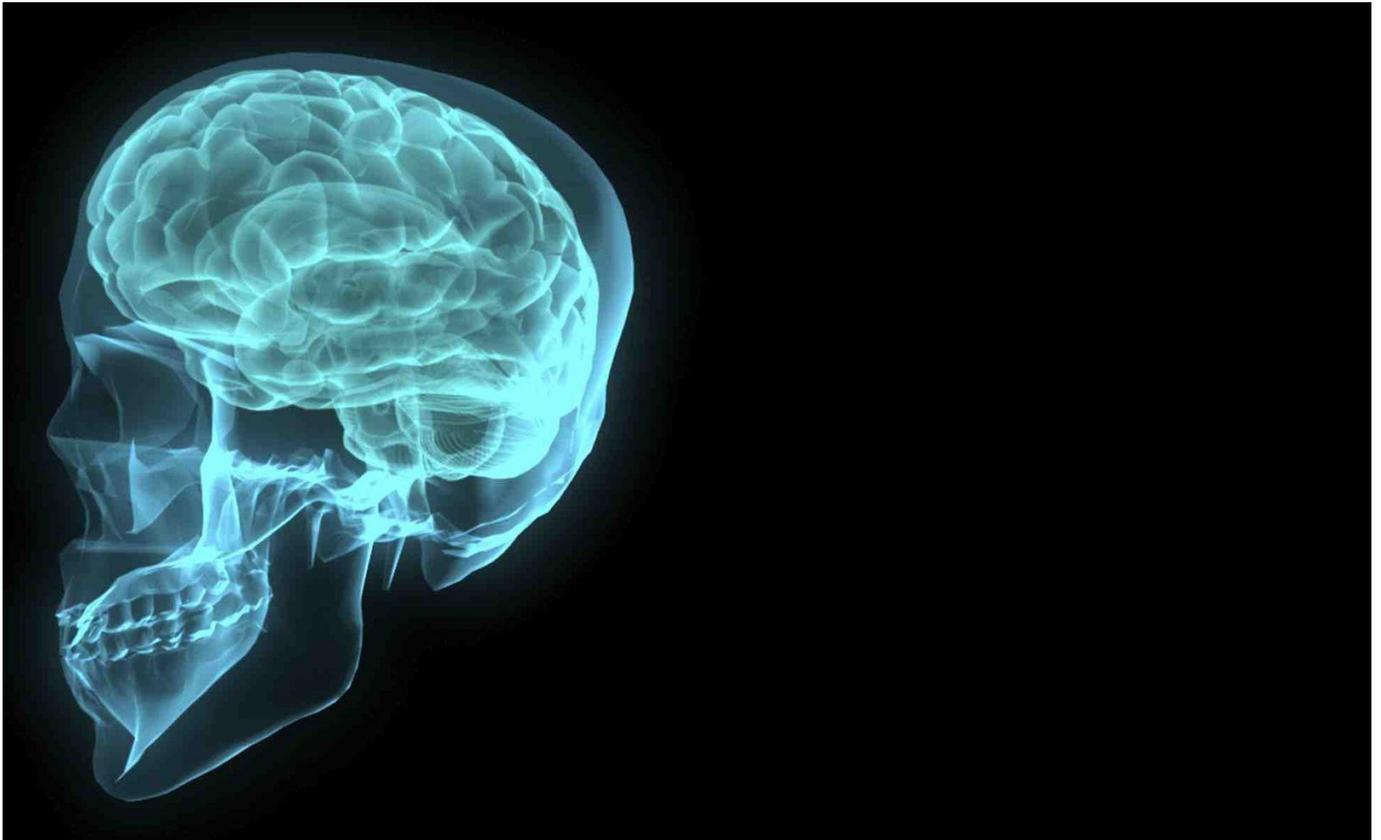


MEMORANDOM



Miranda Knox

ω ou les souvenirs d'errance

*“Que sommes-nous, si ce n'est une somme de souvenirs ?
Que reste-t-il de nous, lorsque nous les perdons ?”*

