



Les Traverses

ASBL

<https://lestraverses.be>

asbl@lestraverses.be

Colonie

Un GN Legacy de science-fiction

Note d'intention

Dans la seconde moitié du 21^e siècle, il devint évident que l'humanité était menacée, en tant qu'espèce. Longtemps discuté, le constat ne souffrait désormais plus aucune contestation. Il était pourtant trop tard.

Malgré un certain chaos, l'Organisation des Nations Unies parvint à fédérer la majorité des grandes puissances spatiales pour fonder un programme sobrement intitulé EPICS, pour "Etude et Planification Internationale de la Colonisation Spatiale". Le projet avait pour ambition de soutenir et coordonner les efforts de l'humanité dans la création d'arches spatiales, susceptibles de faire renaître notre espèce, ailleurs dans le cosmos.

Hélas, malgré les lubies de certains, Mars n'était encore qu'un caillou inhospitalier. Il fallait donc viser plus loin. Beaucoup plus loin...

Malgré l'ampleur du défi, le programme fut couronné de succès. Tout du moins, plusieurs missions spatiales furent lancées vers des exoplanètes lointaines. Devancées par des sondes, elles devaient apprendre en chemin quelles seraient leurs destinations finales. L'humanité jouait sa dernière chance.

Le temps s'est écoulé.

Loin de toute civilisation, une poignée de femmes et d'hommes portent en leur sein tout l'espoir d'une humanité presque éteinte.

Colonie - Fondation, en quelques points

Présentation de Colonie

A la veille du lancement des missions spatiales, l'effondrement était bel et bien devenu une réalité, un processus incontestable. Nos civilisations faisaient face à leur disparition prochaine sans qu'il soit possible de douter de l'ampleur du bouleversement. Ce constat constitue le point de départ du jeu.

Colonie est un GN de **science-fiction**. Les joueuses incarnent **les membres du projet de colonisation** envoyé dans l'espace par EPICS. Ensemble, ils peuplent une communauté isolée, fondée depuis un peu moins d'un an.

Le jeu donne une large place à la vie quotidienne au sein de cette colonie et aux enjeux de perpétuation de l'humanité. Par ailleurs, la question de **l'héritage constitue un fil rouge** du cycle Colonie.

Ainsi, le GN se déroule sur **plusieurs événements mutuellement exclusifs**. C'est-à-dire que les participant-e-s à l'un des événements ne pourront pas participer physiquement à l'opus suivant.

Pendant et après chaque opus, les participant-e-s à un événement seront invité-e-s à prendre part à l'expérience de jeu des participant-e-s suivant-e-s, via un ensemble de mécanismes indirects - les Legs - à la fois en jeu et hors jeu.

Présentation de Fondation

Lors de ce premier opus, intitulé **Fondation**, le jeu se concentre sur la vie collective, les relations de pouvoir qui se déploient, les inévitables débats sur **le sens du projet de colonisation** et/ou la meilleure façon de relever le défi de la **survie**, **l'héritage** laissé par la Terre et celui qu'on souhaite laisser à la génération suivante ainsi que sur les choix - individuels et collectifs - posés face à l'imprévu.

Colonie - Fondation s'inspire de nombreux thèmes classiques de la science-fiction. **Aucune thématique n'est écartée d'emblée**. Toutefois, il s'inscrit dans un **cadre low-tech**, où l'être humain prime sur la technologie. Il s'agit à la fois d'un choix diégétique (la technologie disponible est limitée par le contexte de jeu) et de mise en scène (le cœur du jeu n'est pas la relation à la technologie).

Le jeu et la narration

Il s'agit d'un **jeu à secrets**, où le voyage est plus important que la destination. Le cœur du GN se situe dans le **jeu relationnel**, pas dans une quête aventureuse et épique. Néanmoins, certains éléments de surprise jouent un rôle central dans le déroulement du GN.

Ce dernier est donc **scénarisé**, dans le sens où certains événements viennent enrichir la trame narrative, tout en laissant une grande liberté aux joueuses dans la façon dont elles vont se les approprier et y réagir.

