

Une partie de jeu de rôle Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature (ZAS GN) se joue à 3, 4, 5 ou 6 joueur·ses et dure environ 3 à 5 h. Pour jouer, les joueur·ses ont besoin de se munir du livret de règles et des fiches du jeu imprimés sur papier machine A4, de quelques feuilles vierges, d'une paire de ciseaux et d'un stylo.

Die Gesellschaft  der Stadtwanderer

ZAS GN

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

Fiches de jeu

L'Ososphère
2046

Conception du jeu par Sophie Prinssen et Léo Sallez,
à partir de Dream Askew de Avery Adler.

Rédaction par Sophie Prinssen, Léo Sallez,
Mathieu Tremblin et Alice Jeannel.

Conception graphique par Mathieu Tremblin.

Test de jouabilité par Vincent Gallais, Les Enjoueurs (Félix Metzinger
& Sarah Germain), Zoé Rodriguez-Twardowski et Ivan Tarrieu.

Production par L'Ososphère avec le soutien de l'ENSAS.

Aide de jeu

DÉROULÉ DE PARTIE

I. IMMERSION DANS LE QUARTIER ET ENTRÉE DANS LE LORE

Facilitateur·ice et joueur·ses : Tour de table sur la relation au quartier

II. CADRAGE ET CHOIX DES PERSONNAGES

Facilitateur·ice : Lecture de « l'Enclave » et choix des éléments

Facilitateur·ice : Exposé des règles

II. a. Joueur·ses : Choix au hasard ou en concertation d'un personnage

Facilitateur·ice : Distribution des entités

Facilitateur·ice : Exposé de la crise

II. b. Joueur·ses : Questions d'amorce

II. c. Joueur·ses : Inscription symbole sur la carte

III. LA RÊVERIE : LES PHASES D'UN TOUR DE JEU

III. a. Joueur·se volontaire : Lieu, temps, personnages, scène

III. b. Joueur·ses : Implication ou non

III. c. Joueur·se volontaire : Énoncé et scène, interprétation

III. d. Joueur·ses : Interactions, énoncés et actions, interprétations

III. f. Joueur·ses non impliqués : Mobilisation entité, énoncés, actions, interprétations

III. g. Joueur·ses : Résolution de la scène, fin du tour de jeu

III. h. Joueur·se volontaire : Énoncé et description de la fin de la scène

RÉPÉTER AUTANT DE RÊVERIES QUE NÉCESSAIRE !

IV. FIN DE PARTIE ET RETOUR AU QUOTIDIEN

Facilitateur·ice et joueur·ses : Tour de table pour 2 questions

Aide de jeu

MOBILISATION DES ENTITÉS

L'Angoisse

- Quand quelqu'un·e se sent bizarre ou invoque l'Angoisse.

Les Pénuries

- Quand quelqu'un·e erre hors de l'Enclave.
- Quand quelqu'un·e cherche une ressource manquante.

La Terre elle-même

- Quand vous voulez décrire le temps, les mutations, les bêtes ou le monde naturel.

Les Communautés extérieures

- Quand quelqu'un·e erre hors de l'Enclave ou à sa frontière, emprunte une voie de passage ou commet une intrusion.
- Quand vous interagissez avec quelqu'un·e de l'extérieur.

Le Monde numérique

- Quand quelqu'un·e interagit avec un appareil numérique ou participe à un rituel de connexion.

La Cité

- Quand quelqu'un·e de la Cité se retrouve dans l'Enclave et inversement.
- Quand quelqu'un·e se rend au Port-franc (MAMCS).

L'Enclave

C'est étonnant comme en se baladant dans l'Enclave on a l'impression qu'elle a toujours existé. Et pourtant, la communauté se rappelle bien qu'avant, il n'y a pas si longtemps, vivre ici et comme ça, n'était pas imaginable. Une révolution a eu lieu sans que l'on sache en dessiner le début ni la fin. Ça a commencé quand on a vu que le monde tel qu'on le connaissait s'effondrait. C'est allé crescendo quand on a vu que notre société préférerait se conforter dans des mensonges simplificateurs et fascistes, démanteler le service public, préserver le Capital.

Alors, les premier-es touché-es par l'austérité et l'oppression n'eurent d'autres choix que de fuir la Cité. Bientôt, d'autres suivirent. D'abord par nécessité, puis par choix. Des coalitions se formèrent dans les interstices de la ville, au-delà du regard impérieux de celles et ceux qui pensaient encore tout avoir. Avec le dérèglement climatique, l'Est de Strasbourg n'était aux yeux des plus privilégiés plus qu'un marais pénible infesté de moustiques.

Les Ceinturien-nes qui y vivaient déjà ont été rejoint-es par ceux qui refusaient l'apathie et cultivaient l'espoir.

C'est ainsi que fut construite l'Enclave.

Inspirée du savoir des différentes Zones À Défendre s'étant installées partout en Europe durant les dernières décennies, l'Enclave existe sur un mode horizontal, où chaque membre de la communauté tient un rôle.

On y travaille pas pour de l'argent, qui a perdu son sens ici, on travaille car on sait que c'est le socle de l'équilibre du commun. Cet équilibre est précaire et énergivore. L'Angoisse n'est jamais très loin et les liens avec la Cité sont houleux. Pourtant, même si on se couche souvent épuisé-es, on s'endort étrangement satisfait-es. Plus que jamais, nous devons compter sur les un-es les autres pour le destin de notre communauté. Quels désirs portons-nous dans nos ruines marécageuses ?

