

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

Triennale Art Public
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 et Mathieu Tremblin.
Conception graphique par Mathieu Tremblin.
Production par la Galerie Fernand Léger avec le soutien de l'ENSAS.

Aide de jeu

DÉROULÉ DE PARTIE

I. IMMERSION DANS L'ENCLAVE ET ENTRÉE DANS LE LORE

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

II. CADRAGE ET CHOIX DES PERSONNAGES

Facilitateur-ice : Lecture de « Ivry-sur-et-sous-Seine »

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 Raison d'Être

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

II. c. Joueur-ses : Inscription symboles 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

Le Mirage

- Quelqu'un-e s'épuise, s'expose à la chaluer ou invoque le Mirage.

Les Grain

- Quand quelqu'un-e fait preuve d'inventivité.
- Quand quelqu'un-e se demande si les ressources nécessaires sont présentes.

Les Terrestres

- Quand vous voulez décrire la faune, la flore, les éléments.

Les Communautés Extérieures

- Quand quelqu'un-e quitte Ivry-sur-et-sous-Seine.
- Quand vous interagissez avec quelqu'un-e de l'extérieur.

L'Atmosphère

- Quand quelqu'un-e change d'espace ou arrive dans une pièce.
- Quand quelqu'un-e passe d'Ivry-sur-Seine à Ivry-sous-Seine et vice-versa.

Le Grand Paris

- Quand quelqu'un-e du Grand Paris se retrouve dans la Constellation.
- Quand quelqu'un-e de la Constellation se rend hors de Ivry-sur-et-sous-Seine.

Ivry-sur-et-sous-Seine

L'exode urbain n'avait fait que s'accélérer depuis les années 20. Toustes ceux qui pouvaient se permettre de fuir le béton brûlant et le goudron pâteux avaient déserté. D'autres, trop nombreux, nous avaient quitté sans l'avoir choisi, mort-es de n'avoir pu avoir des soins appropriés, un logement décent, une vie digne. On savait que l'État, pour ce qu'il en restait, n'était plus qu'un fantôme. Un mirage disaient certain-es.

Ça faisait des générations qu'on s'organisait pour pallier la dissolution des services publics. Nombre d'entre nous avaient la culture de la grève, des coopératives et de la solidarité. Lorsque les travailleur-euses de l'incinérateur se mirent en grève suite à une vague de chaleur terrible, d'autres suivirent. Dans ce ralentissement, l'épuisement de toustes avait laissé la place à une rage toute particulière ; celle de n'avoir plus rien à perdre ou à espérer.

Ce fut l'occasion de se rassembler et de se dire qu'il fallait vivre autrement, ici et maintenant. La première mesure fut d'arrêter massivement de payer nos loyers. On arrêta de travailler, ou du moins on travailla juste assez pour garantir les services minimaux. Le reste du temps, on s'organisait, on se rencontrait ; il y avait fort à faire.

On écrivit un manifeste qui circula de paliers en paliers pour discuter ce que ça signifiait, si ça nous parlait, si ça valait la peine. Il fut annoté, débattu, rectifié, avant d'être proclamé. Le 13 octobre 2043, on chanta jusqu'à l'aube en placardant le manifeste du moulin au fort, du cimetière au port.

Les initiatives qui étaient prises depuis longtemps à petite échelle devinrent des volontés collectives : on retira l'asphalte à coup de pelle, aménagea les parkings et les caves en lieux de repos, des carrières furent réouvertes, des anciens puits amenaient de la fraîcheur. On réquisitionna des machines avec des alliés qui avaient travaillé sur le chantier du Grand Paris, pour se créer notre propre canal Saint-Martin souterrain et amener l'eau de la Seine dans nos quartiers.

On s'est dit qu'on avait le droit à du beau nous aussi : que l'on pouvait planter des fleurs là où ça nous chante, peindre nos façades et orner les souterrains

que nous avions appris à aimer. La moitié de l'année, nous vivions dans l'ombre des sols et à la lumière de la nuit : on appela cette saison le Zénith. Quand les jours raccourcissent et les températures plus clémentes, arrivait le Nadir, période favorable aux retrouvailles en plein air.

Parfois, tout ceci semble irréel. Il y a des effondrements : de galeries, de bâtiments, de collectifs. On porte des cicatrices aux formes nouvelles, différentes des traumas du passé. Ceux-là resurgissent avec les matraques des milices. Mais les autorités semblent occupées ailleurs ; le monde brûle partout. Alors nous continuons, inspirés tant du savoir de nos ancêtres aux pays, tant de celui des camarades dans les Zones à Défendre qui ont poussé partout ces dernières décennies. Même si on fait du bricolage, on a de bons outils.

Chaque lieu de vie possède son organisation libre et choisie. Deux fois par an, nous nous retrouvons lors des assemblées générales, où sont redéfinies les cercles de travail de nos raisons d'être : les chantiers tant matériels qu'immatériels qui nécessitent que nous nous retrouvions à grande échelle. Chacun-e apporte à hauteur de ce qu'il peut ; les grandes tâches se répartissent par affinité.

Si notre lutte était nourrie par l'imaginaire de la Commune, nous œuvrons vers l'horizon de la Constellation : la pérennisation d'Ivry-sur-et-sous-Seine en une communauté multiple, libre et inter-liée. Vaste tâche, où l'équilibre du commun repose sur la stabilité précaire des corps, des esprits et des sols. Qu'est-ce qui nous habite, quand on choisit une vie libre ?

