NE COUPE PAS

par angela quidam (itch.io). 2019

L'ARBRE

Depuis des générations, votre famille a mené une vie normale. Vous vivez comme la société l'exige, comme vos parents vivaient. Vous êtes désormais parent également. Vous êtes aussi le/la...

1 Maître·sse Maléfique du Donjon
2 grand·e avocat·e renommé·e de Capitalia
3 Don de la Mafia
4 roi/reine du Royaume
5 shaman respecté de la Tribu des Arbres
6 admin du Cyber-Monde

et les gens vous apprécient. Pour de vrai. Grâce à votre bon travail. *Mais une chose vous préoccupe depuis que votre enfant vous a révélé quelque chose... Quelque chose de personnel, qui ne concerne que votre enfant mais qui peut être un problème pour les gens qui dépendent de vous. Ou est-ce un problème seulement pour vous et non pas pour votre peuple ? Vous hésitez longtemps et ne savez pas comment réagir envers votre enfant.* Enfin, vous décidez de lui répondre par lettre, après avoir hésité pendant des...

1 décennies
2 annéess
3 mois
4 semaines
5 jours
6 heures

Gardez ces deux résultats à l'esprit.

*

la vie continue

Vous avez presque fini de lire cette première partie du jeu. Bientôt, vous allez sortir pour votre journée de travail ou une autre activité. Si vous voyez un arbre sur votre chemin, regardez-le. Observez sa couleur principale, et cherchez des nuances dans cette couleur.

Quel est le premier mot qui vous vient à l'esprit ?

Observez les nuances de couleur sur le tronc de l'arbre, et sur les racines si celles-ci sont visibles. Observez toutes les nuances que peut avoir une même couleur. Observez l'arbre dans sa totalité, puis regardez-le de ses racines à ses feuilles. Laissez votre esprit vagabonder.

Si vous voyez un arbre, mais que vous ne pouvez pas vous arrêter (si vous êtes par exemple dans un bus), aucun problème. Concentrez-vous sur les nuances de la couleur dominante le plus longtemps possible, et n'oubliez pas d'observer les racines et les détails que vous pouvez voir .

Si vous ne voyez pas d'arbre, ni à l'aller ni au retour durant votre trajet, reportez ce jeu au lendemain où à votre prochaine promenade.

Arrêtez de lire ici et sortez maintenant pour aller travailler ou faire votre activité du jour. Vous lirez le reste du jeu lorsque vous serez de retour chez vous.

**

de retour chez vous

Ok, vous êtes maintenant de retour chez vous. Tentez de vous souvenir du mot auquel vous avez pensé en regardant la feuille. Prenez une feuille, écrivez-le. Si vous n'arrivez pas à vous souvenir, écrivez une phrase commençant par *« Aux racines de cet arbre, il y a... »*

prenez une longue respiration

Si vous avez quelque chose à faire dans la vie réelle, faites-le. Mais faites-le en pensant à ce que vous venez d'écrire. Si vous êtes déjà dans l'esprit du jeu, et avez de l'inspiration, continuez directement en lisant la suite :

écrivez à vos proches

Si vous avez déjà joué au jeu Sois l'arbre, alors considérez que vous jouez désormais un·e des parents de votre personnage précédent. Vous répondrez donc à la personne que vous avez joué dans le premier jeu. Si vous aviez défini une situation qui ne correspond pas à votre activité actuelle (par exemple, si vous avez joué dans un monde contemporain mais que vous joué maintenant un shaman), considérez que vous êtes loin de votre enfant : dans un pays lointain par exemple.

Si vous n'avez pas joué à l'autre jeu, voici votre contexte : vous vous souciez de quelque chose. Vous ne comprenez pas votre enfant. Vous comprenez que la lettre qu'il/elle a écrite était importante, mais vous êtes convaincu que ce qui y est écrit est mauvais pour la société.

***

Mais qu'est-ce qui est mauvais exactement ? ***En fonction de vos jets de dé*** : vous avez une idée de cela, selon votre métier et la façon dont vous gérez votre peuple et relations. Mais considérez que vos certitudes sur les traditions ont été soit renforcées soit ébranlées en fonction de votre temps d'hésitation à répondre à sa lettre. ***Rappelez-vous des deux résultats que vous aviez eu sur les jets de dés pour savoir comment vous acceptez, tolérez ou rejetez les aveux de votre enfant.***

VOUS AVEZ BESON D'INSPIRATION OU DE CONTRAINTES POUR ÉCRIRE ? Alors votre lettre répondra à ces trois questions.

Avant chacune de vos réponses, lancez le dé : pair, vous vous raccrochez aux traditions et règles ; impair, vous êtes plutôt curieux·se à propos de la vie de votre enfant et vous tentez d'être bienveillant·e.

· *Que pensez-vous de la révélation de votre enfant ?*
· *Pourquoi avez-vous attendu si longtemps avant de répondre ?*
· *Que pensez-vous de votre enfant et votre future relation familiale ?*

---

brûle-la ou envoie-la

C'est maintenant le moment de décider : allez-vous jeter la lettre à la poubelle ou allez-vous l'envoyer ?

Si vous la jetez (ou si vous la brûlez, mais soyez prudent·e avec le feu), le jeu se termine ainsi.

Si vous l'envoyez, vous pouvez continuer le jeu en incarnant le/la destinataire en jouant à *Sois l'arbre*, ou vous pouvez la donner à quelqu'un qui jouera ce rôle.

****