CHOISISSEZ CE QUI EST LÀ

- des immeubles squattés
- des containers
- un marché informel animé
- une végétation envahissante
- des infrastructures à l'abandon
- des marécages ou des broussailles
- des forêts précaires
- des tunnels
- des vestiges de bâtiments militaires
- des terrains vagues
- des inondations
- des animaux errants
- des hordes de moustiques
- des fêtes endiablées ou des feux de joie
- des tas d'ordures
- des plastiques recyclés
- des fibres grossières
- des structures en bois récupéré
- des bâtiments réemployés
- des antennes radios et petits émetteurs
- des cuisines en plein air
- des cimetières ou des sanctuaires bricolés
- des plantes mutantes en fleurs
- des panneaux d'avertissement inquiétants
- un puits d'eau claire
- des jardins communautaires
- des plateformes qui relient architectures et arbres
- des mousses glissantes invasives
- des bateaux de fortune
- des luminaires envoûtants

CHOISISSEZ LA CRISE PRINCIPALE

- les conséquences de la pollution de la Cité
- la gestion des pénuries régulières liées aux climat
- les décisions collectives trop longues ou bâclées
- l'accueil des personnes extérieur-es à l'Enclave
- la place de cell-eux qui ne peuvent pas contribuer
- la gestion des mort-es
- les angoisses personnelles qui deviennent collectives
- l'éclatement des anciennes structures familiales
- la peur d'une répression de la Cité

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Jordan, Elise, Nicolas, Jules, Alexandra, Simon, Thomas, Clément, Camille, etc.

CHOISISSEZ DES TRAITS

- corps fatigué, corps affamé, corps robuste, corps dodu, corps musclé, corps voûté, corps bandé
- mains calleuses, mains soignées, mains gantées, mains écorchées, mains habiles, mains tremblantes

CHOISISSEZ UN STYLE

vêtements récupérés, costume froissé, blouses, équipement de randonnée, manches longues, vêtements de teuf volés, un ancien uniforme, tenue de prisonnier-e, taches de sang

DÉCIDEZ COMMENT VOUS AVEZ APPRIS L'EXISTENCE DE L'ENCLAVE

- J'étais étudiant-e à la Cité, j'ai reçu de l'aide de membres de l'Enclave quand je n'avais plus d'argent pour manger.
- J'étais batelier-e sur le Rhin, des collègues m'en ont parlé.
- J'ai vécu des violences policières, j'ai fui vers l'Enclave.
- Je venais ici pour les fêtes épiques et j'ai décidé de m'installer.
- Ma fille vit ici depuis quelques années, et j'ai fini par comprendre pourquoi.

CHOISISSEZ DEUX OBJETS QUE VOUS AVEZ EMPORTÉ AVEC VOUS

des lettres qui me sont chères, un purificateur d'eau, mon inhalateur, un couteau-suisse, une camionnette, des albums photos, un téléphone qui fonctionne encore, des réserves de nourriture, mon chien, de l'argent volé

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

ma fille engagée, les personnes que j'ai fuies, læ conjoint-e que j'ai dû laisser derrière moi, læ personne queer qui m'a fait changer de perspective, la première personne à m'avoir offert un verre d'eau-de-vie arrangé, la personne qui m'a soigné-e

LORE PERSONNEL

Avez-vous peur des responsabilités qui viennent avec le fait de quitter la vie tracée de la Cité ? Quelles nouvelles possibilités vous offre l'Enclave ?

ZAS GN
ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

L'Arrivant·e



*Dans les ruines du Capital,
on a façonné
Une communauté
d'espoirs et de solidarités
Mais maintenant
que l'Enclave est désirée
Que faire des nouvelles arrivées ?*

Lorsque la Cité vous rejette, vous n'avez pas vraiment le temps de réfléchir.

Vous avez besoin de nourriture, d'un abri, d'ami-es. Des Arrivant-es ont trouvé leur chemin vers l'Enclave. Peuvent-iels échanger une certaine amnistie contre un foyer permanent ?

Les Arrivant-es sont des individus en constante évolution. Iels viennent de la Cité, des communautés extérieures, voire de bien plus loin encore.

Leur pouvoir est contingent, technique et suspect.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- Pourquoi est-ce que tu te méfies de moi ?
- Quelle a été la première chose que tu as remarquée chez moi ?

CONSEILS

- Révélez aux autres joueurs les secrets du passé de votre personnage afin qu'ils puissent les intégrer à l'histoire.
- Découvrez les règles de l'Enclave par tâtonnements.
- Rendez votre personnage faillible et attachant.

GESTES BASIQUES

- Intervenez pour négocier avec des étranger-ères.
- Offrez une cigarette à quelqu'un-e.
- Essayez de donner un coup de main.
- Laissez quelqu'un-e percevoir votre fragilité.
- Demandez quels sont les besoins de quelqu'un-e.

INCITATION : faites gagner un jeton

Chaque fois que quelqu'un-e vous donne l'occasion de faire vos preuves auprès de la communauté, iel gagne un jeton.

GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Confessez quelque chose et demandez pardon.
- Menacez ou contraignez quelqu'un-e.
- Soyez pris d'angoisse subitement.
- Épuisez une ressource rare de l'Enclave.
- Exigez une explication à quelqu'un-e.
- Demandez si votre présence dérange.

GESTES FORTS : utilisez un jeton

- Révélez une compétence que vous n'aviez pas montrée.
- Travaillez dur et réussissez une tâche qui vous a été demandée.
- Écoutez une conversation sans être repéré.
- Bondissez pour protéger quelqu'un-e d'autre du danger.
- Demandez comment vous rendre utile.
- Demandez à qui ou quoi vous devez faire attention.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Harmen, Abad, Cynthia, Danilo, Paul, Aquila, Margriet, Suzan, Timothée, Latifa, Marguerite, etc.

CHOISISSEZ DES TRAITS

- visage marqué, visage doux, visage serein, visage buriné, visage tatoué, visage masqué, visage dur, visage étroit
- bras minces, bras brûlés, bras musclés, bras solides, bras tatoués, bras écorchés, bras cassé, bras doux

CHOISISSEZ UN STYLE

vêtements sobres, t-shirts à slogans, ancien uniforme, vêtements de sport, écusson avec logo dans le dos, cheveux fluo, tenue black bloc, sarouel, tissus en matières naturelles, veste en cuir

DÉTERMINEZ UNE DIFFICULTÉ DE VOTRE COLLECTIF

- Malgré nos efforts, l'Enclave n'est pas au niveau de sérénité auquel on aspire.
- Depuis que nous avons échoué à résoudre un conflit qui s'est mal terminé, notre confiance en nous est fragile.
- L'Enclave n'adhère pas entièrement à notre vision.
- Notre collectif a des problèmes d'addiction.
- Certain-es des membres du collectif cherchent à prendre le contrôle de l'Enclave.