ENTOUREZ LA RAISON D'ÊTRE PRIORITAIRE DE LA CONSTELLATION

INDÉPENDANCES

- Garantir une totale autonomie alimentaire et énergétique.
- Poursuivre l'approvisionnement de tous les collectifs aux infrastructures de la Constellation.
- Permettre aux savoirs de circuler pour l'autonomie de toustes.

PÉRENNITÉS

- Dépolluer et pérenniser les sols, les eaux et les bâtiments.
- Améliorer le confort des habitats, des espaces d'hygiène et de soins.
- Valoriser les différences culturelles et cultiver un langage commun.

ENGAGEMENTS

- Se former à la médiation de conflits et à la justice restaurative, sans effacer les différends.
- Garantir un accès aux soins, de la naissance à la mort.
- Rassembler l'art et la vie par le foisonnement

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Inès, Georges, Léa, Mira, Enzo, Salomé, Noé, Jeanne, Amir, Kamel, Jacques, Léonore

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, chemise froissée, blouse fleurie, équipement de randonnée, col roulé, vêtements de teuf volés, un ancien uniforme, un cardigan qui peluche, survêtements.

DÉCIDEZ CE QUI VOUS AMÈNE À LA CONSTELLATION

- J'étais étudiant-e à Saint-Denis, des camarades militants m'en ont parlé.
- Je travaillais à Paris, j'ai été licencié-e et je cherche à retrouver un quotidien viable.
- Je suis architecte, je viens observer et filer du coup de main.
- Je fais partie d'un réseau d'espaces similaires en Belgique et je souhaite voir comment la vie s'organise ici.
- J'ai quitté Ivry quand j'étais enfant et un-e ami-e d'enfance m'a dit que ça valait le coup de revenir.
- J'ai dû fuir ma vie à cause du climat et j'ai espoir de refaire ma vie.

CHOISISSEZ DEUX OBJETS QUE VOUS AVEZ EMPORTÉ AVEC VOUS

des lettres qui me sont chères, mon inhalateur, un couteau-suisse, des carnets, des cartes à jouer, un téléphone qui fonctionne encore, des réserves de nourriture, un vieux disque-dur bien rempli, mon chien, une liasse de billets, un petit cheval en plastique

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

mon ami-e d'enfance, le contact qu'un ami m'a filé mais que je n'ai pas encore croisé, læ conjoint-e qui n'a pas pu m'accompagner, la première personne à m'avoir accueilli ici, l'ado esseulé avec qui j'ai fait un peu de routes

LORE PERSONNEL

- Qu'espérez vous trouver à Ivry-sur-et-sous-Seine ?
- Qu'est ce que vous appréhendez le plus ?

ZAS GN

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

L'Arrivant·e



*Dans les ruines capitales
Nous érigeons nos communautés
L'entre-soi sommeille
Veillons à retenir son arrivée*

Quand Ivry n'était que sur Seine, nous savions déjà qu'être Ivryen·ne est avant tout un engagement envers là où on vit. Dès l'instauration de la grève, nous avons imaginé qu'elle serait ouverte sur l'extérieur. Nous refusons la paranoïa qui vient avec la peur de ce que l'on ne connaît pas encore.

Régulièrement, de nouvelles têtes arrivent, sans que nous ne connaissions leurs intentions ni leur passé. Iels amènent avec elle·ux d'autres savoirs, des denrées et une perspective nouvelle.

L'Arrivant·e ne connaît pas toutes les règles, mais c'est aussi sa force. Son pouvoir est aussi troublant qu'éclairant.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- « Comment m'as tu accueilli dans la Constellation ? »
- « Que t'ai-je partagé à mon arrivée dans la Constellation ? »

CONSEILS

- Révélez aux autres joueur·euses les secrets du passé de votre personnage afin qu'ils puissent les intégrer à l'histoire.
- Découvrez les règles de la Constellation par tâtonnements.
- Rendez votre personnage à la fois confus 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 ou du chocolat 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.
- Demandez comment les choses fonctionnent ici.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Interrompez maladroitement quelque chose.
- Oubliez une information importante.
- Réfugiez vous dans le Mirage pour fuir une situation complexe.
- Épuisez une ressource rare de la Constellation.
- Confessez quelque chose et demandez pardon.
- Demandez si votre présence dérange.

EXEMPLES DE GESTES PUISSANTS : 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.
- Contestez une règle de la Constellation.
- Demandez à quelqu'un·e de justifier ses actions.
- Demandez de quoi ou de qui vous devez vous méfier.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Clémence, Rayanne, Zéphyr, Saule, Mohammed, Axelle, Simon, Jules, Lise, Gabriel, Adam

CHOISISSEZ DES TRAITS

- yeux calmes, yeux lointains, yeux indulgents, yeux tristes, yeux rougis, yeux vacillants, yeux dilatés, yeux ardents
- mains calleuses, mains soignées, mains gantées, mains écorchées, mains habiles, mains tremblantes

CHOISISSEZ UN STYLE

cheveux bouclés, drapés étudiés, tissus brodés, fibres naturelles, couleurs vives, vêtements traditionnels, cheveux déteints, bracelets en métal, broche minimale, cheveux indisciplinés, tatouages faits à la main, barbe travaillée, vêtements de rave, dentelle noire, cheveux très longs, chemises en lin, tenue de yoga, foulards récupérés, abaya

CHOISSIEZ CE QUI VOUS ORIENTE VOS CONVICTIONS

- J'aime à penser que mes points de couture comme mes brins de discussion permettent de renforcer le présent.
- Commémorer le passé est un art qui nous ancre dans une histoire commune.
- Pour garder le désir du présent il faut tisser la trame de l'avenir.
- Toute histoire doit être mouvante pour suivre notre évolution en tant que communauté.

