

Une partie de jeu de rôle Zone Autonome
Spéculative Grandeur Nature (ZAS GN)
se joue à 3, 4, 5 ou 6 joueur·ses (à partir de 12 ans)
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

Urban Art Biennale
2046

Conception du jeu par Sophie Prinssen et Léo Sallez,
à partir de Dream Askew et Dream Apart publiés en 2018
par Avery Adler et Benjamin Rosenbaum.
Rédaction par Sophie Prinssen, Léo Sallez,
Mathieu Tremblin et Alice Jeannel.
Conception graphique par Mathieu Tremblin.
Test de jouabilité de la ZAS GN par Liliana Amundaraín, Ileana Faur,
Roland Görgen et Thomas Lasbouygues.
Production par Vöklinger Hütte avec le soutien de l'ENSAS.

L'Enclave de la Hütte

En 2046, lorsqu'on arrive à la Hütte pour la première fois, on est encore saisi par la grandeur des Hauts-Fourneaux dont les tuyaux fendent le paysage comme les flèches d'une cathédrale d'acier. Si l'usine devint silencieuse à sa fermeture en 1986, à présent on entend toute une foule s'agiter en son sein : des éclats de rire, des exclamations, des chants en diverses langues, des disputes comme des jeux d'enfants, le martèlement de divers travaux, le crépitement des brasiers, le cri des nombreux oiseaux et le clapotement de l'eau au pied des ruines.

La Hütte a les pieds immergés depuis bientôt 10 ans. Avec le réchauffement climatique, la Sarre était devenue une force imprévisible qui débordait chaotiquement de son lit. Le site UNESCO de la Hütte, aux premières loges, devint trop dangereux pour être ouvert au public. S'y ajouta la fin des réserves d'énergie fossile qui entraîna une baisse du tourisme, ainsi qu'une baisse de budget des politiques culturelles au niveau mondial.

Cette déclassification des ruines eut pour effet bénéfique de permettre aux habitant-es les plus précaires de Völklingen de s'y réfugier, la ville ayant été radicalement gentrifiée en quelques années par un lobbying autour de l'acier « vert » produit par Saargrün, l'usine voisine. Völklingen était devenue une vitrine ultra-sécurisée et automatisée pour digitaux nomades qui s'était avérée être un miroir aux alouettes. Et pendant que Saargrün étouffe l'affaire, Völklingen doit garder les apparences, aux dépens de sa population originelle.

Alors, les artistes et réfugié-es qui vivaient depuis longtemps à la Hütte commencèrent à investir la ruine de manière plus pérenne. Des plateformes habitables furent construites dans les hauteurs des anciennes installations, on cultiva le Paradis, des barrages naturels furent construits aux abords de

la Sarre. Diverses personnes vinrent à la Hütte, parfois par besoin, d'autres par conviction, et y trouvèrent un espace de possibles et d'espoir. La Hütte se dresse comme un paradoxe vivant où l'épave d'un monde fossile devient le terreau fertile d'un laboratoire des communs.

Inspirée du savoir des différentes Zones À Défendre s'étant installées partout en Europe durant les dernières décennies, l'Enclave de la Hütte 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 de la communauté. Même s'il est précieux, cet équilibre est précaire et énergivore. La pollution nous environne, le fléau de l'Oubli inquiète et les liens avec l'extérieur sont houleux. Plus que jamais, nous devons compter sur les un-es et les autres. Quels désirs portons-nous au cœur des ruines ?

CHRONOLOGIE GÉNÉRALE

- 1955 : Le référendum demandant aux habitant-es de la Sarre s'ils souhaitent devenir un territoire « supra-national » européen aboutit sur un non à 67,7 %.
- 1986 : Fermeture de la Hütte.
- 1989 : Inauguration de Saarsthal, nouvelle entreprise de sidérurgie voisine de la Hütte.
- 1994 : La Hütte est inscrite au patrimoine mondial de l'UNESCO.
- 2026-2032 : Völklingen, comme le reste de la Sarre, subit les affres du changement climatique, ce qui met en tension le tourisme lié à la Hütte et les ambitions industrielles de Saarsthal.
- 2032 : Saarsthal est nationalisée et renommée Saargrün.
- 2035 : Saargrün annonce qu'elle portera la transition écologique de l'Europe et transforme Völklingen dans l'espoir d'attirer les investisseurs.
- 2040 : Inauguration de Völklingen-GrünZukunft, ville-modèle de la transition énergétique techno-solutionniste.
- 2042 : Déclassification de la Hütte, l'UNESCO se retire de la majorité du site.

