

Il apparaît finalement que vous ne pourrez emporter qu'une seule chose chacun. Vous avez déjà choréographiquement décidé que les deux autres choses seront sacrifiées au cours d'un rituel d'adieu ici sur Terre. Le sacrifice consistera à laisser les autres membres de la société décider ce que vous perdrez.

Bougez dans le vaisseau.

Placez-vous face à quelqu'un, choisissez cette personne en écoutant votre sentiment choréocratique.

La personne face à vous est maintenant votre meilleur ami en société.

Regardez-vous les yeux dans les yeux et pensez chacun à une chose importante que votre ami a que vous n'avez pas.

L'un de vous va maintenant tenir ses papiers devant lui comme on tiendrait des cartes à jouer, soit toutes tournées vers son ami de manière à ce qu'il puisse les lire, soit toutes tournées vers soi si bien que lui seul peut les lire.

L'autre prend un des papiers et le rajoute aux siens.

Et regarde ses quatre papiers.

L'un d'eux doit s'en aller. Laissez le tomber au sol.

Celui qui maintenant a trois papiers, les tient devant son ami, lui montrant ou lui cachant les objets.

L'autre ami prends un des papiers.

Et regarde ses trois papiers.

L'un d'eux doit s'en aller. Laissez le tomber au sol.

Vous avez maintenant chacun deux objets restant.

Dites chacun une phrase sur ce que vous ressentez à propos de ce qui vient de se passer.

Retournez au silence.

Dites au revoir à votre ami avec votre mouvement personnel.

Bougez à nouveau dans le vaisseau.

Placez-vous face à quelqu'un d'autre toujours en accord avec votre sentiment choréocratique.

La personne en face de vous est maintenant votre meilleur ennemi. Regardez-vous les yeux dans les yeux et pensez chacun à une chose importante que votre ennemi a que vous n'avez pas.

L'un de vous va maintenant tenir ses papiers devant lui comme on tiendrait des cartes à jouer, soit toutes tournées vers l'ennemi de manière à ce qu'il puisse les lire, soit toutes tournées vers soi si bien que lui seul peut les lire.

L'autre maintenant, prenez un des papiers.
Regardez vos trois papiers.
L'un d'eux doit s'en aller. Laissez le tomber au sol.

Celui qui maintenant a deux papiers, les tient devant son ennemi, lui montrant ou lui cachant les objets.
L'autre ennemi, prend un des papiers.
Et regarde ses deux papiers.
L'un d'eux doit s'en aller. Laissez le tomber au sol.

Dites chacun une phrase sur ce que vous ressentez à propos de ce qui vient de se passer.

Retournez au silence.

Dites au revoir à votre ennemi avec votre mouvement personnel.

Trouvez un endroit dans le vaisseau où vous vous sentez chez vous.

Vous avez maintenant chacun un papier.

Regardez-le. Pensez à quelque chose qui est bien dans le fait de garder précisément cet objet et pas les autres.

Pensez à quelque chose qui est bien dans le fait d'avoir précisément cet ami-ci, et précisément cet ennemi-là.

Tant votre ami que votre ennemi seront avec vous tous les jours tout le temps que durera votre voyage à bord de l'Hospitalité.

COMPTE À REBOURS ET DÉCOLLAGE

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PASSÉ:

Passagers de l'Hospitalité ! Préparez mentalement l'ultime mouvement choréocratique, nous allons bientôt partir dans l'espace. Formons un cercle au milieu du vaisseau.
Préparez-vous à l'identification choréocratique avant décollage. Nous allons faire un décompte. Dites votre nom en partant du chiffre le plus élevé en redescendant jusqu'à Un.

NARRATION/INSTRUCTIONS:

Tenez-vous par les mains. Nous nous préparons au décollage.
Le réacteur est activé. Secouez vos mains doucement.

Nous pénétrons maintenant dans une zone de haute pression atmosphérique. Poussez vos mains vers le bas, poussez sur vos pieds, restez à la même hauteur. Concentrez-vous.
Le soleil nous éblouit et réchauffe les parois du vaisseau. Lâchez les mains. Couvrez-vous le visage avec les mains, fermez les yeux très fort, aussi fort que vous pouvez et appuyez doucement avec vos doigts sur les paupière.