CHOISISSEZ UN LIEU ET DEUX OUTILS POUR VOTRE COLLECTIF

une ancienne gendarmerie, un bastion abandonné, un bunker tagué, des bureaux délaissés, une caserne fatiguée des boîtes à livres, des machines de sport, des tapis de yoga, des Tai Chi, des permanences psychologiques, des punching-ball, des matraques usées, les lance-pierre, des vélos, le matériel d'une ancienne manif

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

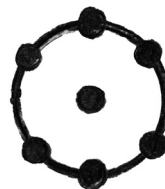
mon jeune fils, mon frère qui ne partage pas mes valeurs, la bande de voyous hors de l'Enclave que je trouve touchant-es, la vieille femme lesbienne qui me prépare parfois à dîner, la personne qui m'a appris à me battre, l'écusier qui pose problème à l'Enclave, mon amant-e qui hésite à retourner à la Cité, l'æ guide spirituelle qui m'attire, l'æ membre du collectif qui veut prendre ma place

LORE PERSONNEL

D'où vient votre militantisme ?
Êtes-vous un-e pacifiste ou un-e révolutionnaire ?
Savez-vous céder et faire des compromis ?

ZAS GN
ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

Le Bastion



*Ô Bastions, soyez nos remparts
Face à l'Angoisse qui nous égare
Faites de nous une communauté unie
Par l'entretien du corps et de l'esprit*

La police, l'armée et autres forces de la Cité ont déserté le quartier, laissant les remparts, casernes et postes de police vacants.

Ces bâtiments sont devenus des centres d'auto-défense pour la communauté, gérés par différents collectifs prodiguant des techniques qui lient corps et esprit.

Ces collectifs sont nommés les Bastions. Leur rôle est d'apprendre aux autres que la préservation de soi est la clé pour préserver le collectif. Iels sont reconnu-es au sein de l'Enclave pour leur capacité à gérer des conflits.

Leur pouvoir est tactique, mental et mesuré.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- Pourquoi as-tu fait appel à mon collectif dernièrement ?
- Quelle est la chose qui t'irrite chez moi, mais que tu ne m'as jamais dite ?

CONSEILS

- Explorez à la fois votre empathie et votre cruauté.
- Demandez aux autres si votre collectif est bien vu.
- Rendez votre personnage faillible et attachant.

GESTES BASIQUES

- Transmettez des gestes et des techniques d'auto-défense physique et mentale.
- Prenez soin de quelqu'un-e avec tendresse.
- Faites de quelqu'un-e un exemple.
- Proposez quelque chose à votre collectif.
- Demandez qui contrôle vraiment la situation.

INCITATION : faites gagner un jeton

Chaque fois que quelqu'un-e compte sur vous pour résoudre un conflit, iel gagne un jeton.

GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Révélez votre vulnérabilité secrète à quelqu'un-e.
- Promettez quelque chose que vous ne pouvez pas tenir.
- Défoncez-vous au pire moment possible.
- Revivez un trauma et subissez une crise d'angoisse.
- Enfreignez une règle de la communauté par lâcheté.
- Demandez quelles sont les motivations que vous devriez remettre en question.

GESTES FORTS : utilisez un jeton

- Mettez-vous ou votre collectif hors de danger.
- Utilisez la violence physique ou verbale contre quelqu'un-e.
- Offrez un lieu de repli ou de relâchement.
- Dites exactement ce qu'il faut pour apaiser la peur de quelqu'un-e et renforcer sa confiance.
- Désamorcez une situation de conflit particulièrement tendue pour qu'elle ne s'envenime pas.
- Demandez comment convaincre quelqu'un-e de faire ce que vous voulez.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Hyacinthe, Lise, Pablo, Fiona, Samuel, Pierre, Saule, Ravier, Inès, Daniela, Ninon, Raphaël, etc.

CHOISISSEZ DES TRAITS

- posture fière, posture douce, posture avachie, posture robuste, posture effacée, posture réservée
- regard perçant, regard chaleureux, regard malicieux, regard troublé, regard fatigué, regard réconfortant

CHOISISSEZ UN STYLE

cheveux tressés, cheveux rasés, bijoux en métal, ceinture avec couteaux et fioles, pantalon à poches, vêtements amples, tissus neutres, tatouages minimaux, pochons récupérés, mains gantées

DÉCIDEZ DE DEUX TECHNIQUES MÉDICINALES QUE VOUS MAÎTRISEZ

- les massages cardiaques et musculaires
- les baumes faits maisons
- les bandages et différents garrots
- les techniques d'extraction et de distillation
- les infusions de plantes récupérées
- les anti-poisons et plantes diurétiques

CHOISISSEZ UNE AFFINITÉ

- le Levier, pour me procurer de première main des objets à réutiliser
- la Serpe, pour cultiver mes plantes médicinales
- le Bastion, pour prévenir plutôt que guérir
- le Tambour, pour nous élever spirituellement

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

une femme mourante dont j'apaise la douleur, notre doyen récemment exilé, un chat que j'ai sauvé, mon amant-e qui est trop spirituel-le à mon goût, un mercenaire des communautés extérieures qui exploite mes talents, une personne secrètement contagieuse sur qui je veille, un-e très proche ami-e que je délaisse par manque de temps

LORE PERSONNEL

- Pourquoi vous dévouer autant à la santé de l'Enclave ?
- Délaissez-vous votre vie personnelle à force de sauver celle des autres ?