- 2044 : Saargrün revient sur ses promesses, le GrünZukunft n'est qu'un mirage.
- 2044 : Divers groupes s'approprient les ruines de la Hütte.
- 2046 : La Hütte est habitée de manière pérenne par une communauté identifiée qui forme l'Enclave.

CHOISISSEZ

LA CRISE PRINCIPALE

- les conséquences de la pollution environnementale sur les corps et les esprits
- la gestion des pénuries régulières et de l'entropie de la ruine.
- l'organisation collective de l'Enclave et la difficulté à communiquer
- l'accueil des personnes extérieures à l'Enclave
- la place de ceux qui ne peuvent pas contribuer
- l'irrationalité qui s'empare des esprits
- la possibilité d'une répression de Saargrün
- la peur que la mémoire individuelle et collective s'efface

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Suzanne, Leo, Joachim, Mira, Stefanie, Peter, Simon, Nacha

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 récupérés, costume froissé, blouses, équipement de randonnée, manches longues, vêtements de teuf volés, un ancien uniforme, un cardigan qui peluche, taches de sang

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

- J'étais étudiant-e, des camarades militants m'ont parlé de l'Enclave.
- Je travaillais au Globus, mes conditions de travail sont devenues invivables et l'Enclave m'a intéressé-e.
- Mes grands-parents travaillaient à la Hütte, je cherche à comprendre leur histoire.
- Je venais ici pour les fêtes épiques et j'ai décidé de m'installer.
- J'ai été licencié par Saargrün et quelqu'un-e de la Hütte m'a proposé de venir m'y reposer.

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 trottinette électrique en sale état, des albums photos, un téléphone qui fonctionne encore, des réserves de nourriture, mon chien, de l'argent volé, une carte de résident de Völklingen-GrünZukunft.

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

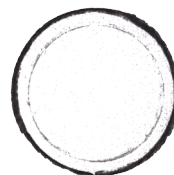
ma fille engagée, les personnes que j'ai fuies, læ conjoint-e que j'ai dû laisser derrière moi, læ personne queer qui m'a ouvert les yeux, la première personne à m'avoir offert un verre de bière aux orties, la personne qui m'a soigné-e

LORE PERSONNEL

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

ZAS GN
ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

L'Arrivant-e



*Dans les ruines du capital,
sont nés espoirs et solidarités
Maintenant que l'Enclave est désirée
Que faire des nouvelles arrivées ?*

Lorsque la société vous rejette, vous n'avez pas vraiment le temps de réfléchir. Vous avez besoin de nourriture, d'un abri, d'amis-es.

Des Arrivant-es trouvent leur chemin vers l'Enclave, porté-es par différents intérêts. Iels viennent de Völklingen, plus rarement de Saargrün, des communautés extérieures, voire de bien plus loin encore. Certain-es sont là par choix, d'autres par besoin.

Les Arrivant-es sont des individus en constante évolution.

Leur pouvoir est contingent, technique et suspect.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- « Pourquoi aurais-tu préféré que je ne vienne jamais ? »
- « Quelle a été la première chose que tu as remarqué chez moi ? »

CONSEILS

- Révélez aux autres joueur-ses 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 indiscernable et attachant.

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.

EXEMPLES DE GESTES BASIQUES

- Apportez une information de l'extérieur.
- 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.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES (gagnez un jeton)

- Affirmez vous de manière déplacée.
- Menacez ou contraignez quelqu'un-e.
- Ressentez un manque de votre vie passée.
- Épuisez une ressource rare de l'Enclave.
- Confessez quelque chose et demandez pardon.
- Demandez si votre présence dérange.

EXEMPLES DE 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.
- Offrez un cadeau au moment opportun.
- Faites entrer ou sortir quelqu'un ou quelque chose de l'extérieur.
- Demandez des explications à quelqu'un-e.
- Demandez à qui ou quoi vous devez faire attention.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Karl, Julia, Christian, Rainer, Antonius, Johannes, Vassili, Adan, Civan

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, 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 DU PARADIS OÙ VOUS ÊTES IMPLIQUÉ·E

- Les rives et le port (pisciculture, algues et barrages naturels)
- Dans les zones d'ombre (champignons dépolluants, sylviculture)
- Les anciens potagers (maraîchage terrestre et apiculture)
- Le long des façades (cultures grimpantes et plantes médicinales)

CHOISSIEZ DEUX PRATIQUES

ARTISANALES QUE VOUS MAÎTRISEZ

vannerie, brasserie, fermentation, poterie, coutellerie, papeterie, menuiserie, teintures, cire, tissage, chaudronnerie, verre, forge, boulangerie

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 défendre, l'agent de sécurité qui pose problème à l'Enclave, mon amant·e qui hésite à retourner à Saarrün, l'âme libre qui m'attire, la personne qui fourre trop son nez dans mes affaires

LORE PERSONNEL

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

ZAS GN
ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

L'Osier



*Plutôt la vannerie que la sidérurgie,
que nos cultures soient des barrages
Osiers, enracinez l'eau et la terre
Tissez nos rêves à nos rivages*

Avec l'abandon de l'usine, la nature reprit ses droits et le Paradis devint le jardin de la ruine. Lors de l'établissement de l'Enclave, les potagers devinrent de véritables terres agraires. Un port informel s'était établi le long de la Sarre, où plusieurs bassins de pisciculture servaient aussi de barrages naturels pour empêcher l'eau de trop progresser.