Nous allons bientôt voir les étoiles à travers les hublots tandis que le vaisseau se tourne vers la noirceur de l'espace. Laissez vos mains tomber doucement de votre visage et ouvrez les yeux.
L'accélération est forte. Placez vos mains dos à dos et appuyez aussi fort que vous pouvez sans perdre le contact.

Poussez plus fort.

Plus fort.

Nous montons.

Nous partons.

Nous y serons bientôt.

Laissez aller les mains, laissez les s'élever.

Nous sommes dans l'espace et nous flottons.

DANS LES CABINES

NARRATION/INSTRUCTIONS

Le contrôle de la gravité est maintenant revenu à la normale. L'Hospitalité a réussi son décollage et nous sommes maintenant sur une trajectoire rectiligne et stable.

Ceci est votre première nuit loin de la rotation rythmique de la Terre. Vous allez partager votre cabine avec un autre voyageur. Utilisez votre sensibilité choréocratique pour trouver la personne avec qui vous partagerez une cabine. Chaque courtepoinTE ayant servi à construire l'Hospitalité est une cabine. Asseyez-vous et tenez-vous par les mains.

Ok, il semble que quelques personnes (de 2 à 5 personnes selon la taille du groupe) doivent rester de garde. Soyez attentif au groupe et à votre sentiment choréocratique intérieur. Êtes-vous le premier à être de garde ? Si c'est le cas, lâchez les mains de l'autre personne et levez-vous.

Les autres, vous pouvez fermer les yeux.

Il fait noir dans l'espace. L'obscurité c'est l'opportunité de parler avec votre camarade sur ce que ça fait d'être de ce voyage, de vos sentiments, de comment la vie va changer désormais et de ce qui se serait passé si vous étiez restés. Votre conversation peut être philosophique, banale ou maladroite comme les conversations sont parfois. Si vous ne savez pas de quoi parler, vous pouvez toujours parler des objets que vous avez laissé sur Terre et ce que ça vous a fait de vous en séparer.

Les gardes peuvent marcher en silence entre les cabines.

Les gardes peuvent écouter les conversations des gens dans les cabines. S'ils le souhaitent, ils peuvent à n'importe quel moment, rentrer dans la conversation en tapotant l'épaule de quelqu'un. Cette personne ouvre alors ses yeux et devient garde et le garde prend sa place, ferme les yeux et peut poursuivre la conversation.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PRÉSENT:

Bonjour tout le monde, c'est le matin ! Vous pouvez ouvrir vos yeux et sortir des cabines !

Selon que le groupe se met beaucoup - ou pas - à échanger spontanément en roleplay, vous pouvez laisser durer un certain temps la matinée. Si vous avez de petites choses à manger, le bon moment pour les apporter c'est juste avant le matin. Quand des choses apparaissent pendant que les gens ont les yeux fermés, ça devient de la magie.

AUTHENTICITÉ OU RÉPLICATION

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PRÉSENT:

Attention, à tous les voyageurs à bord de l'Hospitalité ! Veuillez apporter vos possessions personnelles au centre du vaisseau !

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PASSÉ:

Pourquoi vous nous faites venir aussi tôt dans la matinée ? J'étais en train de célébrer mon 568ème jour à bord du vaisseau en ayant une conversation agréable et reposante.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PRÉSENT:

Percée scientifique ! J'étais en train de récupérer le petit déjeuner dans l'imprimante 3D, quand je me suis rendu compte que quelque chose était arrivé à l'imprimante. Apparemment, elle a évolué. Elle peut maintenant scanner de nouveaux objets.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU FUTUR:

Donc tu veux dire que dans le futur nous pourrions en fait faire des copies de toutes les possessions personnelles ?

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PRÉSENT:

Exactement! Donc au lieu d'avoir un objet original, nous pourrions avoir une quantité infinie de copies de cet objet original. Nous pourrions tous avoir ce que tous les autres ont aussi.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PASSÉ:

Attends ! Et qu'est-ce qui arrive à l'original ?