CHOISSIEZ VOS DEUX PRATIQUES DE PRÉDILECTION

- Huiles, onguents, macérations, bains secs; le soin du corps passe par les soins de l'esprit.
- Broderies, tapisseries, instruments de musique; le droit au beau porte nos imaginaires collectifs.
- Couture, tissage et discussions; la parole se déroule pendant que les mains se synchronisent.
- Salles de repos, de naissance et de deuil; accompagner les temps hors du temps.

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

mon jeune fils, l'âme libre qui m'attire, mon frère qui ne partage pas mes valeurs, la bande d'ados errants que je trouve touchant-es, le couple de mamies qui me prépare parfois à dîner, la personne qui m'a appris à poser mes limites, mon amant-e qui hésite à retourner à la vie du Grand Paris, l'enfant dont j'ai accompagné la naissance

LORE PERSONNEL

- Qu'est ce qui vous touche le plus au quotidien ?
- Pensez-vous avoir trouvé la juste distance aux choses ?

ZAS GN
ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

les Méridiens



*« Tout à espérer s'épuise »
Le relâchement nous abrite
Méridiens, tissez les jours aux nuits
Repos et fête s'allient*

On sût vite que pour réussir à porter nos ambitions, il fallait pouvoir les délaissier. L'épuisement du monde devait être revigoré par le roulis du lâcher-prise. Ça demande un certain savoir-faire qui permet de temporairement permuter les énergies, où le lourd devient léger et l'anecdotique, essentiel. Cette ingénierie est maintenue par celle-ux qu'on nomma les Méridiens; des personnes dont le talent est de tisser les bouts de ficelle aux mémoires collectives. Iels raccommoient nos coussins et brodent les plus belles tapisseries hissées lors des grandes occasions. Certain-es aident aux siestes du quotidien comme aux soins chroniques, d'autres aux carnivals renversants et aux veillées intimistes. Iels s'assurent à ce que tou-t-es puissent trouver un confort matériel et social. Leur pouvoir vient de leur instinct et de leur sens du détail.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- « De quel sujet avons-nous longuement discuté il y quelques jours? »
- « Comment t'ai-je apaisé la dernière fois ? »

CONSEILS

- Cherchez des occasions d'aider les autres, mais aussi de satisfaire vos propres besoins et envies.
- 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 pratiques, iel gagne un jeton.

EXEMPLES DE GESTES BASIQUES

- Agissez simplement, en cohérence avec la situation.
- Offrez une oreille attentive.
- Repérez la source d'un malaise physique ou psychique.
- Proposez à quelqu'un-e de vous aider dans une tâche.
- Rafistolez un objet à l'aide de vos connaissances en couture.
- Demandez à quelqu'un-e ce qui l'aiderait à se détendre.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Filez une métaphore ratée sans réussir à la lâcher.
- Ratez quelque chose en étant distrait-e.
- Confondez les besoins de quelqu'un-e avec les vôtres.
- Négligez quelqu'un-e en étant trop focalisé-e dans votre tâche.
- Laissez un simple instant de rêverie devenir une vision du Mirage.
- Demandez ou révélez quelque chose de personnel au mauvais moment.

EXEMPLES DE GESTES PUISSANTS : utilisez un jeton

- Offrez un espace de relâchement à travers le repos ou la fête.
- Sentez immédiatement ce dont quelqu'un-e a besoin.
- Débloquez une situation grâce à une métaphore bien trouvée.
- Excluez quelqu'un-e de la scène.
- Aidez quelqu'un-e à interpréter le Mirage.
- Demandez à quelqu'un-e ce dont iel a réellement peur.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Noah, Lison, Sacha, Isaac, Jade, Imrân, Charlie, Louise, Alya, Basile, Ibrahim, Clément, Sam

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

chaussures de marche, t-shirts à slogans, ancien sac de livraison, vêtements de sport, écusson avec logo dans le dos, djellaba, lunettes fines, sarouel, tissus en matières naturelles, veste en cuir, combinaison de chantier.

CHOISISSEZ VOTRE MODE DE NOMADISME

- J'ai un noyau de collectifs desquels je suis proche et je navigue entre leurs espaces avec régularité. Je renforce les liens.
- Je préfère les espaces naturels, je passe dans les communautés mais si je peux, je dors à la belle étoile. J'essaime sur mon passage.
- Mon plaisir est de ne jamais définir où je serai demain, j'arpente la Constellation au gré de mes envies. Je crée des connections.
- J'ai des liens en dehors de la Constellation. Je fais le pont entre l'intérieur et l'extérieur.

CHOISISSEZ CE QUE VOS PÉRÉGRINATIONS VOUS APPRENNENT

- La richesse et diversité des modes de vie de chaque collectif demande une ingénierie relationnelle de haut vol qui tient parfois à trop peu de choses.
- Mieux vaut bien choisir où et avec qui s'impliquer sans chercher à tout relier.
- Nos efforts pour faire Constellation payent mais je sens l'épuisement getter, autant matériellement qu'humainement.
- Notre rapport au vivant manque d'une vision collective pour empêcher les mauvaises habitudes qui sont délétères.

