

Fragments

un jeu de Pak Cormier



GAME CHEF 2013

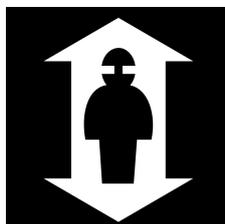
Fragments

Tout commence par une annonce dans le journal : “Ch. pers. polyvalente pr réparer ascenseurs. Form. assurée. Pas sérieux s’abst. Contacter journal qui transmettra”.

Vous êtes sans emploi et cette annonce vous interpelle. Vous vous dites : “Pourquoi pas ?”. C’est comme ça que vous rencontrez “l’archiviste”. L’archiviste est un homme d’un âge avancé. Il a le regard perçant, et il porte une veste qui date du début du siècle dernier. Après un rapide entretien, il vous invite chez lui, en vous faisant promettre de ne jamais dire à personne ce que vous allez y voir.

Il vous conduit alors dans une petite cave. Derrière un tonneau se cache l’entrée d’un tunnel étroit, qui vous mène vers un lieu aussi mystérieux qu’incroyable. C’est un gigantesque sous-sol mal éclairé, avec d’innombrables rangées d’ascenseurs. L’archiviste vous explique qu’il l’a découvert en achetant cette maison, il y a trente ans. Il a fini, au bout d’un certain temps, par comprendre leur fonctionnement : ces ascenseurs servent à visionner les instants de la vie d’une personne. C’est un peu comme si l’on visitait un bâtiment : chaque étage correspond à un souvenir précis, une image mémorisée par la personne. Si un ascenseur ouvre ses portes, cela signifie que les étages ne sont pas dans le bon ordre, et que la personne court un grave danger.

C’est là que vous intervenez : vous devez aider l’archiviste à rétablir l’équilibre. Vous et quelques autres candidats avez accepté ce poste. C’est ainsi que vous êtes devenus Agent de Maintenance Dimensionnelle. Votre travail consiste à surveiller les couloirs du souterrain, jusqu’à repérer un ascenseur qui ouvre ses portes.



Fragments est un jeu pour 2 à 5 joueurs, d’une durée de 1 à 2 heures.

Un joueur prend le rôle du **Grand Archiviste (GA)** : c’est lui qui organise la partie. Les autres sont des **Agents de Maintenance Dimensionnelle** (agents). Pour jouer, il vous faudra aussi un paquet de 52 cartes.

Questions

Qu'est-ce qui se passe quand on est Agent de Maintenance Dimensionnelle ?

Vous travaillez pour l'archiviste, c'est un travail top secret. Aux yeux du reste du monde, vous êtes juste un agent de maintenance quelconque. Vous ne devez pas révéler votre vraie profession, ou toute autre information concernant le souterrain ou l'archiviste.

En pratique, que fait un Agent de Maintenance Dimensionnelle ?

Il surveille les couloirs du souterrain jusqu'à repérer un ascenseur qui ouvre ses portes. Cela signifie qu'il se passe quelque chose d'anormal dans une vie (sinon, les portes resteraient fermées). Une fois dans l'ascenseur, il faut regarder les fragments de vie proposés, et les remettre dans l'ordre. Si l'ordre est le bon, alors la vie de l'individu continue jusqu'à aboutir à une scène finale très importante (souvent une question de vie ou de mort). Dans cette scène, les agents doivent intervenir, en intégrant un corps d'emprunt, le temps de la mission

Qui est l'archiviste et a-t-il des ennemis ?

Il a 70, 80 ans. Veuf. Rentier qui consacre sa vie à étudier et à cartographier le souterrain. Il n'en connaît pas la nature exacte, mais il sait que laissé entre de mauvaises mains, il pourrait générer des situations catastrophiques. C'est un être bon, qui essaie de sauver des vies. Il est prêt à tout pour que personne (ni État, ni organisation) ne s'approprie le souterrain. Jusqu'à présent, il a plutôt bien réussi à garder son secret.