MRΩ / 849-AACH

Par R.Mike, sur une idée de Tolkraft développée par Pounous pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

MEMORANDOM

ou les souvenirs d'errance

“La vie est perdue contre la mort, mais la mémoire gagne dans son combat contre le néant.”
Tzvetan Todorov

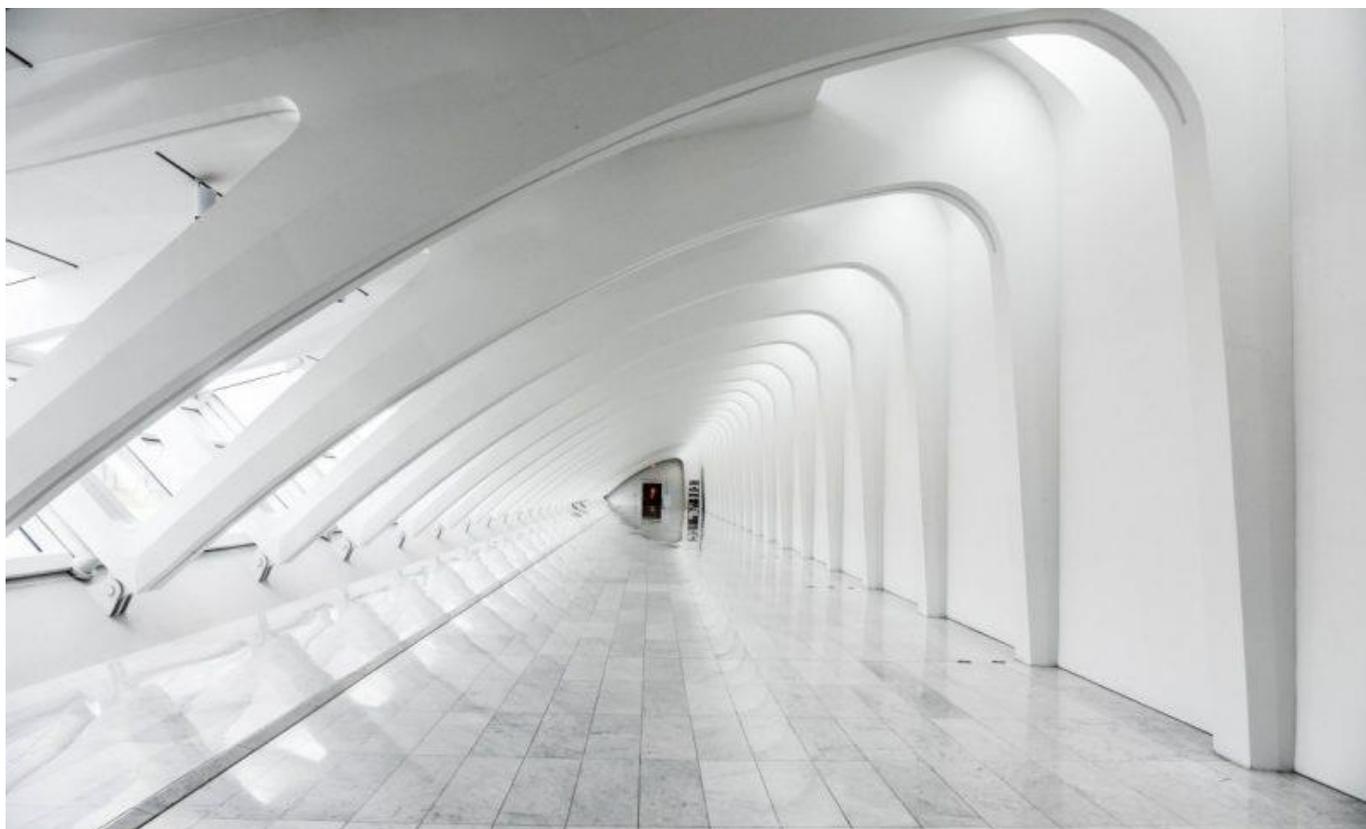
Ω

Nous avons toujours vécu dans le Complexe. Depuis notre naissance. Toute notre vie. Enfin... d'aussi loin qu'on se souvienne, nous avons toujours résidé en ces lieux immaculés, nimbés de cette étrange lumière blanche, apaisante, c'est certain ! Et ce qui est tout aussi sûr, c'est qu'il nous faut fuir. Fuir le plus loin possible. Fuir loin de cet endroit qui détruit les sens, déstructure le raisonnement, asservit la volonté, fragmente la mémoire... Fuir le plus vite possible pour ne pas être rattrapés par les Patrouilleurs et sévèrement punis comme tous ceux qui ont tenté de s'évader.

*C'était pour notre bien, pourtant. On nous l'avait garanti. Nous protéger de l'Extérieur : voilà la vraie raison, la raison clé, celle invoquée par la **Mnémonique Jumelle**, l'autorité toute puissante en charge de la gestion intégrale du Complexe. Le Complexe Omega. C'était comme cela qu'on l'appelait car il y avait ce symbole ω inscrit un peu partout au sol, à toutes les intersections, dans tous les lieux d'importance. Personne ne savait exactement ce que cela signifiait. Mais peu importe car le Complexe avait été édifié de manière idéale pour le bien-être de tous. Pour garantir la sécurité et la sérénité de tout un chacun, dans un monde pur, fait de bonheur et de félicité, loin des terribles dangers de l'Extérieur.*

Bien sûr, il fallait respecter les Règles édictées par la MJ. Des règles très strictes visant à assurer le bien-être des citoyens du Complexe. Mais qui ne sont pas trop contraignantes. Les émotions et les rapports sexuels sont prohibés, il faut s'injecter le sérum de Positivisme trois fois par jour, se confesser quotidiennement pour purifier son âme et travailler d'arrache-pied pour le salut de la communauté.