Afin de soutenir cette approche dans la scénarisation, **il est demandé aux joueuses de ne pas communiquer sur leur expérience de jeu** autrement que via les canaux prévus par l'organisation, **et ce jusqu'à la fin du cycle.**

Quant aux éléments de contexte qui ne sont pas définis dans les rôles et qui ne s'imposent pas par le déroulement des événements, ils sont laissés à la disposition des joueuses, qui les tisseront naturellement au fil des interactions. Il en va ainsi d'une grande partie du passé des personnages qui pourra être imaginé pour forger leur psychologie mais qui n'aura pas, ou peu, d'implication pour les autres joueuses.

Ecriture des rôles

Les rôles sont **semi-transparents** et sont **écrits par l'organisation** mais, comme dit plus haut, ils comprennent de larges zones d'ombre, qui constituent autant d'espaces de liberté pour les joueuses.

En pratique, chaque fiche est constituée d'une partie commune à plusieurs personnages (que nous appellerons des cercles) et d'une autre qui est plus personnelle.

Cette écriture vise plusieurs objectifs :

1. **offrir à chaque joueuse un espace privilégié de jeu** au sein de son cercle. En lui disant clairement qu'il ou elle est intimement lié-e à d'autres rôles, nous indiquons qu'il y a là quelque chose d'important à incarner, à creuser. Nous l'invitons à investir cette relation particulière.

2. **orienter les dynamiques de jeu.** En écrivant noir sur blanc, et de façon semi-transparente, certains traits de caractère ou en définissant certaines relations, nous introduisons des impulsions fortes dans la dynamique du jeu.
3. **ouvrir le jeu à l'invention collective.** En laissant de larges zones d'ombre sur le passé, nous invitons les joueuses à inventer collectivement ce qui peut servir la narration et le jeu.

Les règles et méta-techniques

Les règles sont réduites à leur plus simple expression. La plupart du temps, **votre personnage fait ce que vous faites**. Il existe évidemment des exceptions afin de garantir la sécurité physique et émotionnelle des joueuses (violence physique, intimité ou sexualité...).

Sauf nécessité de l'organisation, ou besoin ressenti par les joueuses (par exemple afin de calibrer ou négocier une interaction), le **jeu se poursuit sans interruption** du début à la fin du weekend.

Bien entendu, il s'interrompt immédiatement et aussi souvent que nécessaire afin de garantir la sécurité des participant·e·s.

Implication émotionnelle

Le GN peut aborder certaines thématiques dures et/ou dérangeantes. Les questions amenées en jeu sont porteuses d'enjeux forts, qui engagent les personnages dans ce qu'ils ont de plus intime.

Une liste de **thématiques potentiellement sensibles** sera consultable à l'inscription.

Cela étant, une attention particulière sera portée à la sécurité émotionnelle de chacun·e (accessibilité permanente d'un lieu hors-jeu, safe word...) et à ce que tous les joueuses soient formé·e·s aux techniques que cet engagement suppose.

Cadre et degré de confort

Bien qu'il place les joueuses dans une **situation de pénurie**, le GN offre un niveau de confort relativement comparable à celui du camping, à cela près que la colonie dispose de bâtiments sommaires (le couchage se fera en dortoir).

Les quelques tâches quotidiennes nécessaires à la vie commune seront prises en charge par les joueuses, en jeu.

Colonie - Fondation se déroule en intérieur et en extérieur. Un toit ne sera jamais bien loin, même s'il faudra certainement pousser le nez dehors à différentes étapes du jeu.

Le site de jeu ne répond hélas pas aux normes PMR les plus exigeantes mais des adaptations sont possibles. Si vous êtes en situation de handicap et souhaitez participer au jeu, prenez contact avec nous. Dans les mesures de nos moyens, nous ferons en sorte de rendre le jeu aussi accessible que possible.

Ce jeu n'est pas pour moi si

- je cherche de la baston, de l'action à chaque instant, de l'aventure épique ;
- j'ai besoin d'un long rôle détaillé pour m'imprégner ;
- je veux "gagner le GN" et/ou j'ai besoin d'objectifs clairs ou d'une perspective ludiste ;
- j'ai envie d'une ambiance légère et festive ;
- je suis incapable de m'empêcher de communiquer à tous vents sur mon expérience de jeu après l'événement ;
- je cherche un lieu où discuter de la probabilité de vivre un effondrement ou de la manière de s'y préparer (celui-ci a eu lieu, c'est un "simple" élément de contexte) ;
- j'ai besoin d'une trame scénaristique transparente.