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

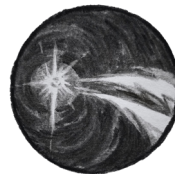
le pigeon qui m'accompagne, le receleur qui me met la pression, mon amant-e mal en point, mon cercle de sobriété, le nouveau qui se prend pour un chef, l'aïeule qui a les meilleures histoires, ma relation épistolaire avec quelqu'un-e du Grand Paris, mes quelques ex avec qui c'est houleux, l'arbre près de la Seine sous lequel j'aime me poser.

LORE PERSONNEL

- Que faites vous quand votre sensibilité vous pèse ?
- Vous songez plus souvent à ne pas revenir ou à ne plus repartir ?

ZAS GN
ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

les Filantes



*Singulière brille chaque étoile
Ensemble nous serons Constellation
Nos liaisons essaumées par leurs pas
Filantes passées, vous reviendrez*

On a dû déterminer nos habitudes communes et nos usages différents. Ça avait été un chaos primordial, où tout était à redéfinir. On s'était rassemblé selon nos proximités et nos affinités. Où chacun-e était libre d'aller et venir, de trouver chaussure à son pied. Était-ce à ça qu'avait ressemblé l'aube de l'humanité ? Certain-es appréciaient de vivre en nomade, passant de cité en cité. Il y avait toujours un dortoir pour les accueillir. Iels étaient nommé-es les Filantes. Iels colportaient les nouvelles, d'une cité à l'autre, aidaient les Arrivant-es à se repérer et étaient les premier-es à remarquer quand quelque chose était manquant. On leur confiait des missives et des pots de confiture à ramener aux voisin-es. Leur pouvoir se trouve dans leur aisance à passer d'un espace à un autre, essaillant derrière elle-ux des graines et idées.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- « Quelle nouvelle t'ai-je transmise l'autre jour ? »
- « Qu'ai-je oublié alors que tu me l'avais confié ? »

CONSEILS

- Intéressez vous à l'évolution des lieux et des membres de la communauté.
- Explorez les joies et les peurs qui viennent avec une vie toujours en mouvement.
- Rendez votre personnage passionné et désinvolte.

INCITATION : faites gagner un jeton

Chaque fois que quelqu'un-e vous donne quelque chose à transmettre, iel gagne un jeton

EXEMPLES DE GESTES BASIQUES

- Agissez simplement, en cohérence avec la situation.
- Offrez des indications sur les us et coutumes de la Constellation.
- Soyez attentif-ve aux Terrestres.
- Remarquez les manquements matériels d'un espace.
- Faites du troc d'objets et d'informations.
- Demandez à quelqu'un-e si quelque chose a changé récemment.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Oubliez le prénom de quelqu'un-e de familier-ère.
- Donnez soit trop d'informations, soit pas assez.
- Trompez vous de destinataire pour un objet ou un message.
- Perdez quelque chose d'important pour vous ou autrui.
- Confessez votre peur de l'engagement ou d'être rejeté.
- Demandez si vous avez vraiment votre place ici.

EXEMPLES DE GESTES PUISSANTS : utilisez un jeton

- Sortez vous du danger.
- Quittez la scène de manière dramatique.
- Apportez quelque chose d'utile.
- Alerte d'une situation que vous jugez préoccupante.
- Entendez quelque chose sans vous faire remarquer.
- Demandez à quelqu'un-e si iel se sent à sa place.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Maria, Pablo, Rayan, Capucine, Mathéo, Gabrielle, Antoine, Jannah, Constance, Elias, Andrea, Inaya

CHOISISSEZ DES TRAITS

- mains gantées, mains soignées, mains calleuses, mains tâchées, mains brûlées, mains tatouées.
- regard franc, regard jugeur, regard penseur, regard affûté, regard confiant, regard enjoué, regard bienveillant.

CHOISISSEZ UN STYLE

bottes hautes, lampe frontale, chignon tenu par un crayon, bomber de belle facture, bijoux en toc, pochette à dessin, corde d'escalade, sifflet, cheveux tressés, piercings, tatouages géométriques, belle pierre, mousqueton plein d'outils, crâne rasé, gants de jardinage

CHOISISSEZ LÀ OÙ VOUS ÊTES ANCRÉ·E

- Un des bassins souterrains aménagé en place publique, où on organise des assemblées et des concerts.
- Dans les galeries profondes de la Constellation où on vérifie l'intégrité des sols et l'évolution du moral dans la pénombre.
- Un jardin perdu au cœur de vieux bâtiments, où on tient des permanences et des écoles ouvertes.
- Dans le local historique de la CGT, où on s'implique pour la coordination générale de la Constellation.

CHOISISSEZ VOTRE APPROCHE

- Avant de se lancer, il faut cartographier le terrain et s'équiper en conséquence; autant pour les relations humaines que les réseaux de galeries.
- On ne fait pas d'omelette sans casser des œufs; il faut savoir trancher pour ne pas s'épuiser dans l'indécision.
- Je dis ce que je fais et je fais ce que je dis; ce que je mets en place doit être accessible et transmissible, même si c'est chronophage.
- Questionner les règles est essentiel pour ne pas répéter les dynamiques violentes dont nous héritons.