Mais c'en est fini de tous ces rituels insupportables ! De toutes ces contraintes avilissantes ! Il faut désormais se dépêcher de quitter la communauté, de quitter la cité, de quitter le Complexe... Définitivement.



poison-vvi

A

Exorde

MemoRandom, ω ou les souvenirs d'errance (MRΩ) est un jeu explorant les thèmes associés à la mémoire et aux souvenirs et qui, par voie de fait, questionne la notion même d'identité.

Les Protagonistes de cet univers dystopique sont régulièrement confrontés à des épreuves générées par une entité supérieure qui les dépasse, appelée **Mnémonique Jumelle** (MJ). Face à l'adversité et aux obstacles qui se dressent sur leur chemin, ils vont littéralement devoir puiser dans leurs souvenirs pour avancer vers leur but, en espérant à la fin se souvenir de qui ils sont, découvrir la raison de leur périple et peut-être s'enfuir du Complexe. Mais par-dessus tout, sauront-ils retrouver le chemin de leur mémoire perdue ?

Genesis

"Au commencement était le Verbe..."

Orbis

Vous ne savez plus qui vous êtes, comment vous vous appelez, et surtout où vous êtes. Dans un monde futuriste déshumanisé et aseptisé, tous vos repères sont annihilés. Le ton monochrome blanc est devenu la règle, l'originalité colorée est proscrite. Les personnages, androgynes, nommés par un matricule alphanumérique, sont reclus dans un dortoir. Réveillés après un sommeil sans rêve, ils prennent conscience que leur destin est ailleurs et que leur amnésie n'est pas naturelle. Depuis qu'ils ont arrêté le sérum, ils possèdent une plus grande lucidité face à cet environnement oppressant et n'aspire plus qu'à le quitter au plus vite...