Les Osiers ont le rôle de cultiver le Paradis, à la fois pour produire de quoi nourrir l'Enclave, mais aussi pour dépolluer les eaux et les sols à l'aide d'algues et de champignons. Organisé·es par secteurs, iels ont toutes un savoir-faire artisanal qui complète leur production et leurs journées sont rythmées par le cycle des saisons.

Leur pouvoir est tangible, situé et sécurisant.

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 préoccupé et attachant.

INCITATION

(faites gagner un jeton)

Chaque fois que quelqu'un·e fait appel à votre savoir-faire artisanal ou utilise vos exploitations, iel gagne un jeton.

EXEMPLES DE GESTES BASIQUES

- Agissez simplement, en cohérence avec la situation.
- Produisez ou fabriquez quelque chose, mais cela vous coûte.
- Gérez votre exploitation ou faites du troc.
- Observez une évolution de la Terre elle-même.
- Profitez d'être vu comme quelqu'un·e de fiable.
- Négociez avec vos camarades à propos de ce qui entre ou sort de l'Enclave.
- Demandez comment améliorer les conditions matérielles de l'Enclave.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES (gagnez un jeton)

- Enfreignez secrètement une règle de la communauté par facilité/opportunisme.
- Échouez à accomplir votre tâche.
- Soyez obsédé·e par un projet personnel.
- Laissez-vous aliéner par l'Oubli.
- Faites preuve de mauvaise foi auprès de vos proches.
- Demandez si vous faites les bons choix pour l'Enclave.

EXEMPLES DE GESTES FORTS (utilisez un jeton)

- Obtenez une ressource liée à votre travail grâce à vos efforts.
- Improvisez une solution temporaire même sous la contrainte.
- Offrez un lieu de repli ou de relâchement.
- Offrez un repas réconfortant au meilleur moment.
- Détournez l'usage de vos terres/outils à vos propres fins.
- Demandez à quelqu'un·e comment vous pouvez l'aider.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Heinrich, Jan, Jean-Marcel, Esther, Lisa, Ben, Gerald, Kurt, Roda

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

vêtements sobres, t-shirts à slogans, ancien uniforme, vêtements de sport, écusson avec logo dans le dos, lunettes fines, sarouel, tissus en matières naturelles, veste en cuir,

CHOISSIEZ LA CONVICTION QUI MOTIVE VOS ACTIONS

- Une communauté aussi fragile que la nôtre doit s'engager dans l'écriture d'une mémoire commune.
- Archiver le présent permettra au futur de ne pas répéter les erreurs du passé.
- Il nous faut résister aux affres du temps et de l'Oubli.
- Mon rôle est de lutter contre les rumeurs et la désinformation.

DÉCIDEZ D'UN LOCAL ET D'UNE SPÉCIALISATION

- Le Château d'eau, archives fragiles, video club et photographie.
- Les Hauts fourneaux, stations radios et pigeoniers.
- Dans les anciens ateliers, imprimerie, journaux et sérigraphie.
- Dans la centrale électrique, bibliothèque, recueil d'objets personnels, bannières et drapeaux.

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

les jumeaux qui sont mes apprentis, l'un des pigeons que j'ai apprivoisé, le marchand extérieur à qui je dois une petite fortune, l'enfant mutique qui compte sur moi, mon amant-e malade, mon cercle de sobriété, le nouveau qui se prend pour un chef, mon carnet de notes, ma relation épistolaire avec quelqu'un-e de Saargrûn

LORE PERSONNEL

- D'où vient votre souci du détail ?
- Êtes-vous un-e pacifiste ou un-e révolutionnaire ?

ZAS GN
ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

L'Encre



*Pour que l'épave patrimoniale
soit vaisseau de nos mémoires
Les Encres animent les archives
Face à l'Oubli et la nuit noire*

L'UNESCO n'a plus qu'une maigre présence à la Hütte, entre le Château d'Eau et la Salle des Minerais. Au vu de la diversité composant l'Enclave, des personnes s'organisèrent pour faire circuler les savoirs, récits et mémoires de la communauté.