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

mon enfant que j'élève seule, mon camarade rabat-joie et grincheux, le politicien qui vient discrètement ici pour s'encaniller, mon père qui a fini par me retrouver, mon amie qui en fait trop, une chauve souris que je protège, mon/ma rivale, ma pierre porte-bonheur

LORE PERSONNEL

- Que faites vous quand vous avez besoin de vous relâcher?
- Êtes vous réellement capable d'accepter le rejet ?

ZAS GN
ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

les Voûtes



*Profondeur de la libération
En troglodytes nous habitons
Voûtes glossaires de l'organisation
Creusez dans les fondations*

L'écriture du manifeste avait démontré l'importance de valeurs cardinales qui formeraient les lignes d'un terrain de jeu commun. Des personnes démontreraient un grand talent pour percevoir ce qui tenait et ce qu'il valait mieux mettre de côté. Inspirés par leur investissement progressif des sous-sols, iels étaient nommé·es les Voûtes. Iels sont les cartographes de l'intégrité, tant des fondations souterraines que celles qui maintiennent notre organisation à flot. Ce sont elle·ux qui sont garant·es des grandes assemblées ; mais à plus petite échelle, iels facilitent la structuration des différents collectifs qui vivent ici. C'est aussi grâce à elle·ux que nous savons où creuser, si les puits sont fonctionnels et si nos habitats sont sûrs. Leur pouvoir est de voir l'intérieur des choses et de savoir les montrer à autrui.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- « Qu'as tu apprécié chez moi récemment ? »
- « Qu'est-ce que tu n'oses pas encore me demander ? »

CONSEILS

- Établissez des relations profondes avec votre collectif et vos espaces.
- Impliquez les autres joueur·euses dans la réflexion sur les risques ou les complications liées à la vie à Ivry-sur-et-sous-Seine.
- Rendez votre personnage consciencieux et sociable.

INCITATION : faites gagner un jeton

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

EXEMPLES DE GESTES BASIQUES

- Agissez simplement, en cohérence avec la situation.
- Transmettez le savoir relatif à votre partie de la communauté.
- Sentez les signes de l'Atmosphère et du Mirage.
- Cartographiez des espaces ou des relations.
- Donnez l'occasion de se réunir.
- Demandez si quelque chose n'est pas clair.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Prenez quelque chose de léger beaucoup trop au sérieux.
- Admettez que vous n'avez pas de solution à un problème.
- Investissez vous dans une tâche en omettant les émotions des autres.
- Isolez-vous à un moment critique.
- Laissez-vous dériver par le Mirage plutôt que d'affronter une situation.
- Demandez votre valeur en dehors de votre rôle.

EXEMPLES DE GESTES PUISSANTS : utilisez un jeton

- Brisez les rêves de quelqu'un·e.
- Évitez un effondrement.
- Mettez quelqu'un·e en avant.
- Utilisez l'écho de votre voix pour apaiser la peur ou galvaniser la communauté.
- Trouvez une issue pour vous et vos proches.
- Demandez à votre tour de l'aide.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Isabella, Abel, Judith, Fatou, Léon, Garance, Loïc, Diana, Yves, Lou, Maë, Claude, Yasmine

CHOISISSEZ DES TRAITS

- visage ouvert, visage couvert, visage sobre, visage ridé, visage doux, visage cendré, visage sale, visage marqué
- corps fatigué, corps svelte, corps robuste, corps dodu, corps musclé, corps voûté, corps agile

CHOISISSEZ UN STYLE

Tablier pimpé, bandana, vêtements amples, chemise tâchée, fripes exubérantes, lunettes épaisses, blouse à poches, col-roulé, chaussures en cuir, crocs à pins, combinaison confortable, robe en wax, sacs pratiques, ustensiles de cuisine

CHOISISSEZ CE QUI VOUS PLAÎT AU QUOTIDIEN

- Fédérer autour d'un repas, les grands banquets comme ceux en tête à tête. Je connais les meilleures cuisines de la Constellation et je gère régulièrement la cantine générale des Étoiles.
- Expérimenter des méthodes de fermentation et de conservation. Je connais les galeries nourricières comme ma poche et j'aime voir la vie se transformer dans les fûts et bocaux.
- Trier, redistribuer et valoriser tous les objets dont nous héritons. J'ai une ressourcerie au rez-de-chaussé d'une maison, où j'ai toujours quelque chose de singulier à donner.
- Préserver le savoir dans toutes ses formes. Je connais chaque organisation du réseau de bibliothèques et je fournis les infoskiosques Rosalux qui circulent dans la Constellation.

CHOISISSEZ CE QUI VOUS TARAUDE

- Tous nos espaces ne sont pas équipés face à l'instabilité climatique qui précarise nos ressources.
- Les collectifs ont des visions très différentes de ce qui est essentiel, des divisions se creusent.
- Certains savoirs se perdent plus vite que d'autres et nos biais renforcent cette dynamique.
- De plus en plus, les nuits sont agitées et les rêves très vifs, ce qui nous met sur les nerfs.

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

les enfants de ma soeur, l'apprenti-e ambitieux-se que j'initie, un ex amer, l'herboriste qui prépare mon traitement, l'ancienne communauté que j'ai quitté, le doyen du collectif qui s'est fait virer, mon camarade qui picole trop, ma famille choisie, l'amant-e qui me trotte dans la tête

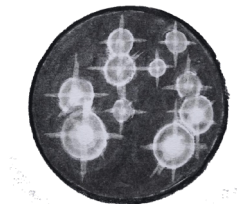
LORE PERSONNEL

- Quelle activité vous permet de vous ressourcer ?
- À qui ou à quoi accordez-vous la priorité lorsque les ressources se font rares ?