Anthropos

La création de personnage, dans *MemoRandom*, repose sur 3 phases successives.

Phase 1 – Historia / histoire

Dans le silence le plus pesant, la MJ se munit d'autant de stylos ou de crayons que de joueurs, chacun d'une couleur différente ; par exemple, le bleu, le vert, le rouge, le noir...

Ensuite, elle distribue à chaque joueur un stylo ou un crayon.

La MJ donne à chaque joueur une fiche "Quaestio" listant les questions définissant l'histoire d'un personnage qui sera interprété autour de la table de jeu. Chacun va devoir écrire sur une seule face, avec le stylo ou le crayon de sa couleur, un ou plusieurs mots en réponse aux questions ci-dessous. Ce sont les traits de chaque personnage. Aucun dialogue entre les joueurs n'est alors accepté.

Exemple : Alex reçoit la couleur bleue. Muni de son stylo, il prend une fiche, il écrit « mon nom : MORIN, mon prénom : Pascal, etc. ».

N.B. : le trait « prénom » doit obligatoirement être mixte (exemple : Gaël/Gaëlle).

Attention : chaque joueur n'incarnera pas le personnage qu'il a créé.

Phase 2 – Saeptum / morcellement

Il s'agit de la phase la plus originale de la création de personnage. La MJ est invitée à adopter une posture et un ton solennels à l'occasion de celle-ci, agrémentés d'une musique d'ambiance angoissante, étrange ou dérangement. Elle peut déclamer une phrase du type « voici ce à quoi va ressembler la mémoire de chacun de vous ! ».

La MJ prend une feuille A4 blanche par joueur, qu'elle aura préalablement déchirée chacune en trente morceaux appelés fragments. Elle en distribue un lot par joueur.

Les joueurs réécrivent chaque couple de question-réponse sur un fragment de leur lot, toujours avec leur propre couleur.

Il reste à chaque joueur dix fragments vierges.

Chacun choisit un thème parmi : les nombres, les matériaux, les émotions, les textures, les états de santé, etc.

Il couche un mot par fragment vierge. Chaque mot est une adversité.

Exemple : Alex choisit le thème des états de santé et écrit sur ses dix fragments restants : indemne, valide, essoufflé, fatigué, épuisé, blessé, meurtri, estropié, comateux, égratigné.

Ψ

Le Positivisme. C'est de cela dont nous avons vraiment besoin ! C'est pourquoi nous devons absolument nous injecter le merveilleux sérum trois fois par jour. Plus, ce serait même mieux. Ce serait tout simplement fabuleux. C'est ce qui nous permet d'atteindre un état psychologique idéal, pur, sans zones d'ombre. En un mot : positif. C'est ce qui nous permet de travailler sans relâche, de donner le maximum pour la communauté, au service de la Mnémonique Jumelle qui sait comment nous récompenser généreusement de nos efforts. En nous prodiguant de nouvelles doses de sérum, chaque jour. Pour notre plus grand bonheur...

Mais là c'en est trop, beaucoup trop ! Il faut impérativement arrêter cette drogue infâme qui détruit nos esprits et ne sert qu'à nous transformer en bons petits soldats prêts à nous épuiser à la tâche, de jour en jour. Sans fin. Jusqu'à la mort.

C'est la négation pure et simple de l'être humain. La destruction de ce qui le constitue, de sa nature même. Nous avons décidé d'arrêter les injections il y a maintenant une semaine. Psychologiquement, cela va beaucoup mieux, enfin la plupart du temps. Le sevrage est un peu délicat... Certains ont même cru qu'ils allaient en mourir mais nous avons réussi à remonter la pente et à ne pas nous faire prendre même si ce ne fut pas une mince affaire.

La lucidité aidant, il est désormais clair qu'il faut reprendre notre vie en main, comprendre comment nous avons pu atterrir ici et surtout fuir le Complexe, par tous les moyens. En utilisant les galeries désaffectées. Sans se faire repérer...



