

UN MINUTE
DE CÔMÉ
MARTIN ÉCART
EN AVRIL
2020

LE LIVRE

INSPIRÉ PAR

THE CITY
THE CITY

DE CHINA
MIEVILLE

ET DE
BOU G DOAST

Les joueuses incarnent des personnages vivant à des époques différentes ou dans des réalités parallèles. Ils ont tous en leur possession un même livre, dans les marges duquel ils peuvent communiquer : ce qu'ils y écrivent est lisible par tous, sans qu'on sache comment.

Les joueuses créent librement leurs personnages, qui doivent chacun avoir un point en commun avec les autres, une appétence pour le mystère et le regret de leur solitude. Elles choisissent le livre possédé par les personnages (il peut s'agir d'un texte dans le domaine public ou d'un livre que les joueuses ont toutes dans leur bibliothèque). Ce livre est semblable à celui de notre réalité ; son auteur, en revanche, est plus énigmatique. Les joueuses peuvent inventer librement pourquoi ou choisir dans cette liste :

- Son nom est un pseudonyme partagé par plusieurs personnes
- Il était mort depuis longtemps à la date de publication
- il n'existe qu'à l'époque ou dans la réalité d'un autre personnage
- Le livre détenu par les personnages n'apparaît pas dans la liste des publications de cet auteur
- Le nom de cet auteur est le même que celui d'un célèbre personnage de fiction
- Il n'existe aucune photo ou déclaration de cet auteur
- L'éditeur de cet auteur prétend qu'il s'agit du pseudonyme d'une machine écrivant automatiquement ses livres
- L'auteur n'a écrit que ce livre avant de disparaître

Les joueuses peuvent choisir une raison différente par personnage mais la durée de la partie s'en trouvera grandement allongée.

Le texte du livre peut sembler renfermer des indices pour élucider cette énigme : au choix des joueuses, des noms de personnages, des détails de l'intrigue, des mots ou expressions peuvent receler des codes à destination d'esprits aiguisés. Ce mystère peut être le même pour toutes les versions du livre, ou non.

Au cours de la partie, les joueuses vont principalement communiquer autour du mystère entourant l'auteur du livre. Un sujet secondaire peut être la raison pour laquelle les personnages peuvent communiquer via leur exemplaire du livre. Cette communication est libre : les joueuses peuvent écrire en même temps dans un document partagé de type Framapad ou s'imposer un rythme de jeu, commenter ou non les messages des autres, s'envoyer un livre de plus en plus annoté par la poste... Lorsque les personnages parlent du livre, ils peuvent en recopier des passages dans le document partagé ou faire référence à des pages ou des paragraphes auxquels toutes les joueuses peuvent facilement accéder. Seule contrainte : on ne peut modifier un message déjà écrit.

La partie se termine lorsque chaque personnage a résolu le mystère entourant l'auteur du livre, ou lorsque tous les personnages décident de ne plus ouvrir le livre ou de le donner à quelqu'un d'autre.

(CC BY 4.0)

INTERNATIONAL

ATTRIBUTION 4.0

CE JEU EST SOUS

en quoi c'est logique?

pas d'interviews

Si on prend les premières lettres de chaque phrase??

23 p. 237