ZAS GN

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

les Foisons



Rêves bouillants et fermentés

Foisons aux mains affûtées

Ravitaillez gamelles et pensées

Des brins naissent les bouquets

Dès les débuts de la grève, de nombreuses personnes prirent en main l'une des ces composantes principales : veiller à ce que tout le monde mange à sa faim. Lorsque la grève s'est généralisée, des cantines populaires se sont montées partout, mettant en commun les stocks et les contacts pour les approvisionner. Sans elle-ux, nous n'aurions pas pu tenir assez longtemps pour passer le cap d'un réel changement. Dès qu'on a décrété qu'on était là pour rester, iels ont également organisé des ressourceries pour pouvoir donner des objets, des livres et des bocaux et les mettre en circulation. Iels étaient nommés les Foisons. On en voit affairés dans la bibliothèque qui s'est montée juste à côté ou encore dans d'anciens parkings à veiller à ce que nos fermentations soient saines. Leur pouvoir est de savoir transformer des restes en abondance.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- « Que t'ai-je offert qui t'a touché ? »
- « Je t'ai confié un objet cher à mes yeux récemment, qu'est-ce que c'était ? »

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, iel gagne un jeton.

EXEMPLES DE GESTES BASIQUES

- Agissez simplement, en cohérence avec la situation.
- Partagez de la nourriture ou des conseils avec quelqu'un-e.
- Assurez la bonne circulation de vos stocks avec les Filantes.
- Conservez quelque chose à l'abri.
- Trouvez quelque chose, laissez le Grain décrire ses propriétés.
- Demandez comment améliorer nos conditions matérielles.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Promettez quelque chose que vous ne pourrez pas tenir.
- Jetez quelque chose d'utile par mégarde.
- Utilisez une ressource collective à des fins personnelles.
- Trouvez quelque chose de compromettant dans votre stock.
- Avouez la nature de votre collection secrète.
- Demandez si on vous apprécie réellement ou juste pour vos ressources.

EXEMPLES DE GESTES PUISSANTS : utilisez un jeton

- Prenez quelqu'un-e sous votre aile.
- Trouvez quelque chose d'utile, bien que fort daté, dans votre stock.
- Organisez un repas collectif réconfortant.
- Gardez certaines choses pour vous.
- Réussissez à améliorer l'une de vos techniques.
- Demandez à quelqu'un de vous donner ce qu'il possède d'utile.

Votre personnage

CHOISISSEZ UN NOM

Maeline, Valentina, Umur, Vladimir, Gilles, Alma, Noûr, Lina, Icare, Laurane, Thomas, Ciel

CHOISISSEZ DES TRAITS

- yeux perspicaces, yeux critiques, yeux fuyants, yeux cachés, yeux vairon, yeux limpides, yeux dans le vague
- 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, keffieh, pochons récupérés, gants d'électricien, tendeurs, mousqueton solide

CHOISISSEZ LÀ OÙ VOUS ÊTES LAE PLUS À L'AISE

- Les différents puits de lumière, pour passer rapidement de la surface aux sous sols.
- Les toits et les grues, même si mes proches s'inquiètent de mon côté tête brûlée.
- Sur et sous la Seine, où je récupère plein de choses.
- Dans les galeries souterraines dont j'agence la lumière.

CHOISSIEZ CE QUE VOUS PERCEVEZ

- Il y a de plus en plus de signes que le Grand Paris risque de nous tomber dessus bientôt.
- Il faut lancer des projets ambitieux, sinon nous risquons de stagner.
- Nous ne tissons pas assez de liens avec les camarades en dehors d'Ivry-sur-et-sous-Seine.
- Le climat empire alors que nous ne sommes pas encore prêts à vivre pleinement à Ivry-sous-Seine.

CHOISISSEZ DEUX RELATIONS-CLÉS

mon adelphe que j'avais perdu-e de vue, mon crush secret, lae camarade qui me suit dans mes plans, un chat que j'ai sauvé, mon amant-e qui est trop spirituel-le à mon goût, un loupard qui éveille ma curiosité, un-e très proche ami-e que je délaisse par manque de temps,

LORE PERSONNEL

- Où allez vous quand vous avez besoin de prendre de la perspective ?
- Pourquoi avez vous parfois le sentiment d'être incompris-e ?

ZAS GN

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE

les Lueurs



*Reflets dissipant la pénombre
Restes polis en miroirs
Lueurs éclairez nos horizons
Accrochez les fils du hasard*

Avant même la grève, nombre d'entre nous avaient aménagé les parkings et sous-sols de nos bâtiments comme repli pendant les vagues de chaleur. Plus on ouvrait les carrières pour s'y installer, plus on avait besoin de ramener de la lumière naturelle. Des personnes s'y attelèrent, récupérant miroirs, rétroviseurs, métaux polis. Iels construisirent des puits lumineux et des réseaux de reflets. Iels étaient nommé-es les Lueurs. Cette ingénierie, d'abord utilitaire, devint un art ; certaines parties d'Ivry-sous-Seine sont connues pour leur beauté lorsque le soleil frappe à l'aube le premier miroir d'une lignée. Les Lueurs connaissent les passages du sous-sol à la surface comme leur poche. Leur pouvoir vient de leur débrouillardise et de savoir-voir sans être éblouis.