B

Phase 3 - Amnisya / l'amnésie

La MJ orchestre alors la phase la plus traumatisante pour nos PJ. Elle récupère la fiche listant les couples de questions-réponses et les fragments de chacun des joueurs. Elle pose alors un jeton ou un pion de la couleur équivalente à la couleur de l'écriture sur chaque lot de fragments.

Elle peut dès lors s'adonner à une mise en scène savamment orchestrée, en déclamant une tirade du style « à partir de maintenant, tu es amnésique, découvre ta mémoire avant qu'elle ne s'efface ».

Ensuite, joignant le geste à la parole, la MJ redistribue chacun des lots de trente fragments d'un joueur à un autre joueur, faces écrites cachées, muni du pion ou du jeton de la couleur correspondante. Elle peut le faire de manière aléatoire ou non, en fonction de son bon vouloir.

Ces fragments peuvent idéalement être placés dans un récipient opaque devant chacun des joueurs.

À partir de ce moment, il est interdit à chaque joueur de révéler tout souvenir du personnage qu'il a créé.

Les fragments attribués à chaque joueur vont constituer le cœur de la mécanique du système du jeu de *MemoRandom*, décrite dans le paragraphe Épreuves.

Quaestio / les questions

Liste des questions auxquelles doivent répondre les joueurs :

- Identité : Mon nom ? / Mon prénom ? / Mon âge ?
- Entourage : Ma famille ? / Mon ou ma meilleur(e) ami(e) ? / Mon mentor ?
- Savoir-faire : Mes études ? / Mon occupation ? / Ma passion ?
- Personnalité : Ma nature ? / Ma principale qualité ? / Mon principal défaut ?
- Psyché : Ce que j'aime le plus ? / Ce que je déteste le plus ? / Mon objectif ?
- Fêlures : Ma plus grande honte ? / Ma pire phobie ? / Mon pire souvenir ?
- Part d'ombre : Mon plus grand regret ? / Mon plus grand secret ?

Les questions peuvent être dispatchées de manière ordonnée ou aléatoire selon le bon vouloir de la MJ, sans forcément faire mention de la catégorie associée.

Épreuves

En cours de jeu, la MJ s'inspirera des éléments négatifs (phobie, honte, pire souvenir...) inscrits par les joueurs pour générer des obstacles qu'ils devront surmonter au cours de leur périple. Elle devra distiller des indices leur permettant de découvrir tant leur identité oubliée que le monde qui les entoure. Celui-ci se dévoilant à eux au fur et à mesure de leur progression loin de leurs quartiers d'origine.

Obstacles

La MJ se munit d'un Post-It de la taille de son choix. Elle est libre de le déchirer pour adapter sa forme et sa taille à l'envi. Au recto, elle écrit un titre qui résume l'obstacle auquel sont confrontés les Personnages. Au verso, elle peut écrire un indice à l'aide d'un ou plusieurs mots, soit sur le monde soit sur un ou des PJ.

Puis elle pose l'obstacle — titre visible — au centre de la table.

La MJ est libre d'accoler plusieurs Post-It les uns avec les autres pour augmenter la superficie de l'obstacle, ou alambiquer sa forme. S'il restait sur la table un obstacle d'une épreuve précédente, elle doit l'accoler au nouveau.

Cet obstacle peut être résolu individuellement ou collectivement en fonction de sa nature.

Exemple n°1 : le personnage d'Alex veut se faufiler dans un conduit, l'obstacle sera alors individuel.

Exemple n°2 : les Personnages doivent résoudre une énigme inscrite sur un panneau amovible, l'obstacle sera alors collectif.