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PRÉSENT:

Il est détruit.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PASSÉ:

Et qu'en est-il de la qualité des copies ? Est-ce que c'est une copie exacte de l'original ?

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU FUTUR: :

La qualité des copies est raisonnablement élevée. Si vous copiez un raisin, vous pourrez le manger. Si vous copiez un chien, il aboiera, marchera, mangera.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PRÉSENT:

Mais est-ce que le goût du raisin sera moins fort ? Est-ce que la queue du chien sera moins expressive ?

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU FUTUR:

Possible. Mais les raisins de toute manière se gâtent avec le temps, non? Et les chiens ordinaires meurent. Si vous mettiez un chien dans le répliqueur, il pourrait avoir la vie éternelle.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PASSÉ:

Mais ce ne serait pas le même chien.

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PRÉSENT:

De toute manière, puisque les choses que nous avons apportés avec nous de la Terre appartiennent aux individus, laissons chacun décider pour soi.

NARRATION/INSTRUCTIONS

Voici comment ça marche. Mettez-vous en cercle. Chacun à tour de rôle vous direz quel objet vous avez avec vous et si vous voulez le garder ou le répliquer. Si vous souhaitez le conserver, il ne se passe rien. Si vous voulez le répliquer, vous devez alors déchirer le papier sur lequel son nom est écrit puis faire votre mouvement personnel. Si tout le monde à bord de l'Hospitalité répète alors le mouvement, l'objet est répliqué. Si quelqu'un choisit de ne pas répéter le mouvement, alors la réplication aura échoué. Autrement dit, tout ceux qui choisiront de répliquer leur objet prendront le risque de le perdre mais c'est aussi la chance que tout le monde puisse l'avoir.

Le meneur de jeu doit avoir une bonne vision du groupe pour pouvoir dire après chaque tentative de réplication si celle-ci a réussi ou si l'objet est perdu. Quand tout le monde a décidé quoi faire d'un objet, le meneur de jeu résume le résultat des rélications : qu'est-ce qu'ils ont tous reçu et qu'est-ce qui est perdu à jamais ?

PERSONNAGE DE MENEUR DE JEU PRÉSENT:

Ok, quelqu'un a parlé de célébrer notre 568ème jour à bord – je pense que c'est une super idée, et je veux aussi qu'on célèbre les choix que nous avons fait aujourd'hui. Donc faisons une fête ! C'est une super occasion pour faire de ses ennemis ses amis, de ses amis des ennemis, de boire, manger, discoter et danser !

Le jeu se poursuit. Ce qui s'est passé pendant la scène de réplication est un des sujets possibles de conversation entre les personnages.

LA FÊTE DE POST-RÉPLICATION

La fête est un moment de jeu libre. Les meneurs de jeu peuvent lancer des saynètes, comme une danse sur le style de musique que le DJ devrait passer ou essayer de mettre en place un musée des merveilles terrestres, où seraient exposés les objets qui ont été gardés dans leur forme originelle – ou toute autre idée, selon que le groupe se mette ou pas à jouer de manière active spontanément.

Pendant la fête, les meneurs de jeu devront lancer une rumeur sur le futur de l'Hospitalité. Cette rumeur peut être soutenue visuellement en projetant une image de planète. Lors de la première session du jeu, nous avons utilisé une image renversée de la Terre. Selon les choix opérés sur la fiction au début du jeu, la rumeur est formulée différemment :

QUÊTE, CRASSE, INCAPACITÉ HUMAINE

J'ai entendu la rumeur que nous allons être récompensés pour notre bon comportement ici comparé à ce que nous étions sur Terre, cette Terre crasseuse salie par la colère et la fausseté. Des gens ont vu une planète dans la nuit. Une planète bleue, brillante, belle. Peut-être est-ce la fin de ce voyage que nous avons entrepris pour échapper à l'échec de la colère humaine ?

QUÊTE, CRASSE, VA TE PERDRE TERRE

C'est si bon d'avoir quitter cette Terre sale. Nous sommes bien mieux ici. Mais j'ai entendu que quelqu'un aurait aperçu une nouvelle planète durant la nuit. Une planète immaculée, d'un bleu vif. Est-ce un piège pour nous faire retomber dans la crasse ou est-ce un endroit meilleur que la Terre que l'espace nous offre ?