Certaines Encres ont le rôle de partager l'information dans les annonces quotidiennes, d'autres d'archiver la mémoire dans le temps long.

On leur confie nos souvenirs, nos objets précieux, nos photographies, mais aussi nos annonces et revendications. Ce sont elleux qui veillent à documenter, traduire et rapporter ce que nous sommes entrain de construire.

Leur pouvoir est fluide,
relationnel et précieux.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

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

CONSEILS

- Intéressez vous aux membres de la communauté et à l'histoire des lieux.
- Explorez la tension entre le besoin de réactivité face à l'immédiateté et l'attention que requiert le temps long.
- Rendez votre personnage intrigant et intéressé.

INCITATION

(faites gagner un jeton)

Chaque fois que quelqu'un-e vous confie sa mémoire ou consulte vos archives, iel gagne un jeton

EXEMPLES DE GESTES BASIQUES

- Agissez simplement, en cohérence avec la situation.
- Récupérez le témoignage de quelqu'un-e.
- Transmettez la mémoire de la communauté.
- Concentrez-vous pour percevoir quelle émotion puissante un objet a récemment absorbé.
- Demandez à quelqu'un-e ce qu'iel désire secrètement.
- Demandez qui contrôle vraiment la situation.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES (gagnez un jeton)

- Traitez quelqu'un-e comme un récit intéressant plutôt que comme une personne.
- Faites un contre-sens total ou propagez involontairement une fausse information.
- Oubliez une tâche/une information importante.
- Menacez quelqu'un-e de bien trop puissant-e.
- Demandez quelque chose de bien trop personnel à quelqu'un-e.
- Demandez à quelqu'un-e pourquoi iel ne vous fait plus confiance.

EXEMPLES DE GESTES FORTS (utilisez un jeton)

- Activez vos réseaux pour trouver une information fiable.
- Écoutez une conversation sans être repéré-e.
- Accueillez ou refusez la mémoire de quelqu'un-e, ce qui lui fait subir l'Oubli ou la-e protège de ses effets.
- Refusez la mémoire de quelqu'un-e, la forçant à ressentir l'Oubli.
- Convincez quelqu'un-e de vous montrer ses possessions.
- Demandez à quelqu'un-e quelque chose qui pourrait vous intéresser.
- Diffusez des paroles qui apaisent la peur de quelqu'un-e ou qui galvanisent la communauté.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Armin, Jocelyn, Marjatta, Hendrik, Winfried, Jürgen, Dimitri, Nour, Faty

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

CHOISISSEZ EN QUOI VOUS ÊTES SPÉCIALISÉ·E

- Plongeur, pêche à l'aimant, récupération de denrées immergées.
- Hacker, réseau mesh, ondes radio, informations en ligne.
- Soudeur, maintien et réparation de la Hütte, gros œuvre.
- Électricien, réseaux électriques, batteries et petits appareils.

CHOISISSEZ L'URGENCE QUE VOUS PERCEVEZ MIEUX QUE QUICONQUE

- L'effondrement de la Hütte va arriver plus tôt que prévu et nous devons nous y préparer.
- Nous avons l'illusion d'être protégé·es, mais des signes indiquent que nous sommes sur écoute et cela ne présage rien de bon.
- Il faut que nous améliorions nos conditions matérielles, car la précarité provoque des tensions entre nous.
- L'exposition aux métaux lourds semble plus grave que prévue et ça se voit déjà chez certain·es de mes camarades.

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 et grincheux, le politicien de Völklingen qui vient discrètement ici pour s'encanailler, l'usurier·e qui a fini par me retrouver, la camarade qui ne sait pas s'arrêter

LORE PERSONNEL

- Savez-vous céder et faire des compromis ?
- Essayez-vous parfois de réparer des choses qui ne sont pas cassées ?

ZAS GN

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

Le Cuivre



*Fils soudés de leurs mains,
conducteur·ices de nos fondations
Cuivres, plongez en milieu hostile
Transmettez nous votre abnégation*

On a tendance à oublier que la Hütte est une ruine, tant la vie de l'Enclave y bourdonne. Mais des grincements parfois sinistres nous rappellent que ce que nous avons construit est précaire.

On nomme les Cuivres les personnes qui vont se charger de l'entretien matériel de nos structures et qui sont prêt·es à prendre les risques qui y sont associés. Certain·es sont des plongeurs qui vont chercher des denrées au fond de l'eau, d'autres puisent dans les parties irréparables de la Hütte des matériaux pour les réutiliser. Saargrün et le Globus sont pour elleux des stocks de matériel électronique, à condition de savoir se servir.