X

Ce qui caractérise le mieux le Complexe, qui pourrait sembler de prime abord n'être qu'un vaste dédale de couloirs et de vestibules labyrinthe, c'est sa structuration extrêmement bien pensée qui nous permet de toujours nous y retrouver sans jamais nous perdre. Quelle ingéniosité remarquable ! Seul un esprit supérieur comme la Mnémonique Jumelle a pu concevoir un tel ensemble qui s'approche divinement de la perfection.

Le secret au cœur de son architecture irréprochable c'est son impeccable chiralité qui renvoie toujours vers une structure exactement similaire de l'autre côté de la césure, plan central qui départage le Complexe en deux hémisphères parfaitement énantiomorphes. C'est ce qui nous permet de toujours savoir comment les espaces vont se présenter même sans y être jamais allés.

Le quartier des usines est ainsi le pendant exact du quartier des dortoirs et le vestibule des confessions se présente comme l'alter-ego des réfectoires. Les nourritures du corps et de l'esprit se répondent mutuellement pour aider à accomplir nos tâches quotidiennes de manière optimale et à progresser dans notre vie d'être humain épanoui.

Mais ce qui est étrange, c'est que récemment nous nous sommes égarés. Il existe des sections non répertoriées... Et tout un ensemble de galeries cachées. À quoi peuvent-elles bien servir ? Tout cela est très déroutant. Il faut absolument reprendre du sérum, nous n'en avons pas assez consommé récemment. Nous sommes déboussolés...





Résolution

Avant de résoudre un obstacle, les joueurs désignent ensemble le personnage qui sera en tête face à cet obstacle en accord avec la situation définie au moment de la rencontre avec cet obstacle. Il agira en dernier pour une épreuve collective, ou seul pour une épreuve individuelle.

Chaque joueur (ou le seul pour une épreuve individuelle) qui souhaite que son personnage participe à la résolution de l'obstacle en cours :

- Pioche aléatoirement un de ses trente fragments,
- Le pose devant lui, face cachée.

NB : Lors d'une épreuve collective, le joueur en tête est obligé de participer.

Ensuite, le joueur en tête :

- Estime, sans les toucher, la taille des fragments par rapport à la superficie de l'obstacle,
- De sa main non directrice, se saisit de tout ou partie des fragments disponibles, toujours faces cachées,
- Ferme les yeux,
- Les positionne au jugé, de son mieux, par-dessus l'obstacle afin de le recouvrir, et ce en moins de 30 secondes.

Si, passé ce délai, un morceau du Post-It est encore visible, alors l'obstacle n'est pas vaincu. Il reste en place pour la prochaine épreuve, et tout fragment utilisé est donné à la MJ.

Si l'obstacle est entièrement recouvert, il est surmonté. Tout fragment utilisé est retourné face visible et est restitué au personnage ayant le pion de la même couleur que l'écriture. Si c'est un trait, il le garde devant lui et profite de ses conséquences bénéfiques.

Si c'est une adversité, il la donne à la MJ qui pourra s'en servir ultérieurement, lors d'un échec à une épreuve (voir partie Magisterium).

Puis le Personnage en tête :

- Prend le Post-It de l'obstacle et le déchire en deux parties à peu près égales,
- Jette l'une des moitiés,
- Soit conserve l'autre moitié vierge devant lui soit la donne à un autre personnage ayant participé à l'épreuve : il s'agit d'un Joker.

Conséquences

En cas d'échec à l'épreuve :

- Tout trait donné à la MJ est définitivement perdu (sauf usage du Joker, voir ci-dessous).
- La MJ désigne le(s) personnage(s) concerné(s) par cette perte en fonction de la couleur d'écriture observée. Elle désigne aussi le type de trait (ex : nom, passion...) et surtout pas la réponse qui figure avec !

En cas de succès à l'épreuve :

- Pour les personnages ayant participé à l'épreuve et ayant récupéré un trait : cela symbolise le fait qu'un souvenir leur est revenu en mémoire définitivement. Utilisé dans certaines épreuves, ce trait apportera un bénéfice au personnage (voir Praecepta).
- Le Joker sert à un personnage sur le point de perdre définitivement un trait suite à une épreuve échouée. Il permet de l'échanger avec le trait perdu, détenu par la MJ.