QUÊTE, PARADIS, LES ÉLUS

Je sais que le paradis est un état d'esprit mais je suis un peu soucieux. J'ai entendu dire qu'on avait détecté une nouvelle planète sur les écrans, un endroit où nous pourrions vivre, avec de l'eau. Est-ce que ce n'est qu'une tentation ? Ou est-ce que nous pourrions poursuivre l'état mental de paradis tout en fondant une nouvelle colonie humaine ?

QUÊTE, PARADIS, LES AUDACIEUX

Je suis si content que nous nous soyons aventurés sur ce voyage. J'ai juste appris que le centre de contrôle avait enfin détecté le paradis sur les écrans, quelque chose d'un bleu vif, rempli d'eau, avec toutes les chances de nous offrir une nouvelle vie au paradis. Ça doit être ce qu'on cherchait, non ?

DÉSASTRE , SURVIE, RETOUR

Ça fait un long moment que nous orbitons autour de notre système solaire et j'ai entendu que nous avons enfin eu un appel de la Terre. Le vaisseau est en contact avec une base spatiale sur Terre, et vous savez ce qu'ils nous ont dit ? D'après les rapports, la vie humaine retrouve doucement son chemin à travers le désastre qu'elle avait elle-même causée. Le seuil où elle puisse prospérer à nouveau est à peine atteint mais déjà les tempêtes sont moins violentes et en travaillant dur la communauté humaine est parvenue à cultiver à nouveau et à répartir les maigres ressources de manière juste. Peut-être que nous devrions rentrer ?

DÉSASTRE , SURVIE, NULLE PART

C'est si bizarre que la Terre a survécu et que nous n'y retournerons jamais. Mais vous savez ce que j'ai entendu ? Ils ont détecté quelque chose de semblable à la Terre sur les écrans, une planète avec de l'eau et une atmosphère avec de l'oxygène. Peut-être que nous pouvons nous trouver une maison qui nous rappelle la Terre d'une certaine manière ?

DÉSASTRE, FLAMMES, SOLEIL LOINTAIN

Il semble que nous rapprochons de ce soleil distant que nous visions, et il y aurait une planète avec de l'eau. Je me demande si nous devons nous y poser ou pas ?

DÉSATRE, FLAMMES, SEUL ESPOIR

Vous n'allez pas me croire mais j'ai aperçu une nouvelle planète sur le panneau de contrôle, bleu et brillante, très semblable à la Terre. Si je n'avais pas vu la Terre être consumée par les flammes derrière nous, je penserais presque que c'est la même planète. Peut-être que c'était une hallucination. Vous en pensez quoi ?

CHOIX ENTRE RESTER OU PARTIR

Les meneurs de jeu peuvent mener la discussion si les joueurs ne s'y engagent pas spontanément. Sinon laissez-les faire et amenez juste la conclusion qu'il faut faire une danse de discussion sur ce sujet.

MENEUR DE JEU FUTUR:

Tout le monde, vous avez entendu la rumeur ?

MENEUR DE JEU PASSÉ :

Ce n'est pas qu'une rumeur.

MENEUR DE JEU PRÉSENT :

Tu veux dire la rumeur qu'on pourrait se poser quelque part ?

MENEUR DE JEU FUTUR:

[Résumez ici la rumeur selon les choix faits sur la fiction]

MENEUR DE JEU PRÉSENT :

Je pense que nous devrions vraiment avoir une danse de discussion à ce propos. Et nous avons besoin d'un consensus. Utilisons la méthode choréocratique traditionnelle.

NARRATION / INSTRUCTIONS

Vous avez maintenant à choisir entre rester à bord du vaisseau, où vous avez joué, aimé, désespéré et espéré depuis si longtemps, ou prendre le risque d'une entreprise peut-être prometteuse et nouvelle mais aussi incertaine, celle de fouler un sol fertile et démarrer une nouvelle vie sous les rayons d'un soleil neuf. (OU, dans le cas d'un retour sur Terre, sous les rayons d'un vieux soleil). Vous savez tous que cette décision sera irréversible. Quand l'Hospitalité atterrit, il se désintègre en petites nacelles de sauvetage individuelles. Le reconstruire et trouver du carburant à fusée serait la mission d'une vie entière. Cependant, tandis que vous regardez par les hublots, vous voyez la planète, qui scintille magnifique et brillante, seule de son genre dans l'espace vide.