ZAS GN
ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

L'Onction



*Nos feux cuisent des bouillions
Pour nourrir ceux qui portent le soin
À vous chères Onctions
De votre don nous sommes témoins*

L'Enclave ne possède pas d'infrastructure de soin similaire à la Cité et le Nouvel Hôpital Civil est devenu quasi-inaccessible car trop coûteux. Alors pour les Ceinturien-ennes les connaissances médicales sont précieuses. Ici, le soin est informel et mutualisé par des personnes qui arpentent l'Enclave pour se former et soigner la communauté.

Collecter les savoirs, expérimenter des dosages, garder son sang-froid en toutes circonstances et ne jamais vraiment s'arrêter : c'est le rôle de l'Onction.

Leur pouvoir est matériel,
somatique et inestimable.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- Quel secret ai-je appris à ton sujet hier ?
- Pourquoi penses-tu avoir une dette envers moi ?

CONSEILS

- Trouvez des personnes dans des moments de faiblesse ou de détresse, et offrez-leur vos dons médicaux.
- Explorez la déviance, la différence et la vulnérabilité.
- Rendez votre personnage faillible et attachant.

GESTES BASIQUES

- Offrez une oreille attentive à autrui.
- Transmettez un savoir relatif au soin.
- Diagnostiquez un problème médical.
- Écoutez les signes de l'Angoisse.
- Demandez de quoi quelqu'un-e a besoin.

INCITATION : faites gagner un jeton

Si quelqu'un-e fait appel à vos compétences de soin, iel gagne un jeton

GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Échouez à soigner quelqu'un-e.
- Divulgez les problèmes de santé de quelqu'un-e.
- Retrouvez-vous vulnérable au mauvais moment à force d'avoir oublié votre propre santé.
- Laissez entrer l'Angoisse face à une situation compliquée.
- Demandez si vous valez quelque chose en dehors de votre rôle.
- Demandez qui vous devez sauver en priorité, au risque de ne pas pouvoir tout gérer.

GESTES FORTS : utilisez un jeton

- Éloignez-vous et un proche du danger.
- Récupérez un objet rare, cassé mais réparable, utile à vos soins.
- Stabilisez l'état de santé de quelqu'un-e.
- Refusez de guérir quelqu'un-e ou quelque chose.
- Empoisonnez discrètement quelqu'un-e ou quelque chose.
- Demandez à votre tour de l'aide à quelqu'un-e.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Hayden, Jules, Mathilde, Raoul, Petra, Sarah, Fernand, Cosette, Lucien, Ivan, etc.

CHOISISSEZ DES TRAITS

- mains gantées, mains soignées, mains calleuses, mains tâchées, mains brûlées, mains tatouées.
- regard franc, regard fuyant, regard flemmard, regard perdu, regard confiant, regard enjoué.

CHOISISSEZ UN STYLE

combinaison de chantier, chemise à carreaux, ciré jaune, parka à poches, survet flashy, pull en laine, full-jean, chaussures de sécurité, veste en cuir, gilet jaune, lunettes aviateur, dents en or

DÉCIDEZ VOTRE LOCAL

- Une vieille péniche, je gère les canaux et écluses qui font frontière avec la Cité et les frontières fluviales de l'Enclave.
- Une rame de tram abandonnée, je gère les voies ferrées, anciennement liées aux trains et trams.
- Une ancienne station essence, je gère les différentes routes bétonnées, trottoirs et ponts.
- Un moulin tout neuf, je gère les câblages électriques et l'intranet local.
- Un bunker souterrain relié aux égouts, je gère les eaux propres et usées.

CHOISISSEZ CE QUI DEVRAIT ÊTRE SELON VOUS LA PRIORITÉ DE L'ENCLAVE

- penser l'accueil des arrivant-es dans la communauté
- la protection face aux dangers extérieurs
- l'acheminement de denrées saines et introuvables dans l'Enclave
- l'amélioration de la circulation des flux (matériels ou non)
- simplifier les laborieux processus de prises de décision
- négocier avec la Cité pour améliorer les conditions de vie

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

mon enfant que j'élève seule, ma formatrice qui a dû s'arrêter, le récupérateur de déchets qui m'apporte ce dont j'ai besoin, mon assistant-e naïf-ve, mon collègue rabat-joie grincheux, le politicien de la Cité qui vient discrètement ici pour s'encaniller, l'usurier-e qui a fini par me retrouver, ma relation épistolaire avec quelqu'un-e de la Cité

LORE PERSONNEL

- À qui ou à quoi accordez-vous la priorité lorsque les ressources se font rares ?
- Êtes-vous un fournisseur ou un garde-frontière ?

ZAS GN

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

Le Levier



*L'Enclave doit être poreuse
Levier, régule les voies
Notre destinée est marécageuse
Que tous les flux transitent par toi*

Si tout ne roule plus aussi bien qu'avant, au moins la communauté à droit de parole sur l'usage de ses voies et ce qui y transite. Le Levier est l'un-e de ceux qui porte la charge du maintien des voies internes et externes, de la circulation des flux et de l'intégrité de l'Enclave. Iel est aussi capable de décider, avant tout le monde, de qui ou quoi à droit d'entrée et de sortie...

Certain-es travaillent au cœur des rouages de l'Enclave à l'abri des regards, d'autres préfèrent rester près des frontières, prêt-es à négocier avec les différentes Communautés Extérieures et la Cité.

Leur pouvoir est fluide,
matériel et contingent.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- Qu'est-ce que je te procure régulièrement ?
- Pourquoi est-ce que je t'observe depuis quelque temps ?
- En quoi es-tu indispensable à ma chaîne d'approvisionnement ?

CONSEILS

- Cherchez des occasions d'aider les autres, mais aussi de satisfaire vos propres besoins et envies.
- De temps en temps, faites preuve d'une générosité excessive.
- Rendez votre personnage vénal et charmant.

