

FRAGMENTS

Un jeu narratif pour 3-6 personnes

INTRODUCTION

Fragments est un jeu narratif dans lequel les participant.e.s créent ensemble une histoire. Vous bâtirez le Récit grandiose d'une civilisation fictive telle que racontée à travers une murale bâtie par les conquérants, puis vous dévoilerez les secrets que cette version officielle de l'Histoire a enfouis. Ce jeu est divisé en deux étapes. Vous y interprétez à la fois les forces conquérantes du régime – les Autorités – et les éléments de la société qui contestent le Récit dominant – les Marginaux.

MATÉRIEL

Une feuille de papier, des ciseaux, six fiches, des crayons, des stylos rouges et un dé à six faces

LE POIDS DE L'HISTOIRE – CRÉATION DE LA MURALE

Dans cette première phase de jeu, vous donnerez vie à l'univers de jeu. Vous n'êtes pas des divinités ou des observateurs neutres; plutôt, vous endossez le rôle de conquérants, de forces qui règnent maintenant sans opposition à la tête du Régime. Décidez ensemble du décor dans lequel ce Régime s'inscrit. Celui-ci peut être historique, futuriste ou entièrement fantastique. Il peut être le résultat d'une guerre civile, comme d'une invasion extraterrestre ou du réveil d'un dragon sommeillant sous terre. Ce qui importe, c'est que le Régime a commandé une monumentale murale à son image dans le but d'asseoir sa domination et de raconter son Récit, pour que tous et toutes le voient. Afin de vous aider à vous l'imaginer, prenez une feuille de papier que vous divisez en six sections de taille égale; c'est votre murale.

À tour de rôle, ajoutez un élément du Récit officiel en remplissant une section de la murale, jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune section vide. Chaque section correspond à une fonction du Régime appelée Autorité :

1. Politique
2. Militaire
3. Scientifique
4. Morale
5. Judicaire
6. Culturelle

Choisissez une Autorité dans la liste, rayez-la et illustrez votre choix dans une section libre de la murale. Vous devez décrire du même coup comment cette Autorité s'exerce au sein de votre Régime. Vous pouvez aussi vous inspirer des aides fournies à la fin du document. Ne ménager surtout pas les éloges et les formulations grandiloquentes! Ceci est la version « officielle » des faits, de la perspective des vainqueurs. Une fois les six sections de la murale complétées, vous aurez une vue d'ensemble du Récit que se raconte la faction dominante.



Mural of siege warfare, Genghis Khan Exhibit, Tech Museum San Jose, 2010, Bill Taroli (CC BY)

FRAGMENTS

Un jeu narratif pour 3-6 personnes

Exemple de jeu :

C'est au tour de Michèle de contribuer à la murale. Elle regarde les choix restants dans la liste et décide de s'approprier l'Autorité politique. Elle dessine un palais dans une section libre de la murale. Michèle décrit comment le Régime a fait venir des matériaux enchantés des quatre coins du pays pour la construction d'un somptueux palais à l'usage exclusif des Sang-de-dragon, flottant au-dessus de la basse-ville et de ses manant.e.s.

LA PIERRE S'ÉMOUSSE – DÉCOUVERTE D'HISTOIRES OUBLIÉES

Dans la deuxième phase de jeu, divisée en tours, on marque le passage du temps depuis la création de la murale :

- Au 1^{er} tour → il s'est passé 5 ans
- Au 2^e tour → 15 ans
- Au 3^e tour → 30 ans
- Au 4^e tour → 50 ans
- Au 5^e tour → 100 ans
- Au 6^e tour → 1 000 ans

La murale s'effrite graduellement avec le temps, comme l'emprise du Régime qui pèse un peu moins lourd sur la société. Vous serez appelé.e.s à mettre au jour des histoires marginales oubliées, cachées pendant des années derrière la murale et ce qu'elle représente.

Au début de chaque tour, un fragment de la murale est démolì. Lancez le dé et découpez la section correspondante de votre feuille avec des ciseaux (en comptant à partir du coin supérieur gauche). À partir de ce moment, ce qui est dépeint sur cette section de la murale n'est plus véridique dans la fiction; l'Autorité qui est représentée a perdu de son emprise sur la société. Si vous êtes la personne qui avait choisi cette section originalement, prenez le bout de papier et placez-le devant vous. C'est maintenant à vous de raconter une histoire oubliée, cette fois du

point de vue des Marginaux, c'est-à-dire les groupes qui ont été dominés et même parfois effacés du Récit officiel.



Antifascist Demonstration (1932-1933), Stanisław Osostowicz (domaine public)

Décrivez un évènement ou une réalité historique de cette société qui a été oubliée jusqu'à aujourd'hui. Le thème de votre histoire doit être lié d'une manière ou d'une autre au fragment de murale que vous avez récupéré. Par exemple, si celui-ci représente une prestigieuse académie (Autorité scientifique), l'histoire marginale nouvellement dévoilée pourrait raconter comment un éminent professeur a quitté son poste pour enseigner secrètement à des groupes à qui l'on interdisait toute éducation (voir aussi les inspirations en fin de document). Alors que vous partagez votre histoire avec les autres participant.e.s, transcrivez-en les grandes lignes sur une fiche.