Une seule personne extérieure connaît l'existence du souterrain. Elle se fait appeler le Baron. Le Baron travaillait autrefois pour l'archiviste, mais il a décidé de changer de camp. Il pense que l'on n'a pas à intervenir sur la trame temporelle : "On ne doit pas aller contre la nature des choses." Ses sbires ont pour mission d'empêcher, coûte que coûte, les agents d'intervenir dans la vie des autres.



Préparation

- Chaque joueur prend une feuille de personnage. Il peut y décrire en quelques mots le personnage qu'il va incarner. Nous sommes en 2013, dans une ville qui conviendra à tous les participants. Comment s'appelle votre personnage ? À quoi ressemble-t-il ? Que faisait-il avant de devenir Agent de Maintenance Dimensionnelle ?

- Le Grand Archiviste (GA) prend le paquet de cartes et le sépare en trois piles :

- la première pile ne contiendra que les cartes ayant une valeur. Elle sert de pioche pour les tests de résolution en cours de partie ;

- la deuxième pile ne possède que les 4 valets (utilisés lors de la phase 2) ;

- la troisième pile contient les dames et les rois.

- Avec cette dernière pile (dames et rois), le GA forme 4 paquets de 2 cartes, de façon à ce que chacun contienne deux couleurs différentes (par exemple cœur et carreau, ou carreau et pique, mais jamais deux familles identiques dans le même paquet) . Il propose les 4 paquets ainsi créés, face visible, aux joueurs. Chacun en choisit un qu'il pose, face visible, à côté de sa feuille de personnage.

Ce paquet correspond aux capacités de son agent. La couleur définit un domaine, et la valeur (roi ou dame) une puissance : les rois sont plus puissants que les dames, mais les dames permettent de gagner des points de prestige.

- Chaque personnage commence avec 1 point de prestige (à noter sur la feuille de perso).

- Le GA lit secrètement le scénario proposé en fin de livret. Il doit essayer de s'imprégner de son ambiance, afin de retranscrire son atmosphère du mieux possible.

La partie peut ensuite commencer. Elle se déroule en deux phases : une phase d'investigation, et une seconde d'action. On ne passe à la seconde phase que lorsque la première est complètement résolue.

Les couleurs

Chaque couleur de carte correspond à un domaine particulier.

- pique : l'activité physique ;
- cœur : les sentiments ;
- trèfle : l'instinct, le 6e sens ;
- carreau : l'esprit, la réflexion.

Voici un exemple de ce que le GA peut dire pour lancer une aventure : "C'est une journée de travail ordinaire qui commence pour vous. Vous errez dans les couloirs sombres et silencieux du souterrain quand soudain, un bruit de câbles se fait entendre. Au loin, vous apercevez une lumière : un ascenseur vient d'ouvrir ses portes. Vous savez qu'une vie est en danger. Il faut intervenir rapidement. Par quel étage souhaitez-vous commencer votre intervention ?"



Phase 1 : Investigation

Les joueurs décident à quel étage ils souhaitent se rendre. Le GA leur décrit ce qu'ils découvrent quand les portes de l'ascenseur s'ouvrent.

Les agents ne peuvent pas sortir de la cage d'ascenseur. Ils ne peuvent que regarder la scène de loin, comme dans une vidéo. Tantôt il s'agit d'extraits très courts qui tournent en boucle, tantôt il s'agit d'arrêts sur image.

Les joueurs peuvent poser des questions, et le GA leur décrit ce qu'ils voient. Si les réponses n'ont pas été prévues dans la description de l'étage, il improvise. Pensez qu'à ce stade du jeu, les joueurs ne sont que des observateurs : ils peuvent essentiellement voir et entendre. Guère plus.

Une fois qu'ils estiment avoir fini leur "visite", les joueurs peuvent changer d'étage. Ils sont libres de voyager d'un étage à l'autre, dans n'importe quel ordre. Ils peuvent aussi revenir sur un étage précédemment visité.

Exemple de début de partie avec le Grand Archiviste (GA) et deux agents.

GA : Julien et Sophie, par quel étage souhaitez-vous commencer la partie ?

Sophie : Eh bien, disons le troisième !