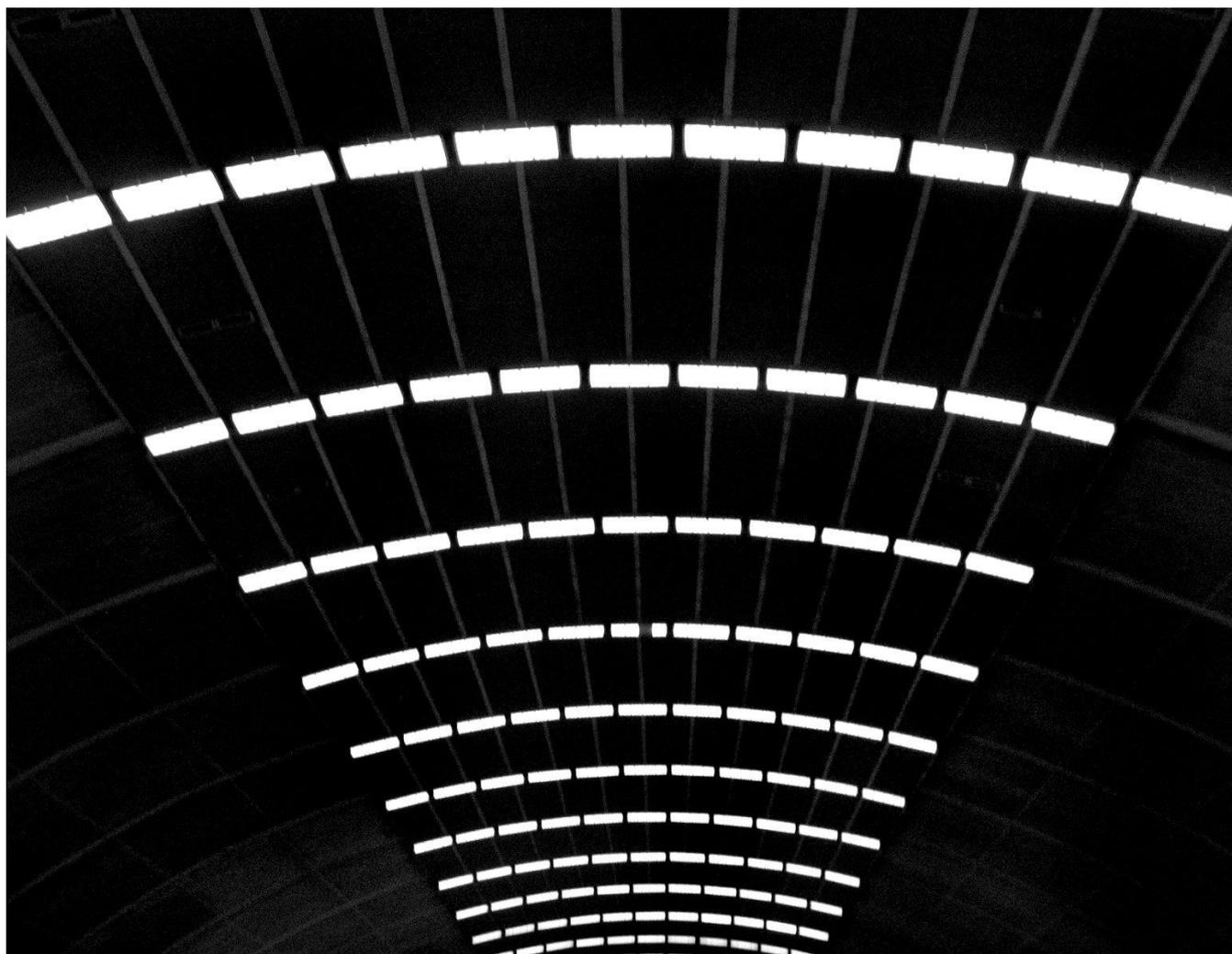
La philosophie de vie du Complexe est d'une efficacité imparable. Les travailleurs qui sont trop fragiles ou trop vieux et qui finissent par rendre leur dernier souffle sont remplacés par des petits jeunes fraîchement sortis de la Matrice. Ils sont alors formés par leurs coéquipiers pour être opérationnels au plus vite et donner le meilleur rendement au bout de 48 heures.