Suite au jet de dé, la section de la murale avec le palais (Autorité politique) illustrée par Michèle est détruite. Elle découpe le bout de papier et le place devant elle, signifiant qu'elle a le droit de parole. Elle

FRAGMENTS

Un jeu narratif pour 3-6 personnes

réfléchit un moment à un évènement lié à la construction du palais qui aurait pu être occulté dans le Récit officiel. Michèle révèle ensuite que les dirigeants quasi-divins du Régime – les Sang-de-dragon – ne sont pas les élus des dragons, mais leurs geôliers, s’abreuvant de leur sang pour vivre éternellement. Toutefois, les chefs traditionnels, qui autrefois communiquaient et négociaient avec les dragons, se terrent et gardent espoir d’un jour pouvoir les libérer et d’en finir avec les Sang-de-dragon.

Les autres participant.e.s, pour leur part, endossent le rôle des Autorités restantes. Il leur revient la charge de vous censurer et de rétablir le Récit officiel. Donnez-leur votre fiche. Si un aspect de votre histoire ferait intervenir une de ces Autorités, l’élément en question est rayé de la fiche à l’encre rouge. Une fois ce processus terminé, la fiche vous est rendue. Récitez ensemble l’histoire officielle telle qu’elle est dépeinte sur la murale en ce moment, avant de passer au tour suivant.

Les ami.e.s de Michèle passent en revue la fiche sur laquelle elle a retranscrit son histoire. Julien, lui qui a notamment créé la religion officielle du régime (Autorité morale), décrète que l’immortalité des Sang-de-dragon provient de leur supériorité morale, comme le veut la doctrine. Il marque la fiche de rouge.

Lors des tours subséquents, suivez les mêmes étapes qu’au tour 1, à une différence près : les participant.e.s qui ne peuvent plus jouer d’Autorités - c’est-à-dire dont toutes les contributions initiales à la murale ont été détruites – peuvent maintenant contribuer à l’histoire des Marginaux, avec la personne dont c’est présentement le tour. Continuez ainsi jusqu’au 6^e tour qui a lieu 1 000 ans après la réalisation de la murale. Alors, le dernier fragment tombe et, libéré.e.s du poids écrasant des Autorités, vous pouvez tous et toutes co-créer la dernière histoire marginale à être révélée.

Au final, au lieu d’une murale unique, vous avez une mosaïque d’histoires singulières – certaines trouées, d’autres non – qui racontent quelque chose de totalement différent que la version officielle des dominants. Relisez ces fiches à voix haute une toute dernière fois.

Par Dominik Marchand

Conçu pour le Alt Game Chef 2018 des Aventureux

Thème : Histoires perdues

Ingrédients utilisés :

- Poids (qui pèse sur, qui accable, oppression, étouffement...)
- Émoussé (qui devient moins vif, moins incisif...)



Teufelsberg, Berlin, Sophie Curran

FRAGMENTS

Un jeu narratif pour 3-6 personnes

AIDES DE JEU

INSPIRATIONS POUR LA CRÉATION DE LA MURALE

CHOIX DE L'AUTORITÉ	EXEMPLES D'ILLUSTRATIONS
POLITIQUE	Un parlement, un chef révolutionnaire, un écu royal, un trône, un sceptre, une pyramide
MILITAIRE	Une épée, un cheval et un arc, un mur, un légionnaire, un tank, une bombe atomique
SCIENTIFIQUE	Une potion, une nouvelle forme d'énergie, un docteur de peste, un portail, un cyborg, un satellite
MORALE	Un cercle de pierres, un philosophe, un temple, une croix, un ange, un prédicateur
JUDICIAIRE	Une table de loi, une prison, un juge, une police secrète, une guillotine, un camp de travail martien
CULTURELLE	Un théâtre, une arène, une bibliothèque, un pensionnat, une parade, une statue,

INSPIRATIONS POUR LES HISTOIRES OUBLIÉES

1D6	POLITIQUE	MILITAIRE	SCIENTIFIQUE	MORALE	JUDICIAIRE	CULTURELLE
1	Légitimité fabriquée	Massacre camouflé	Cobayes humains	Traditions interdites	Procès truqué	Artiste inconnue
2	Opposition souterraine	Résistance héroïque	Chercheuse effacée	Groupe hérétique	Table de loi perdue	Éducation interdite
3	Démocratie inachevée	Armes illégales	Tests désastreux	Persécution religieuse	Avocate effacée	Établissement clandestin
4	Politicienne effacée	Moyen de défense	Médecines alternatives	Hypocrisie moraliste	Disparitions inexplicables	Art contestataire
5	Enclave libérée	Violence ordinaire	Invention impossible	Philosophe oubliée	Justice réparatrice	Ouvrages brûlés
6	Alliés étrangers	Héroïne oubliée	Théorie trompeuse	Rites de purification	Profilage policier	Festival populaire