GESTES BASIQUES

- Discutez avec les personnes qui utilisent votre infrastructure.
- Négociez avec vos camarades à propos de ce qui entre ou sort de l'Enclave.
- Accomplissez une tâche routinière sans trop de douleur.
- Profitez d'être vu-e comme quelqu'un-e de fiable.
- Demandez à inspecter les possessions de quelqu'un-e.

INCITATION : faites gagner un jeton

Si quelqu'un-e utilise le réseau dont vous êtes en charge, iel gagne un jeton.

GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Faites un excès de zèle qui coûte à vous et/ou à vos proches.
- Oubliez une tâche importante.
- Laissez-vous corrompre par quelqu'un-e.
- Menacez quelqu'un-e d'innocent-e.
- Confessez pour vous faire pardonner.
- Demandez à quelqu'un-e pourquoi iel ne vous fait plus confiance.

GESTES FORTS : utilisez un jeton

- Bloquez ou débloquez l'infrastructure dont vous êtes responsable.
- Travaillez dur pour rendre une infrastructure de l'Enclave plus sûre ou plus efficace.
- Activez vos réseaux pour trouver une information décisive.
- Faites entrer ou sortir quelqu'un-e ou quelque chose sans être vu-e.
- Demandez à quelqu'un-e s'il a quelque chose qui pourrait vous intéresser.
- Demandez à quelqu'un-e comment vous pouvez l'aider.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Idris, Justine, Violette, Kamel, Fleur, Jeanne, Roland, Mohammed, Antoine, Styx, Lauranne, Icare, etc.

CHOISISSEZ DES TRAITS

- visage ouvert, visage couvert, visage sobre, visage ridé, visage doux, visage cendré, visage sale, visage marqué
- yeux calmes, yeux lointains, yeux indulgents, yeux tristes, yeux rougis, yeux vacillants, yeux dilatés, yeux ardents

CHOISISSEZ UN STYLE

vêtements déchirés, cuirs sexy, robes longues, tissus brodés, fibres grossières, couleurs vives, vêtements traditionnels, sigils dessinés, vêtements de rave, dentelle noire, cheveux teintés

CHOISSIEZ LA MENACE QUE VOUS PERCEVEZ MIEUX QUE QUICONQUE

- L'Angoisse n'est pas qu'une émotion mais une force tangible qui veut nous nuire.
- Nous reproduisons les oppressions de notre ancienne société.
- L'espoir et le rire sont des feux que nous devons entretenir sans relâche, sinon nous serons confrontés à l'obscurité éternelle.
- Lorsque nous abandonnons nos rites et nos liens historiques, le mal se développe dans les espaces vides laissés derrière nous.

CHOISISSEZ LÀ OÙ SE CONCENTRENT VOS RITUELS

- l'ancienne Laiterie, avec des percussions, des cloches et des chants solennels
- le Molodoï, avec un mur du son, des strass et des transes collectives
- la Serre (ancienne Gare), avec des mythes et des prophéties envoûtantes autour de veillées à l'eau-de-vie arrangée
- le Hotspot tellurique, avec des incantations autour d'un bûcher flamboyant, pour s'évader dans le monde numérique
- les Marais, avec des bains purificateurs et des lectures divinatoires de la glaise et des cours d'eau

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

mes amant-es que je dois satisfaire, ma famille choisie, l'apprenti-e ambitieux-se que j'ai initié-e, un ex amer, l'herboriste qui distille mes teintures, le coven que l'on m'a demandé de quitter, le doyen qui s'est fait exiler, mon camarade qui picole trop, la corneille qui m'a apprivoisé, ma mère qui vit toujours à la Cité

LORE PERSONNEL

- Vos enseignements offrent-ils à l'Enclave une voie à suivre ?
- Savez-vous quand diriger et quand écouter ?
- Comment vous entendez-vous avec ceux qui ne vous suivent pas ?

ZAS GN
ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

Le Tambour



*Mille feux ardents
Nourrissent chaque affect saillant
Autour de toi Tambour battant
S'agrègent nos espoirs vaillants*

Le Quartier Gare Centre a toujours été un lieu où de nombreuses communautés vivaient au rythme de leurs différentes célébrations, quelles que soient leur foi et leurs coutumes. Mais depuis la fondation de l'Enclave, le besoin de faire communauté se fait d'autant plus fort pour pallier la rudesse des journées.

Par les mots, le chant ou ses enceintes parfois crépitantes, Le Tambour provoque, anime, mobilise et influe sur l'âme collective de l'Enclave.

Face à l'Angoisse, ses réponses aux allures messianiques attirent et les adeptes battent la cadence à leur tour.

Son pouvoir est social,
fascinant et énergétique.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- Ai-je déjà été une source d'inquiétude pour toi ?
- Pourquoi t'ai-je fasciné lors de mon dernier rituel ?

CONSEILS

- Utilisez vos rituels pour rapprocher les gens.
- Faites en sorte que l'on vous apprécie et que l'on ait besoin de vous.
- Rendez votre personnage intense et ambigu.

GESTES BASIQUES

- Organisez et performez un rituel.
- Partagez de la nourriture ou des conseils avec quelqu'un-e.
- Interprétez les signes de l'Angoisse.
- Demandez à quelqu'un-e comment vous pourriez approfondir son sentiment d'appartenance à l'Enclave.
- Demandez à quelqu'un-e ce qu'il désire secrètement.

INCITATION : faites gagner un jeton

Si quelqu'un-e rejoint un de vos rituels, iel gagne un jeton.

GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Admettez que vous n'avez pas la réponse à la question ou au problème de quelqu'un-e.
- Ratez un rituel, vous exposant ainsi au risque ou au ridicule.
- Ostracisez l'un de vos adeptes.
- Retombez dans une ancienne dépendance.
- Menacez quelqu'un-e ou quelque chose de bien trop puissant.
- Demandez à quelqu'un-e ce qu'il pense vraiment de vous.