GA : Ok. Quand les portes s'ouvrent, vous découvrez un salon. Il fait nuit, mais les volets ne sont pas fermés. Une télé est allumée dans un coin, elle diffuse une mauvaise série brésilienne. Une femme en robe de chambre est allongée sur un canapé. Elle a les cheveux longs. Elle a l'air tendue, ou fatiguée. Elle n'a pas l'air de s'intéresser à ce que diffuse la télé. Devant

elle, une table basse où traînent une télécommande, un magazine d'économie et une sorte de talkie-walkie. La femme triture son portable : on dirait qu'elle attend un coup de téléphone.

Sophie : C'est quoi le talkie sur la table ?

GA : Tu te concentres et tu vois qu'il s'agit d'un interphone pour bébé. D'ailleurs, tu entends le ronflement lointain d'un bébé.

Julien : On peut savoir si la femme est mariée ?

GA : Oui, tu vois qu'elle a une alliance à l'annulaire.

Julien : Il fait nuit, mais il est quelle heure ?

GA : Le lecteur DVD indique qu'il est 23h45.

Sophie : Il est tard ! Que fait-elle encore debout ? Et où est son mari ?

GA : Dans cette scène, aucun indice ne te permet de répondre à ces questions.

Julien : Mon personnage était psychiatre avant d'être Agent de Maintenance. Est-ce que cela peut m'aider à saisir les pensées de cette femme ?

GA : Oui. Tu ressens une forte sensation d'abandon. Cette femme se sent délaissée par son mari. Abandonnée.

Julien : Oh, oh !

Sophie : Elle attend son mari qui ne rentre pas, et qui n'appelle pas. Ça ne va pas fort dans leur couple !

GA : Est-ce que vous voulez savoir d'autres choses sur cet étage ?

Julien : Non, pour l'instant, ça va.

GA : Ok, à quel étage décidez-vous d'aller maintenant ?

Quand finit la phase d'investigation ?

N'importe quand durant la première phase, un joueur peut proposer au GA une séquence chiffrée : celle-ci correspond aux numéros d'étages remis dans l'ordre chronologique. Si la séquence est juste, le joueur gagne 2 point de prestige et on passe directement à la phase 2. Sinon, le

GA gagne 1 point de chaos, et le joueur pourra alors proposer de nouveau un autre code, quand il le souhaite

De plus, avant d'entamer la phase 2, le GA distribue une récompense de 1 à 3 points de prestige à chaque joueur. Ces points dépendent du nombre de tours nécessaires pour trouver le bon code - c'est-à-dire combien de fois les joueurs ont changé d'étage avant de le découvrir. Cette récompense est précisée dans chaque scénario.



Phase 2 : Action

Lorsque les joueurs remettent la séquence dans le bon ordre, les portes de l'ascenseur s'ouvrent sur la scène finale du scénario. Les joueurs sortent de l'ascenseur et passent à la phase d'action proprement dite.

Ils entrent dans le décor en intégrant un corps qui leur sert d'hôte, le temps d'accomplir leur mission. Cet hôte est choisi en tirant au hasard l'un des valets mis de côté lors de la préparation du jeu. Le GA leur décrit leur personnage *a minima* : comment il est habillé, s'il peut se voir dans un miroir, etc. Les joueurs découvriront éventuellement le reste de leur hôte au fur et à mesure de la partie.

Le rôle du GA est d'animer cette séquence et de répondre aux questions. S'il n'a pas la réponse, il peut demander son opinion au joueur : "Tu me demandes comment s'appelle ton perso, mais toi,

comment voudrais-tu qu'il s'appelle ?" Tant que cela ne nuit pas à son récit, le GA ne doit pas hésiter à impliquer les joueurs dans sa narration.

Si le GA estime que l'action entreprise par un agent a une issue trop incertaine, on fait un test de résolution.

Test de résolution

1°) Le GA et le joueur précisent ensemble quels sont les enjeux de ce test, c'est-à-dire ce qui se passe s'il réussit ou s'il rate.

2°) Le GA définit quelle couleur correspond à l'action (voir page 4).