Leur pouvoir est mouvant,
matériel et contingent.

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 joueur·euses dans la réflexion sur les risques ou les complications liées à votre travail.
- Rendez votre personnage vénal et investi.

INCITATION

(faites gagner un jeton)

Chaque fois que quelqu'un·e fait appel à vos ressources et à vos savoirs techniques, iel gagne un jeton.

EXEMPLES DE GESTES BASIQUES

- Agissez simplement, en cohérence avec la situation.
- Réparez quelque chose, mais cela vous coûte.
- Faites de la contre-bande et du troc
- Transmettez des techniques d'infiltration et des règles de sécurité.
- Observez une évolution de Saargrün ou du Monde Numérique.
- Demandez à quelqu'un·e ce dont iel a besoin.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES (gagnez un jeton)

- Refusez une mission par peur, en inventant une excuse clairement bidon.
- Échouez dans votre tâche, laissant quelque chose de cassé ou d'instable.
- Faites un excès de zèle qui coûte à vous et à vos proches.
- Défoncez vous au pire moment possible.
- Refusez de voir le danger et subissez les effets de l'Oubli.
- Demandez quelles sont vos motivations à remettre en question.

EXEMPLES DE GESTES FORTS (utilisez un jeton)

- Sabotez un moyen de production ou un objet utile.
- Récupérez quelque chose qui semblait inaccessible.
- Travaillez dur pour rendre quelque chose plus sûr/efficace.
- Bondissez pour protéger quelqu'un·e du danger.
- Réussissez à réparer quelque chose malgré la situation.
- Demandez à quelqu'un de vous donner ce qu'il possède d'utile .

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Isabella, Yasmeen, Lara, Antonio, Maria, Andrei, Sehran, Tahir, Samia, Finn, Hilde

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 cousus main, tissus brodés, fibres naturelles, couleurs vives, vêtements traditionnels, tatouages faits à la main, vêtements de rave, dentelle noire, cheveux décolorés, chemises en lin, foulards récupérés

CHOISSIEZ CE QUI VOUS MOTIVE À FAIRE COMMUNAUTÉ

- Sans communauté solide, 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 célébrations et nos liens historiques, le mal se développe dans les espaces vides laissés derrière nous.
- Seule la solidarité de nos liens affectifs peuvent contrer l'Oubli, qui n'est pas qu'un phénomène individuel mais une force tangible qui veut nous nuire.

CHOISISSEZ LÀ OÙ SE CONCENTRENT VOS CÉRÉMONIES

- Les champs du Paradis, festins et brasiers
- Les Hauts fourneaux, chœurs et percussions collectives
- Les Ateliers collectifs, déambulations carnavalesques et jeux rituels
- Les Sous-sols, raves et transes industrielles

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 prépare mon traitement, l'ancienne communauté que j'ai quitté, le doyen qui s'est fait exiler, mon camarade qui picole trop, ma mère qui vit toujours à Saargrün

LORE PERSONNEL

- Vos enseignements offrent-ils à l'Enclave une voie à suivre ?
- La tâche d'unir tout le monde ne semble-t-elle pas incommensurable ?
- Êtes vous réellement capable d'accepter le rejet ?

ZAS GN
ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

Le Charbon



*Autrefois le charbon ardent
amenait précarité et désarroi
Aujourd'hui les Charbons sont le liant
qui font du commun notre foi*

La Hütte porte l'histoire des différentes communautés qui y ont travaillé, aux vécus ambivalents et complexes. Si aujourd'hui l'Enclave s'est constituée comme un espace de résistance, la communauté qui la compose est plurielle. Porter des désirs collectifs sans effacer les singularités demande une remarquable ingénierie du commun.

Les Charbons sont les braises du travail social pour que nous ne perdions pas de vue le feu qui nous unit. Iels ont le rôle de créer des solidarités, de réguler les conflits et denpenser les coutumes de la Hütte. Iels parlent souvent plusieurs langues, croient en l'intelligence collective, au pouvoir des arts et de la force de la joie.

Leur pouvoir est social,
fascinant et énergique.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- « Quelle est la chose qui t'irrite chez moi, mais que tu ne m'as jamais dite ? »
- « Pourquoi t'ai-je fasciné lors de notre dernière célébration ? »

CONSEILS

- Utilisez vos célébrations pour rapprocher les gens.
- Explorez à la fois votre empathie et votre égoïsme.
- Rendez votre personnage zélé et charmant.

INCITATION

(faites gagner un jeton)

Chaque fois que quelqu'un-e s'investit à vos côtés dans un projet communautaire ou fait appel à vous pour résoudre un conflit, iel gagne un jeton.