Phase de jeu

QUESTIONS D'AMORCE

- « Pourquoi t'es tu inquiété pour moi récemment ? »
- « Qu'est-ce qui t'a fait de dire que j'étais brillant-e ? »

CONSEILS

- Trouvez des personnes dans des moments de faiblesse ou de détresse, et offrez-leur un bol d'air.
- 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 vos compétences, iel gagne un jeton.

EXEMPLES DE GESTES BASIQUES

- Agissez simplement, en cohérence avec la situation.
- Réparez quelque chose à la va-vite.
- Allez à la surface ou en sous-sol sans difficulté.
- Présentez votre dernière idée brillante.
- Observez l'Atmosphère d'un lieu.
- Demandez si tout tient la route.

EXEMPLES DE GESTES VULNÉRABLES : gagnez un jeton

- Brisez quelque chose par perfectionnisme.
- Prenez quelque chose mal par orgueil.
- Sous-estimez le danger d'une situation.
- Confessez votre peur du noir, votre vertige ou votre claustrophobie.
- Attirez l'attention négative des Communautés Extérieures ou du Grand Paris.
- Demandez s'il n'y pas plus urgent à faire ailleurs.

EXEMPLES DE GESTES PUISSANTS : utilisez un jeton

- Réussissez à confectionner quelque chose de solide.
- Trouvez un espace de repli dans l'urgence.
- Changez radicalement l'Atmosphère.
- Agissez contre ou sans tenir compte de l'avis d'autrui.
- Récupérez quelque chose des Communautés Extérieures ou du Grand Paris.
- Demandez où trouver quelque chose qui vous manque.

Le Mirage

Tout a changé. C'est comme si nous étions libérés d'un sortilège et que nos membres étaient cotonneux, nos esprits brouillés et qu'il fallait réapprendre à marcher. Il y a tant de choses dont il faut prendre soin que nous y pensons peu. Mais dans les moments de relâchement, il nous arrive d'avoir le sentiment d'être dans un rêve éveillé. Certains songes prennent une apparence tangible ; des silhouettes armées nous assaillent, une faille engloutit ce que nous avons construit, des sables mouvants de paroles, de mains et de visages pourtant aimants nous étouffent. Notre psyché change. Les contours disparaissent dans la pénombre et dans la lumière trop vive. Dans les jours difficiles, il nous arrive de vouloir retourner au monde d'avant. On revoit nos foyers, les illusions qui nous maintenaient en «sécurité». Une chose est sûre, c'est qu'on porte toujours des deuils et que leurs fantômes persistent. Pourtant, faut-il rejeter ces visions, ou tenter de lire ce qu'elles disent de nous ?

Le Mirage est l'entité qui régit la santé mentale, l'inconscient collectif, les imaginaires politiques, les rumeurs, les rêves, l'image vers laquelle on tend mais qui pourrait être une illusion, ce que l'on pense savoir mais qui nous échappe.

À MOBILISER QUAND

- Quelqu'un-e s'épuise, s'expose à la chaleur ou invoque le Mirage

À DÉLAISSER QUAND

- Votre personnage se relâche, s'épuise ou invoque le Mirage
- Votre personnage se rend psychologiquement vulnérable.

EXEMPLES DE GESTES

- Ravivez 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 le Mirage a sur les gens et les lieux quotidiens.
- Lorsque les gens vivent le Mirage, décrivez ou interrogez-les sur leurs expériences sensorielles.

Le Grain

Avec l'épuisement de l'énergie fossile, on a vite compris qu'il fallait apprendre à bidouiller. Créer nos propres appareils et des outils pour raccommoder, construire, creuser. Alors on a laissé des choses derrière nous et rempli l'espace avec d'autres techniques, anciennes et nouvelles. Mais on a l'impression que des choses nous échappent. L'électricité saute. On capte d'étranges discussions à la radio. Une roue déraile, un miroir se fissure, un fil se défait, un motif imprévu apparaît sur une teinture, une fermentation nous surprend. Comme un grain de sable dans un engrenage. Ce n'est pas toujours destructeur mais ça peut être agaçant, voire troublant. Ou parfois un heureux accident ?

Le Grain est l'entité qui régit le monde technique, les machines, les appareils, les outils, les bibelots comme les ondes radios. Objets numériques ou analogiques, matériels ou invisibles, composés de métal, tissu, papier ou en terre, le Grain se glisse dans les interstices et produit des résultats inattendus.

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 DE GESTES

- 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.

Les Terrestres

Notre rapport au monde a radicalement changé en quelques années. Le ralentissement rappelle ce qui s'était passé lors des pandémies du début du siècle : on a vu revenir des animaux qu'on ne voyait plus, des plantes ont poussé là où on a libéré le macadam. Terrasser les sols nous a rendu voisins d'un écosystème qui a ses propres lois. Beaucoup d'espèces vivantes n'avaient pas tenu le dérèglement du climat qui nous avait fait nommer la moitié de l'année de Zénith et l'autre le Nadir. Des camarades nous ont amené des chèvres et des poules. On cultive des champignons de Paris et des shiitakes, de la rhubarbe et des asperges. Même si les sols sont pollués par des décennies d'industries et qu'une vague de chaleur trop vive peut décimer des mois d'efforts. On continue, on a pas le choix. Certaines choses poussent à nouveau, sous des formes différentes. Tout est féral, et c'est peut être pour le mieux.