3°) Le joueur pioche un nombre de cartes qui dépend des figures qu'il possède :

- 4 cartes, s'il en a un roi dans la couleur demandée ;
- 2 cartes, s'il a une dame dans la couleur demandée ;
- 1 carte, s'il ne possède pas de figure dans la couleur demandée.

Il obtient une carte supplémentaire si son valet correspond à la couleur demandée (voir exemple ci-dessous).

4°) **Résolution** : pour que le test soit réussi, il faut qu'au moins une des cartes soit de la même couleur que celle demandée. Dans tous les cas, le GA doit adapter son récit au résultat obtenu.

Si le personnage réussit son test et qu'il possède une dame, il gagne un point de prestige.

Les cartes piochées sont défaussées. Si la pioche est vide, on en reforme une nouvelle avec les cartes de la défausse.

Exemple : Sophie joue la scène finale. Elle possède le valet de pique : son corps d'accueil est un jeune marin. Elle veut grimper discrètement sur un container gardé par deux robustes gaillards qui discutent à voix basse. Elle a envie d'écouter leur conversation.

Le GA propose alors un test, et se met d'accord avec Sophie. Si le test réussit, non seulement son personnage grimpe sans bruit sur le container, mais il s'approche suffisamment pour entendre ce que les gardes racontent. Sinon, c'est le fiasco : l'échelle utilisée pour grimper est rouillée : elle se brise dans un vacarme qui alerte les deux gardes.

Le GA indique à Sophie que c'est un test en pique. Ça tombe bien : Sophie possède la dame de pique. Elle pioche donc 3 cartes (2 + 1 due à son valet). Si elle réussit le test, en piochant au moins 1 pique, elle remporte 1 point de prestige.

Points de chaos

Durant la phase 2, le GA peut dépenser les points de chaos qu'il possède. Pour 1 point, il peut modifier le résultat d'un test de résolution.

Par exemple, un test est organisé autour d'une poursuite. Dans les ruelles de la cité, un vendeur de journaux poursuit un voleur. On a décidé que si le test est réussi, le vendeur rattrape le voleur et le butin. Sinon il échoue. Le joueur réussit son test, mais le GA désire changer la donne. Contre 1 point de chaos, il décide que le vendeur n'a pas rattrapé le voleur, mais qu'il récupéré son butin.

Points de prestige

Les joueurs possèdent des points de prestige qu'ils peuvent utiliser quand ils le souhaitent. Leur utilisation est précisée sur la feuille de personnage.

Fin de partie

Les joueurs sont appelés pour sauver une personne. Dès qu'ils ont accompli leur mission, ils se désincarnent petit à petit. Ils finissent par sortir de la scène, pour réintégrer leur personnage d'agent de maintenance. De même, s'ils s'éloignent trop de la personne qu'ils doivent sauver, physiquement, ou si elle meurt. Les joueurs doivent avoir conscience qu'ils ne sont là que pour un laps de temps relativement court : ils doivent être rapides et efficaces, et ne pas s'écarter de leur but !

Expérience

Quand le scénario est fini, le GA donne 1 point à chaque agent. Ce point est attribué à l'une des couleurs du personnage (au choix du joueur). Chaque tranche de 3 points qu'un agent possède dans une couleur lui permet de piocher une carte supplémentaire lors des tests de résolution.

Scénario : Jessica.

New-York. Ambiance : “FBI portés disparus”.
Résumé : une femme s’est fait enlever. Les agents doivent la retrouver et la libérer des mains d’un dangereux maniaque.

Personnages principaux :

Jessica Andrew : la quarantaine, cheveux longs, élégante. Allure stricte. Elle est de nature colérique. Elle dirige une agence immobilière. Elle a un enfant : une petite fille de deux ans, prénommée Phoebe.
Son mari, Jack, est cadre dans une banque. Il a une relation avec une stagiaire. Sa femme se doute de quelque chose : elle a embauché un détective, John De Landis, pour faire toute la lumière sur cette histoire.

Phase 1

Étage 1 : Jessica est dans son bureau. Elle reçoit un coup de fil du détective. Il l’informe de ce qu’il a vu la veille (son mari avec la stagiaire au restaurant). Il a des photos. Ils se donnent un rendez-vous pour lui apporter les photos, un peu plus tard dans la journée. (Dans cette séquence, on n’entend pas sa voix à lui).