Vous allez maintenant prendre une décision choréocratique. Resterez-vous à bord de l'Hospitalité ou vous poserez-vous sur cette planète ? Interrogez votre sensibilité choréocratique et gravitez vers le but qui sera celui de la collectivité.

Choix

- L'HOSPITALITÉ
- LA NOUVELLE PLANÈTE ou LA TERRE

SI L'Hospitalité : Allez à **Un accident inattendu**

SI La nouvelle planète / La Terre : Allez à **Adieux à l'Hospitalité**

UN ACCIDENT INATTENDU

Si les joueurs choisissent « L'Hospitalité »

MENEUR DE JEU PRÉSENT :

Hep tout le monde, je pense que nous avons pris une super décision et c'est le bon moment pour se retrouver avec son groupe de base avant de poursuivre le voyage. Groupe de base présent, avec moi.

Avec le groupe de base :

J'ai pensé que nous pourrions tous dire quelque mots sur comment nous nous sentons en ce moment, je peux commencer.

MENEUR DE JEU PASSÉ :

Groupe de base passé, venez avec moi. J'ai pensé que nous pourrions tous dire en quelques mots ce qui va nous manquer dans le fait de ne pas atterrir sur la planète. Je peux commencer.

MENEUR DE JEU FUTUR:

Groupe de base futur, suivez moi. J'ai pensé que nous pourrions tous dire en quelques mots comment nous imaginons notre futur. Je peux commencer.

MENEUR DE JEU PASSÉ :

Tout le monde écoutez-moi. Je suis vraiment désolé mais j'ai de très mauvaises nouvelles. Alors que nous étions en train de nous préparer à quitter le puits gravitationnel de la planète, nous avons réalisé que nous étions sur une trajectoire de collision avec l'une de ses petites lunes. Il est trop tard pour changer de route. C'est la fin de notre voyage à bord de l'Hospitalité et la fin de l'Hospitalité en tant que telle. Aucun vaisseau ne peut survivre à une telle collision, et pour être parfaitement honnête, je ne sais pas si nous survivrons nous-mêmes. Il ne nous reste que quelques minutes pour gagner les nacelles de sauvetage. Voilà, c'est tout. Désolé.

OU, dans le cas de Retour sur Terre :

Tout le monde écoutez-moi. Je suis vraiment désolé mais j'ai de très mauvaises nouvelles. Alors que nous étions en train de nous préparer à quitter le puits gravitationnel de la planète, nous avons réalisé que nous étions sur une trajectoire de collision avec la Lune. Il est trop tard pour changer de route. C'est la fin de notre voyage à bord de l'Hospitalité et la fin de l'Hospitalité en tant que telle. Aucun vaisseau ne peut survivre à une telle collision, et pour être parfaitement honnête, je ne sais pas si nous survivrons nous-mêmes. Il ne nous reste que quelques minutes pour gagner les nacelles de sauvetage. Voilà, c'est tout. Désolé.

NARRATION / INSTRUCTIONS:

Formez un cercle.

C'est la dernière fois que nous nous tenons ainsi ensemble à bord de l'Hospitalité.

Regardez dans les yeux celui qui était votre ennemi au début de ce voyage.

Regardez dans les yeux celui qui était votre meilleur ami au début de ce voyage.

Regardez dans les yeux quelqu'un avec qui vous avez parlé pendant le voyage.

Regardez dans les yeux quelqu'un avec qui vous n'avez pas parlé pendant le voyage.

Maintenant, laissez aller votre regard.

Regardez vers le bas.

Prenez l'une des courtepointes qui constituent l'Hospitalité.

Vous allez bientôt dire vos noms, de Un jusqu'au dernier nombre.

Faites un pas en arrière, dans l'espace, à chaque fois que nous appelons un nom.