GESTES FORTS : utilisez un jeton

- Inquiétez des membres de la Cité par la grandeur de votre rituel.
- Ouvrez l'esprit de quelqu'un-e à l'Angoisse.
- Apaisez la détresse de quelqu'un-e.
- Incitez vos adeptes à commettre un acte fort.
- Persuadez ou convainquez quelqu'un-e de s'investir à vos côtés.
- Demandez à quelqu'un-e sa plus grande peur.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Valentin, Ileana, Christian, Lucille, Kévin, Philène, Olivier, Claudine, Sybille, Jo, Marion, Férís, etc.

CHOISISSEZ DES TRAITS

- yeux perspicaces, yeux critiques, yeux fuyants, yeux cachés, yeux modifiés, yeux rouges, yeux bienveillants
- mains balafrées, mains propres, mains grasses, mains gantées, mains usées, mains occupées

CHOISISSEZ UN STYLE

vêtements récupérés, toile de coton, cheveux en bataille, taches d'huile, innombrables poches, uniforme réutilisé, outils visibles, blouses, salopettes, tenue de rando, gros sacs, des bottes en plastique

CHOISISSEZ LE LIEU

OÙ VOUS ÊTES IMPLIQUÉ · E

- Les marais où vous cultivez la terre pour le maraîchage et récupérez de l'argile.
- Les rivières où vous pêchez et cultivez diverses algues.
- Les espaces forestiers où vous êtes cueilleuseuses et veillez aux ressources de bois.
- La Serre (ancienne Gare), où vous vous occupez les plantations liées à l'eau-de-vie et de l'élevage des chauve-souris anti-moustiques.

CHOISSIEZ DEUX PRATIQUES

QUE VOUS MAÎTRISEZ À L'ATELIER

travail du bois, réparation de bateaux, réparation de vélos, luminaires et projections d'images, agriculture hydroponique, biocarburant à partir de restes organiques, poste de radio et diffusion, techniques de brassage et de fermentation, travail des métaux, chimie basique, soudure et micro-composants, poteries et céramiques

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

deux jumeaux qui sont mes apprentis, mon chien avec qui je suis fusionnelle, le marchand extérieur à qui je dois une petite fortune, l'enfant mutique qui a besoin de mes soins, la camarade qui ne sait pas s'arrêter, mon amant·e en phase terminale, mon cercle de sobriété, le nouveau qui se prend pour un chef

LORE PERSONNEL

- D'où vient votre souci du détail ?
- Essayez-vous parfois de réparer des choses qui ne sont pas cassées ?
- Votre vie est-elle équilibrée ?

ZAS GN

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

La Serpe



*Entendez-vous le chant des âmes
Des Serpes œuvrant et fières
Par l'affûtage de leurs lames
Nos possessions restent entières*

L'Enclave est parvenue à vivre dans les interstices du Capital, mais ce n'est pas sans labeur. Les personnes débrouillardes et manuelles se sont regroupées en guildes chargées des différents points de production de l'Enclave. Certain·es font de l'agriculture des marais, d'autres pêchent dans les rivières. Certain·es arpentent les forêts quand d'autres cultivent au sein de la Serre. Toustes possèdent des ateliers partagés où iels peuvent diversifier leurs savoir-faire. La Serpe est l'élément fondamental qui produit et entretient les ressources permettant à l'Enclave son autonomie.

Son pouvoir est technique,
matériel et réactif.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- As-tu quelque chose de cassé que je pourrais réparer ?
- Que t'ai-je prêté récemment que tu as perdu ?

CONSEILS

- Établissez des relations personnelles significatives avec vos outils, vos fournitures et les liens au sein de votre travail.
- Impliquez les autres joueurs dans la réflexion sur les risques ou les complications liées à votre travail.
- Rendez votre personnage préoccupé et investi.

GESTES BASIQUES

- Agissez, en vous exposant à la vulnérabilité.
- Produisez, réparez ou fabriquez quelque chose, sans pouvoir totalement y parvenir.
- Gérez votre exploitation ou faites du troc.
- Observez une évolution de la Terre elle-même.
- Demandez à quelqu'un·e ce dont iel a besoin.
- Lorsque votre personnage tient un objet, concentrez-vous pour percevoir quelle émotion puissante cet objet a récemment absorbé.

INCITATION : faites gagner un jeton

Si vous fournissez des produits ou réparez quelque chose qui est à quelqu'un·e, iel gagne un jeton.

GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Rendez inutilisable quelque chose d'essentiel à l'Enclave pour en réutiliser les pièces ou éléments.
- Échouez votre tâche, laissant quelque chose cassé ou instable.
- Laissez-vous aliéner par un projet personnel.
- Traitez quelqu'un·e comme un projet plutôt que comme une personne.
- La fatigue vous rend sujet·te à l'angoisse.
- Demandez ce que quelqu'un·e a perdu à jamais.

GESTES FORTS : utilisez un jeton

- Avoir tout ce qu'il faut pour produire, réparer ou fabriquer quelque chose immédiatement, sans compromis ni sacrifices.
- Improvisez une solution temporaire même sous la contrainte.
- Faites un cadeau à quelqu'un·e au moment opportun.
- Organisez une grève.
- Sabotez un moyen de production ou un objet utile.
- Demandez à quelqu'un de vous donner ce qu'il possède qui pourrait vous être utile.

L'Angoisse

L'Angoisse est une force qui ronge le monde depuis fort longtemps. Mais en 2046, à Strasbourg, elle est palpable pour le commun des citoyen·nes. Certain·es avaient ressenti l'arrivée de l'Angoisse avant les autres. Mais pour la plupart des citoyen·nes — ceux dont les conditions matérielles les avaient protégé·es plus longtemps —, l'appel de l'Angoisse est un sentiment nouveau. Elle nous fait voir des choses : superstitions, présuppositions et parfois même hallucinations. Ces visions sont plus qu'une inquiétude personnelle, elles deviennent des formes psychiques partagées collectivement. Même si elles sont inquiétantes, elles ne sont pas toujours négatives : d'aucun·es y voient des prémonitions ou la voix de la destinée. Mais nul ne sait vraiment contrôler cette force qui semble posséder ses propres intentions.