EXEMPLES DE GESTES BASIQUES

- Agissez simplement, en cohérence avec la situation.
- Réunissez des membres de la communauté pour organiser une célébration.
- Partagez de la nourriture ou des conseils à quelqu'un-e.
- Interprétez les signes de l'Oubli.
- Demandez à quelqu'un-e comment approfondir son sentiment d'appartenance à la communauté.
- Profitez d'être vu-e comme quelqu'un-e de confiance.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES (gagnez un jeton)

- Admettez que vous n'avez pas la réponse à la question ou au problème de quelqu'un-e.
- Ratez une célébration, ce qui insécurise ceux qui y participent.
- Ayez des préjugés sur les intentions ou le comportement de quelqu'un-e.
- Promettez quelque chose que vous ne pourrez pas tenir.
- Attirez l'attention de Saargrün en laissant une célébration vous échapper.
- Demandez à quelqu'un-e ce qu'iel pense vraiment de vous.

EXEMPLES DE GESTES FORTS (utilisez un jeton)

- Persuadez ou convainquez quelqu'un-e de s'investir à vos côtés.
- Incitez vos proches à commettre un acte fort.
- Ostracisez un membre de l'Enclave.
- Mettez vous ou vos proches hors de danger.
- Réussissez à apaiser un conflit tendu entre deux membres de la communauté.
- Demandez à quelqu'un-e sa plus grande peur.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Ralph, Annika, Franck, Hannah, Daniel, Günther, Paulin, Vladimir, Valentina, Umur

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

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

CHOISISSEZ DEUX TECHNIQUES CURATIVES

- 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 et plantes diurétiques
- Les anti-poisons et les sangsues.

CHOISSIEZ VOTRE ANCIENNE SPÉCIALISATION

- J'étais soigneur-se animalier-e au zoo de Sarrebrück qui a fermé.
- Je viens de finir mes études en psychologie et je suis prête à aider.
- J'étais infirmier-ère à l'hôpital, mais je l'ai quitté après sa privatisation.
- Je suis un-e géologue qui travaillait à la région, mais les politiques actuelles ne me correspondent plus.
- Je m'étais infiltré-e chez des survivalistes pour une enquête et j'en ai tiré quelques savoir-faire.

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

une femme mourante dont j'apaise la douleur, mon crush secret, l'æ collègue avec qui je peux me confier, un chat que j'ai sauvé, mon amant-e qui est trop spirituel-le à mon goût, une personne secrètement contagieuse sur qui je veille, un-e très proche ami-e que je délaisse par manque de temps, la corneille qui m'a apprivoisé

LORE PERSONNEL

- Vous dévouez-vous à la santé de l'Enclave uniquement par sens du devoir ?
- Délaissez-vous votre vie personnelle à force de sauver celle des autres ?

ZAS GN

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

La Résine



*Les vestiges fossiles corrompent
les eaux, les sols et les corps
Ô Résines, soignez le vivant
et le plomb se changera en or*

Si la Hütte était devenue plus hospitalière avec l'investissement de toustes, nul n'ignorait que c'était un environnement qui héritait d'une lourde pollution et qui présentait des risques pour la vie organique. La transformation radicale de Völklingen avait entraîné la privatisation partielle de l'hôpital public, devenu trop coûteux pour beaucoup. Dès l'installation des premières communautés de l'Enclave, il fut décidé que le soin des corps et du vivant devait être un chantier continu.

Les Résines sont des personnes qui arpentent l'Enclave pour veiller aux symptômes de la communauté, inspecter les sols et les eaux ; le tout afin de prodiguer des soins à la mesure de leur capacité.

Leur pouvoir est résilient,
entremêlé et inestimable.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- « Pourquoi t'es tu inquiété pour moi récemment ? »
- « Pourquoi est-ce qu'au fond, tu te méfies de moi ? »

CONSEILS

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

INCITATION

(faites gagner un jeton)

Chaque fois que quelqu'un-e fait appel à vos compétences pour un diagnostic ou un soin, iel gagne un jeton.

EXEMPLES DE GESTES BASIQUES

- Agissez simplement, en cohérence avec la situation.
- Diagnostiquez un problème médical.
- Transmettez un savoir relatif au soin du vivant.
- Offrez une oreille attentive.
- Constatez les effets de l'Oubli.
- Demandez de quoi quelqu'un-e a besoin.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES (gagnez un jeton)

- Échouez à diagnostiquer ou à soigner un être vivant.
- Divulgez les problèmes de santé de quelqu'un-e sans son consentement.
- Retrouvez vous vulnérable au mauvais moment à force d'oublier votre propre santé.
- Laissez entrer l'Oubli face à une situation traumatisante.
- Demandez si vous valez quelque chose en dehors votre rôle.
- Demandez qui sauver en premier quitte à ne pas pouvoir tout gérer.