(quand vous arrivez au dernier nom) : Retournez-vous.

ADIEUX À L'HOSPITALITÉ

Si les joueurs choisissent « la nouvelle planète » ou « la Terre ».

MENEUR DE JEU PRÉSENT :

Hep tout le monde. Je sais que nous sommes dans une situation sérieuse là maintenant, mais j'ai pensé que nous pourrions vouloir nous retrouver dans notre groupe de base avant de monter dans les nacelles de sauvetage et tout ça. Groupe de base présent, venez avec moi.

Avec le groupe de base :

J'ai pensé que nous pourrions tous dire quelque mots sur comment nous nous sentons en ce moment, je peux commencer.

MENEUR DE JEU PASSÉ :

Groupe de base passé, venez avec moi. J'ai pensé que nous pourrions tous dire en quelques mots ce qui va nous manquer du voyage. Je peux commencer.

MENEUR DE JEU FUTUR:

Groupe de base futur, suivez moi. J'ai pensé que nous pourrions tous dire en quelques mots comment nous imaginons notre futur. Je peux commencer.

NARRATION / INSTRUCTIONS:

Formez un cercle.

C'est la dernière fois que nous nous tenons ainsi ensemble à bord de l'Hospitalité.

Regardez dans les yeux celui qui était votre ennemi au début de ce voyage.

Regardez dans les yeux celui qui était votre meilleur ami au début de ce voyage.

Regardez dans les yeux quelqu'un avec qui vous avez parlé pendant le voyage.

Regardez dans les yeux quelqu'un avec qui vous n'avez pas parlé pendant le voyage.

Maintenant, laissez aller votre regard.

Regardez vers le bas.

Prenez l'une des courtepointes qui constituent l'Hospitalité. Ce sont vos navettes d'atterrissage.

Vous allez bientôt dire vos noms, de Un jusqu'au dernier nombre.

Faites un pas en arrière, dans l'espace, à chaque fois que nous appelons un nom.

(quand vous arrivez au dernier nom) : Retournez-vous.

DANSE FINALE – UNE MÉDITATION COSMIQUE EN SOLITUDE

NARRATION / INSTRUCTIONS:

Allongez-vous quelque part dans l'espace.
Assurez-vous que vous ne touchez personne.
Parce qu'arrivés là, vous êtes seuls.
Vous voyagez à travers l'infini dans une petite navette.

[S'ILS AVAIENT CHOISI DE RESTER À BORD DE L'HOSPITALITÉ :
Faites une décisions choréocratique intérieure : est-ce que votre navette va flotter
éternellement dans l'espace, ou va-t-elle graviter miraculeusement vers cette planète couverte
d'eau ?]

Vous plongez. Vous êtes lourds et légers.

Vous êtes si immobile et pourtant vous vous déplacez à une vitesse impensable.

Vous êtes en paix.

Votre voyage avec l'Hospitalité est terminé.



FIN DU JEU

INSTRUCTIONS:

Chers joueurs de l'Hospitalité, merci. Prenez votre temps. Quand vous vous sentez prêts, vous pouvez commencer à bouger, vous lever et nous rejoindre ici.

Faisons juste un rapide tour pour dire en quelques mots à quoi nos rôles étaient occupés pendant le jeu.

Écoutez les réflexions des joueurs sans les juger. Assurez-vous que tout le monde puisse parler. Gardez un œil sur l'heure. Interrompez les retours trop longs.

Si vous voulez jouer ou lire ce scénario seul ou avec des amis plus tard, vous trouverez un lien en bas de votre fiche de personnage, qui vous mènera à un pdf que vous pourrez télécharger. Ceci étant dit, laissons maintenant nos rôles et nos badges derrière nous. Si vous voulez parler avec les meneurs de jeu ou entre vous, nous serons encore ici pendant une demi-heure pour ranger et discuter. Nous vous demandons de rester avec nous une dizaine de minutes de plus pour que tous les joueurs aient la possibilité d'échanger quelques mots s'ils le souhaitent. Si vous n'avez pas envie de parler et si personne ne vient vous voir, vous pouvez vous asseoir et penser, ou bien nous aider au rangement ou juste regarder autour de vous.