Étage 2 : Il fait nuit, il pleut. On est dans les entrepôts d’un vieux port désaffecté. Une camionnette noire est garée à côté de l’entrepôt 244. C’est une camionnette “Chrono Pack” (service de portage à domicile). On entend des cris étouffés.

Étage 3 : Un salon. Il fait nuit noire. Une télé est allumée et diffuse une mauvaise série. Jessica est en robe de chambre, allongée dans un canapé. Elle a l’air tendue. Ou fatiguée. Elle n’a pas l’air de s’intéresser à la télé. Devant elle, une table basse où

traînent une télécommande, un magazine économique et un écoute-bébé. La femme triture son portable. Elle attend un coup de téléphone de son mari. Il est tard et il n’a toujours pas appelé. Si l’on regarde par la fenêtre, au loin, on peut distinguer une camionnette noire.

Étage 4 : Il commence à faire nuit. Dans une rue, un type en imper (De Landis) se cache derrière une poubelle pour prendre des photos d’un couple qui descend d’un taxi (Jack et sa secrétaire). Ils prennent la direction d’un restaurant de luxe. Il regarde sa montre : il est 20h20.

Étage 5 : Jessica est dans son bureau, en colère. Elle réprimande son comptable pour une sombre histoire de factures payées en retard. La porte de son bureau est ouverte. On peut voir qu’un jeune livreur (casquette Chrono Pack) discute avec une secrétaire. Mais il a l’air fasciné par Jessica, et la regarde avec insistance.

Étage 6 : Scène de ménage entre Jessica et son mari. Elle lui reproche de ne pas appeler. Lui est penaud et trouve de vagues prétextes pour s’excuser (pas le temps, réunion importante...). Elle s’énerve et jette des objets sur le sol, puis se calme en entendant la petite pleurer.

Étage 7 : Une voiture dans un parking. Un sac de courses est renversé par terre. La portière arrière est ouverte : dans un fauteuil pour enfant, Phoebe hurle à pleins poumons. Le sac à main de Jessica traîne un peu plus loin, sous une voiture.

La bonne séquence est : 4 3 6 1 5 7 2

Distribution des points prestige :

- 10 tours ou moins : 3 points ;
- 11 à 15 tours : 2 points ;
- 16 et plus : 1 point.

Phase 2 : dans le port de New-York, il fait nuit. Les joueurs doivent retrouver la camionnette noire (entrepôt 244) et libérer Jessica avant que le ravisseur n'ait le temps d'agir. Il s'agit du livreur de Chrono Pack. Il surveillait Jessica depuis longtemps. Complication : un gang de motards va essayer d'empêcher les agents d'intervenir. Ce sont des sbires du Baron. Avant d'utiliser la force, ils essaient de convaincre les agents qu'ils n'ont pas à choisir la destinée des personnages. Ce n'est pas à eux de décider ou de juger si Jessica doit mourir ou non.

Les valets

- pique : un marin qui recherche du travail ;
- cœur : un clochard qui cherche un endroit où dormir tranquille ;
- trèfle : un petit voleur qui recherche un butin facile ;
- carreau : une barmaid qui se rend à son travail.

FRAGMENTS

Agent de Maintenance Dimensionnelle

Nom, prénom :

Description :

Prestige



- pour 1 point, je peux piocher 2 cartes de plus lors d'un test (mais je ne gagne pas de point de prestige si je réussis).
- pour 2 points, je peux choisir mon corps d'accueil lors de la phase 2 (je pioche tout de même un valet au hasard).

Mes cartes :

Lors d'un test de résolution, si j'ai un Roi, je pioche 4 cartes. Si j'ai une Dame, je pioche 2 cartes, et je gagne 1 point de Prestige si je réussis le test. Sinon, je ne pioche qu'une carte.
Le Valet de la bonne couleur me permet de piocher une carte supplémentaire.

activité physique



sentiment



instinct



esprit



Notes