À MOBILISER QUAND

- Quelqu'un·e se sent bizarre ou invoque l'Angoisse.

À DÉLAISSER QUAND

- Votre personnage est impliqué dans l'une des situations ci-dessus.
- Votre personnage se rend psychologiquement vulnérable.

GESTES

- Présagez une menace ou un espoir.
- Entrez dans l'expérience sensorielle de quelqu'un·e.
- Répandez l'instabilité psychique dans la zone immédiate.

DEUX DÉSIRS À CHOISIR

la dépendance humaine, la révélation cosmique, une conscience collective planétaire, la vengeance, l'entropie, l'intimité fervente, refuser de disparaître, délires mystiques

CONSEILS

- Explorez l'impact subtil que l'Angoisse a sur les gens et les lieux quotidiens.
- Lorsque les gens ouvrent leur esprit à l'Angoisse, décrivez ou interrogez-les sur leurs expériences sensorielles.
- Posez des questions captivantes et développez les réponses données par les autres.

Les Pénuries

Nous voilà libérés des vices de la consommation facile - mais plus que jamais les mains dans le cambouis. Pour pallier les affres de l'autonomie, une économie informelle s'est mise en place, autour du troc et du partage des ressources et des savoirs. Mais cet équilibre est fragile. L'électricité, comme l'eau courante et la gestion des déchets ne sont plus des acquis et fonctionnent de manière très intermittente. Les conditions climatiques extrêmes occasionnent des moussons imprévisibles, inondant régulièrement diverses parties de l'Enclave, suivies de périodes de sécheresse intense. Ces conditions extrêmes rendent l'approvisionnement instable et précaire : il n'est pas rare de sauter un repas, ou de ne pas pouvoir réparer son toit avant l'arrivée de la pluie. Et si nos ressources nous suffisent à peine, que faire quand d'autres viennent demander notre aide ?

À MOBILISER QUAND

- Quelqu'un·e erre hors de l'Enclave.
- Quelqu'un·e cherche une ressource manquante.

À DÉLAISSER QUAND

- Votre personnage a besoin de quelque chose de matériel et qu'il ne sait pas immédiatement où se le procurer.

GESTES

- Montrez quelqu'un agissant de manière stupide par nécessité ou désespoir.
- Introduisez une trahison.
- Répandez une maladie.

DEUX EFFETS À CHOISIR

la concurrence, la paranoïa, la collaboration, des négociations difficiles, du bricolage improvisé, de la souffrance du manque, une ère « sauvage »

CONSEILS

- Introduisez des charognards, des escrocs, des cultivateurs et des bandits. Rendez-les tous quelque peu sympathiques.
- Explorez ce qui se passe lorsque les infrastructures quotidiennes n'existent plus.
- Posez des questions pertinentes et développez les réponses données par les autres.

La Terre elle-même

Si d'aucuns se rappellent du climat strasbourgeois d'antan, aujourd'hui les curseurs sont poussés aux extrêmes. Il semble lointain le temps où nous vivions avec la nature comme un décor, dompté et docile. En 2046, elle se rappelle à nous chaque jour, toujours plus impérieuse et imprévisible. Les intempéries et les sécheresses rendent les jours ardues et plus que jamais nous devons être adaptables face à l'instabilité de la Terre. Dans l'Enclave, le vivant nous côtoie chaque jour : les hordes de moustiques s'animent comme des ombres vengeresses, des animaux domestiques deviennent des compagnies férales. Les plantes, champignons et poissons semblent muter : est-ce à cause de la pollution de la Cité ? Ou est-ce que la Terre essaye de nous montrer qu'un changement radical est en cours ? Une chose est sûre : nous sommes dans l'œil du cyclone, mais peut-être que dans ce qui ressemble à l'Enfer se trouve notre Eden.

À MOBILISER QUAND

- Il faut décrire le climat, la faune, la flore et les mutations.

À DÉLAISSER QUAND

- Votre personnage brave les éléments.
- Votre personnage enquête sur quelque chose d'organique.
- Votre personnage interagit avec le vivant.

GESTES

- Un événement météorologique soudain et impétueux.
- Révélez une sérénité.
- Quelque chose est blessé.
- Laissez s'exprimer le non-humain.

DEUX DÉSIRS À CHOISIR

la guérison, la réciprocité, d'étranges formes nouvelles, l'avènement du non-humain, l'Eden renouvelé, la charogne, susciter la crainte, renaître dans les flammes, une table-rase par les eaux

CONSEILS

- Décrivez les odeurs, les couleurs et les mouvements précipités du monde.
- Montrez comment la terre réagit à l'activité humaine, en s'adaptant ou en dépérissant.
- Posez des questions captivantes et développez les réponses données par les autres.

Les Communautés extérieures

Nous sommes absorbés par la vie dans l'Enclave, même si l'ombre de la Cité plane sur notre communauté. Mais régulièrement, on entend des cris au loin. Parfois joyeux, parfois plus ambigus. Et là, on se rappelle qu'en dehors de nous-mêmes se trouvent d'autres communautés. Certaines sont familières : des récupérateur-ices de détritus, qui vivent dans la déchetterie, des mercenaires avec qui nous commerçons. Il y aussi nos camarades de la Fabrique, qui produisent des denrées au sein de le parc Gruber. Mais au Nord et au Sud de l'Enclave se trouvent des personnes qui ne vivent ni à la Cité, ni parmi nous. Parfois nous faisons du troc avec l'un-e ou l'autre, parfois iels lorgnent de trop près nos denrées avec un air menaçant. La plupart ont été exclues de la Cité, mais ne se reconnaissent pas dans nos modes de vie. Certain-es sont isolé-es, mais la plupart ont formé d'autres communautés, dont nous savons très peu.