Les Terrestres est l'entité qui régit la faune et la flore ainsi que le monde minéral et aqueux. C'est l'araignée qui se promène sur un drap et les remous de la Seine, la pierre meulière qui s'effrite et la menthe qui s'obstine dans le béton.

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 DE GESTES

- 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

Notre mouvement nous emporte et il est facile de rester le nez dans nos propres préoccupations. Mais nous n'aurions jamais réussi un tel tour de force sans des camarades et alliés, proches ou lointains. Des communautés qui parfois n'existent plus, pour d'autres sont toujours là, comme la Commune de Ménilmontant ou celle de Tolbiac, juste à côté. Ces communautés n'ont pas toujours la même échelle ou les mêmes dynamiques, mais ce sont des leurs qui nous accompagnent. On sait aussi qu'à Vitry, des groupes se soulèvent et peuvent nous demander notre aide. On voit aussi passer beaucoup de personnes qui décident qu'ici n'est pas l'endroit pour elles, et partent créer des groupes avec d'autres valeurs. Ces autres communautés nous ressemblent et pourtant certaines d'entre nous ont tendance à s'en méfier.

Les Communautés Extérieures est l'entité qui régit toutes les personnes en dehors d'Ivry-sur-et-sous-Seine qui sont elles aussi hors-système, à l'abandon ou en lutte : des groupes d'ados qui s'approchent sans oser nous parler, aux camarades en aval de la Seine, aux familles qui cherchent refuge.

À MOBILISER QUAND

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

À DÉLAISSER QUAND

- Votre personnage interagit avec quelqu'un 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 DE GESTES

- Décrivez l'allure ou le comportement des membres des Communautés Extérieures.
- Mettez quelque chose de dangereux dans la main de quelqu'un.
- 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.

L'Atmosphère

Adopter la vie en saisonnalité fait que nous vivons le Zénith à Ivry-sous-Seine, le Nadir à Ivry-sur-Seine. Bien sûr, on passe toujours de l'un à l'autre, mais l'habitude prouve que le Zénith se vit mieux en troglodytes. Il se passe quelque chose de très physique quand on quitte la surface. L'air circule différemment. Le son rebondit sur les parois. L'humidité confirme qu'on pénètre dans un monde où les rayons du soleil ne vont pas. Quand on déambule le long du canal souterrain, dans les champignonnières ou dans les anciens parkings des Étoiles, on sent les fluctuations de la densité de l'air et de l'écho de nos pas. Après l'écrin tamisé des sous-sols, le passage à la surface peut être rude.

L'Atmosphère est l'entité qui régit les phénomènes physiques et météorologiques qui ont un impact sur le passage d'Ivry-sur-Seine à Ivry-sous-Seine et vice-versa. C'est les chaleurs du soleil ardent du Zénith et les parois humides des nuits du Nadir. Il signale les ténèbres enveloppantes et l'éclat aveuglant, l'air stagnant et la brise vivifiante, les nuages salvateurs et les orages foudroyants.

À MOBILISER QUAND

- Quelqu'un-e change d'espace ou arrive dans une pièce.
- Quelqu'un-e passe d'Ivry-sur-Seine à Ivry-sous-Seine et vice-versa.

À DÉLAISSER QUAND

- Vous passez d'Ivry-sur-Seine à Ivry-sous-Seine et vice-versa.
- Vous changez d'espace ou arrivez dans une pièce.

EXEMPLES DE GESTES

- L'air est stagnant, vivifiant, lourd, chaud, humide...
- La lumière est belle, tamisée, trop vive, manquante...
- L'ambiance est paisible, lourde, troublante, électrique, joyeuse...

CONSEILS

- Décrivez les espaces par les cinq sens.
- Explorez la difficulté, ou la joie, de passer de la surface aux sous-sols.
- Explorez comment l'atmosphère d'un lieu peut résonner avec l'ambiance de ce qui s'y passe.

Le Grand Paris

Paris a toujours été une entité tentaculaire, l'épicentre du pouvoir, le symbole mondial d'une gloire nationale. Les murs originels étaient devenus trop étriqués, il fallait étendre Paris aux spéculateurs et ne pas arrêter la machine. Mais l'épuisement a lieu, partout. C'est pas le Grand Méchant Loup, mais ça sonne comme un conte pour enfants où la morale dit que ce qui est trop grand finira par s'effondrer. Alors oui, parfois on en voit encore les signes : on entend le passage d'un drone, des policiers s'infiltrer, un bâtiment se fait déloger à 5h du matin dans la violence. On reste sur nos gardes, mais on refuse de vivre dans la peur. Et l'une des chances de la banlieue, c'est que les autorités savent très bien nous oublier.

Le Grand Paris est l'entité qui régit le monde néolibéral, ses agents et ses infrastructures. Il s'incarne en toustes ceux qui choisissent de ne pas voir que le monde brûle. Ça peut être nos familles et nos amis.

À MOBILISER QUAND

- Quelqu'un-e de la Saargrûn se retrouve dans l'Enclave ou interagit avec.
- Quelqu'un-e de l'Enclave se retrouve à l'ancien Globus, à Saargrûn ou à Völklingen.

À DÉLAISSER QUAND

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

EXEMPLES DE GESTES

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

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

L'Arrivant·e

.....



ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

Lueur

.....



ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

Méridien

.....

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

Filante

.....



ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

Foison

.....

ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE
ZAS GN

.....

(.....)

(.....)

.....

Voûte

.....

Jetons