EXEMPLES DE GESTES FORTS (utilisez un jeton)

- Éloignez vous et un proche du danger.
- Réussissez à identifier la source d'un mal caché qui touche le vivant.
- Prenez du temps pour concevoir un traitement de fortune à un mal précis.
- Refusez de guérir un être vivant.
- Stabilisez rapidement l'état de santé de quelqu'un-e ; si iel est dans un état critique, iel subit les effets de l'Oubli.
- Demandez à votre tour de l'aide.

L'Oubli

Avec l'ironie dont fait parfois preuve la destinée, la Hütte autrefois lieu de mémoire, n'échappe pas à un fléau que les habitant-es de l'Enclave ont nommé l'Oubli. Comme son nom laisse l'entendre, l'un des symptômes de l'Oubli sont des amnésies chroniques ou soudaines, parfois temporaires, parfois irréversibles. Mais l'Oubli semble aussi avoir une influence sur le comportement des êtres : il arrive que certain-es changent soudainement de personnalité ou d'humeur.

Là où les souvenirs s'effacent, l'Oubli remplit le vide. Certains rêves et visions deviennent des formes psychiques partagées collectivement. Même si ces phénomènes sont inquiétants, ils ne sont pas toujours négatifs : d'aucun-es y voient des prémonitions ou la voix de la destinée. L'Oubli semble prendre du terrain partout dans le monde, mais là la Hütte ses signes sont palpables. Est-ce simplement un effet de la pollution environnante, ou y a-t-il quelque chose de bien plus grand dans cette force qui semble posséder ses propres intentions ?

À MOBILISER QUAND

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

À DÉLAISSER QUAND

- Votre personnage se sent bizarre ou invoque l'Oubli.
- Votre personnage se rend psychiquement vulnérable.

EXEMPLES D'ACTION

- Faites oublier un souvenir important.
- Faites vivre une vision de menace ou d'espoir.
- Répandez l'instabilité psychique dans la zone immédiate.

CONSEILS

- Explorez l'impact subtil que l'Oubli a sur les gens et les lieux quotidiens.
- Lorsque les gens vivent l'Oubli, décrivez ou interrogez-les sur leurs expériences sensorielles.

Les Pénuries

Nous voilà libérés des vices de la consommation facile — mais plus que jamais les mains dans le cambouis. Pour pallier aux affres de l'autonomie, une économie informelle s'est mise en place, autour du troc, du partage des ressources et des savoirs. Si les moulins des Hauts-Fourneaux, les champs et bassins du Paradis, et le « troc » plus ou moins consenti avec l'extérieur nous permettent de tenir, tout cet équilibre reste très précaire. Aucun confort matériel n'est pleinement garanti et la plupart de nos infrastructures fonctionnent de manière intermittente.

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.
- Quand quelqu'un-e se demande si les ressources nécessaires sont présentes et disponibles.

À DÉLAISSER QUAND

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

EXEMPLES D'ACTION

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

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.

La Terre elle-même

En 2046, la Terre 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 du climat. Dans l'Enclave, nous côtoyons le vivant chaque jour, entre alliances et négociations.

Certain-es disent que le vivant mute : est-ce à cause de la pollution dont hérite la Hütte, ou celle plus insidieuse de Saargrün ? 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 Éden.

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.

EXEMPLES D'ACTION

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

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.

Les Communautés Extérieures

Nous sommes absorbé-es par la vie dans l'Enclave. Mais régulièrement, on entend des signes d'autres présences au loin. Parfois des cris joyeux, parfois plus ambigus. Et là, on se rappelle qu'en dehors de nous-mêmes se trouvent d'autres communautés. Certaines sont familières : des travailleur-euses précaires de la Saargrün avec lesquelles nous échangeons parfois dans les parkings de l'ancien Globus. Au-delà de la Sarre, sur l'autre rive, se trouvent des personnes qui ne vivent ni tout à fait à Völklingen, ni parmi nous.

La plupart ont été exclues de la société, mais ne se reconnaissent pas dans nos modes de vie. Certain-es sont isolé-es, mais la plupart semblent avoir formé d'autres communautés, dont nous n'en savons qu'assez peu.

À MOBILISER QUAND

- Quelqu'un-e erre hors de l'Enclave ou à sa frontière, emprunte une voie de passage ou commet une intrusion.
- 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.

EXEMPLES D'ACTION

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

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.

Le Monde numérique

La fin des énergies fossiles a transformé notre rapport au monde numérique. Nous savons qu'il existe 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 de nos ordinateurs et 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 local, composé de petits émetteurs-récepteurs d'ondes radio. On travaille encore à la couverture totale de l'Enclave.