À MOBILISER QUAND

- Quand quelqu'un-e erre hors de l'Enclave ou à sa frontière, emprunte une voie de passage ou commet une intrusion.
- Quand vous interagissez avec quelqu'un-e de l'extérieur.

À DÉLAISSER QUAND

- Votre personnage interagit avec quelqu'un-e des Communautés extérieures.
- Votre personnage a une dette envers une communauté et qu'il n'a plus le temps ou les capacités de l'honorer.

GESTES

- Décrivez l'allure ou le comportement des membres des Communautés Extérieures.
- Mettez quelque chose de dangereux dans la main de quelqu'un-e.
- Ramenez des ragots ou des mythes.
- Faites preuve de solidarité ou de protectionnisme.

DEUX DÉSIRS À CHOISIR

un nouveau territoire, une loyauté tacite, la renommée, l'odeur de la peur, de la nourriture abondante, cultiver les mutations, un endroit sûr où dormir, de l'entraide

CONSEILS

- Décrivez les différentes esthétiques et éthiques des Communautés Extérieures.
- Utilisez les Communautés Extérieures pour explorer et amplifier les tensions au sein de l'Enclave.
- Posez des questions pertinentes et développez les réponses données par les autres.

Le Monde numérique

Aux mains des plus grands oligarques qu'a connu l'histoire humaine, il semblait inarrêtable. Peut-être l'est-il toujours, mais à l'Enclave nous n'y avons plus accès. Le réseau tel qu'on le connaissait était bien trop coûteux en ressources. La plupart des ordinateurs et des smartphones ont été décomposés pour en récupérer les éléments les plus précieux. À la place a été installé un réseau mesh, une sorte de proto-intranet ultralocal, composé de petits émetteurs-récepteurs d'ondes radio dispersés un peu partout. On travaille encore à la couverture totale de l'Enclave. Seule exception à cette règle : derrière les anciens remparts se trouve un cercle de mégalithes. Ce Hotspot tellurique nécessite un rituel de connexion. Avec un grand bûcher au pied des pierres, des capteurs de chaleur activent un modem qui permet d'accéder à un répertoire d'informations numériques, contenant des données introuvables ailleurs. Ces rituels de connexion sont des événements communautaires où on se retrouve pour s'évader du réel pendant les quelques heures que dure la connexion. Peut-être que le monde numérique va revenir. En attendant, il est devenu une entité rare, aux qualités quasi-mystiques.

À MOBILISER QUAND

- Quand quelqu'un-e interagit avec un appareil numérique ou participe à un rituel de connexion.
- Vous avez une idée de la façon dont la numérisation prend forme dans cet environnement.

À DÉLAISSER QUAND

- Votre personnage participe à un rituel de connexion.
- Votre personnage interagit avec un ancien appareil numérique.
- Votre personnage se remémore des souvenirs du monde numérique.

GESTES

- Quelque chose ne fonctionne pas.
- Quelque chose fonctionne sous certaines conditions.
- Laissez la technologie s'exprimer à son tour.
- Introduisez un bug.

DEUX EFFETS À CHOISIR

des réseaux étendus, partage des connaissances, l'évasion du réel, le trafic de secrets, de nouveaux codes, modeler le monde à son image, retrouver son intégrité d'antan

CONSEILS

- Décrivez les moyens approximatifs et disparates utilisés par les gens pour accéder au monde numérique après l'effondrement des infrastructures.
- Donnez à certaines personnes une raison de détester, de craindre ou de mythifier le monde numérique. À d'autres, une raison d'être curieuses et enthousiastes.
- Posez des questions pertinentes et développez les réponses données par les autres.

La Cité

La plupart d'entre nous avons quitté la Cité pour venir vivre dans l'Enclave, par choix ou par nécessité, souvent un mélange des deux. Pour une raison quelconque, nous pensions que l'effondrement allait toucher tout le monde en même temps. Mais rien ne se passe ainsi, de manière ordonnée ou uniforme. La civilisation s'effondre par vagues, érodant les périphéries de la société. La communauté que représente la Cité s'est radicalisée, tendant vers l'auto-préservation à tout prix, puis vers le fascisme. Vous seriez surpris de voir ce que certaines de ces personnes seraient prêtes à faire pour maintenir l'intégrité de leur organisation sociale. La Cité est à nos portes et pourtant cela fait quelque temps que nous n'avons pas été en conflit direct, notamment depuis l'institution d'un Port Franc au sein du MAMCS. Une chose est sûre, l'ombre de la Cité plane sur l'Enclave. Elle est la menace la plus directe pour ce que nous essayons de construire ici, mais certain-es voient en elle une opportunité. À qui va-t-elle donner raison ?

À MOBILISER QUAND

- Quelqu'un-e de la Cité se retrouve dans l'Enclave, et inversement.
- Quelqu'un-e se rend au Port-franc (MAMCS).

À DÉLAISSER QUAND

- Votre personnage doit traiter avec la Cité.
- La Cité se souvient de l'existence de votre personnage.

GESTES

- Introduisez une figure d'autorité.
- Annoncez des menaces futures.
- Offrez une opportunité, avec ou sans contrepartie.

DEUX DÉSIRS À CHOISIR

l'orthodoxie, l'ignorance de l'extérieur, le profit éternel, l'instinct de conservation, le solutionnisme technique, l'espoir renouvelé, exploiter les savoir-faire extérieurs, faire taire l'altérité

CONSEILS

- Décrivez des environnements et des personnes qui semblent à la fois familiers et étrangers.
- Décidez de ce que vous pouvez encore acheter sur les marchés conventionnels.
- Utilisez la Cité pour explorer et amplifier les désirs et les tensions au sein de l'enclave.
- Posez des questions pertinentes et développez les réponses données par les autres.

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

L'Arrivant.e

.....



ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

Le Levier

.....



ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

Le Bastion

.....

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

Le Tambour

.....



ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

L'Onction

.....

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

La Serpe

.....

Jetons