Avec la proximité de la Saargrün, les plus doué-es (ou inconscient-es) d'entre nous parviennent à récupérer des petits appareils et de batteries au lithium qu'ils réexploitent pour le commun. Nos outils de communication sont principalement analogiques, même si quelques un-es arrivent parfois à capter les signaux de réseaux bien plus grands. Peut-être que le monde numérique va revenir. En attendant, il est devenu une entité rare, aux qualités quasi-mystiques.

À MOBILISER QUAND

- Quelqu'un-e interagit avec un appareil numérique ou la technologie de la Saargrün.

À DÉLAISSER QUAND

- Vous interagissez avec un appareil numérique ou la technologie de la Saargrün.

EXEMPLES D'ACTION

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

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.

Saargrün

Beaucoup d'habitant-es de Völklingen crurent au « GrünZukunft » [futur vert] promis par Saargrün, l'usine de sidérurgie qui encercle la Hütte. Mais s'en suivit une transformation urbaine radicale, où Völklingen devint le terrain d'une gentrification féroce destinée à redonner crédibilité au capitalisme écologique. Alors, quand il apparut que les ambitions de Saargrün s'étaient avérées bien trop optimistes et que la bulle spéculative implosait dans le plus grand des silences, les habitant-es historiques sentirent qu'ils avaient tout perdu : tant leur ville que leur futur.

Pour ceux qui n'avaient pas les moyens ou l'envie de partir, la Hütte devint un espace de potentialité. Les relations de la Hütte avec Völklingen, Saargrün, et plus globalement la société éco-capitaliste ont été houleuses, et peuvent le redevenir. Saargrün représente toutes celles qui croient au Progrès à tout prix, et qui refusent de voir que le monde qu'ils souhaitent n'est plus qu'un mirage. Son influence et son autorité 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 Saargrün se retrouve dans l'Enclave ou interagit avec.
- Quelqu'un-e de l'Enclave se retrouve à l'ancien Globus, à Saargrün ou à Völklingen.

À DÉLAISSER QUAND

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

EXEMPLES D'ACTION

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

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 Saargrün pour explorer et amplifier les désirs et les tensions au sein de l'Enclave.

Aide de jeu

DÉROULÉ DE PARTIE

1. IMMERSION DANS LA HÛTTE ET ENTRÉE DANS LE LORE

Facilitateur-ice et joueur-ses : Retour d'expérience de la visite

2. CADRAGE ET CHOIX DES PERSONNAGES

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

Facilitateur-ice : Exposé des règles

2. a. Joueur-ses : Choix au hasard ou en concertation d'un personnage

Facilitateur-ice : Distribution des entités

Facilitateur-ice : Exposé de la crise

2. b. Joueur-ses : Questions d'amorce

2. c. Joueur-ses : Inscription symbole sur la carte

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

3. a. Joueur-se volontaire : Lieu, temps, personnages, scène

3. b. Joueur-ses : Implication ou non

3. c. Joueur-se volontaire : Énoncé et scène, interprétation

3. d. Joueur-ses : Interactions, énoncés et actions, interprétations

3. f. Joueur-ses non impliqués : Mobilisation entité, énoncés, actions, interprétations

3. g. Joueur-ses : Résolution de la scène, fin du tour de jeu

3. h. Joueur-se volontaire : Énoncé et description de la fin de la scène

RÉPÉTER AUTANT DE RÊVERIES QUE NÉCESSAIRE !

4. 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'Oubli

- Quand quelqu'un-e perd pied ou invoque l'Oubli.

Les Pénuries

- Quand quelqu'un-e erre hors de l'Enclave.
- Quand quelqu'un-e se demande si les ressources nécessaires sont présentes.

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 la technologie de Saargrün, ou un appareil numérique.
- Vous avez une idée de la façon dont le numérique prend forme.

La Saargrün

- Quand quelqu'un-e de la Saargrün se retrouve dans l'Enclave.
- Quand quelqu'un-e de l'Enclave se rend à l'ancien Globus, à Saargrün ou à Völklingen.

ZONE AUTONOME SPECULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

(.....)

(.....)

L'Arrivant·e

ZONE AUTONOME SPECULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

(.....)

(.....)

L'Osier

ZONE AUTONOME SPECULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

(.....)

(.....)

L'Encre

ZONE AUTONOME SPECULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

(.....)

(.....)

Le Cuivre

ZONE AUTONOME SPECULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

(.....)

(.....)

La Résine

ZONE AUTONOME SPECULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

(.....)

(.....)

Le Charbon



Jetons