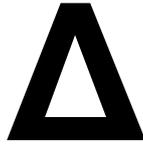
Toute émotion est proscrite pour que nous puissions être pleinement efficaces en toute chose. Et totalement disponibles en cas d'imprévu. Mais cela n'arrive pas car tout est parfaitement planifié dans le Complexe : lever à 4h, travail à 5h, pause à midi, travail à 13h, fin à 20h, coucher à 21h.

Les rendements sont vérifiés quotidiennement : ceux qui ne les tiennent pas subissent des châtiments corporels qui leur permettent de bien comprendre qu'ils doivent rapidement s'améliorer. S'ils n'y parviennent pas, lesdits châtiments les rendent peu à peu inaptes et ils sont achevés puis remplacés.

Nous sommes des travailleurs modèles, pleinement au service de la Mnémonique Jumelle en laquelle nous avons pleinement confiance. Tout ne peut être accompli que selon ses visées et celles-ci sont justes en toute circonstance.

Nous ne pouvons nous permettre de la décevoir, nous devons donner le maximum à tout instant, nous dévouer corps et âme à nos nombreuses tâches pour que la communauté puisse bénéficier des bienfaits de l'intelligence supérieure de la MJ.





Praecepta (les règles)

Lors de la résolution d'une épreuve, en cas d'échec, la MJ récupère un ou des fragments. Cela lui permet d'avoir une vision plus claire des traits de mémoire que les personnages auront perdus à jamais. Cela peut donner lieu à l'interprétation par le ou les personnage(s) concerné(s) à un roleplay adapté, portant sur un pan de mémoire disparu pour toujours.

Les traits définissant les personnages joués sont classés par groupe :

- Le groupe de l'Identité comprend le nom, le prénom et l'âge. Chaque trait permet la résolution d'épreuves portant sur la volonté, le courage, la détermination...
- Le groupe de l'Entourage repose sur la famille, le meilleur ami, le mentor. Chaque trait récupéré facilite la résolution d'épreuves portant les capacités relationnelles et sociales du personnage...
- Le groupe des Savoir-faire porte sur les études, l'occupation, la passion. Cela permet de faire appel à des savoirs académiques, la maîtrise technique ou artisanale.
- Le groupe de la Personnalité recouvre la nature, la principale qualité et le défaut majeur. Chacun de ces traits aide le personnage dans des épreuves portant sur les capacités de perception, de réactivité et d'intuition.
- Le groupe de la Psyché repose sur ce qu'aime le personnage, ce qu'il déteste, son objectif. Chaque trait de ce groupe facilite la résolution de toute épreuve nécessitant raisonnement et déduction.

Le dernier groupe de l'ombre portant sur la honte, la phobie, le pire souvenir, le regret et le secret sera abordé dans la section Magisterium.

Quel bonus accorde chaque trait de mémoire recouvré pour les domaines ci-dessus ?

Lors d'une épreuve, certains handicaps se dressent : piocher aléatoirement un fragment, poser tous les fragments recueillis de sa main non directrice sur l'obstacle, et les yeux fermés. À chaque trait récupéré, le joueur peut ignorer, pour toute épreuve correspondant au groupe de ce trait, un de ces handicaps.

Exemple : Alex vient de récupérer son trait « âge », il sait dorénavant que son personnage a « 35 ans ». À partir de maintenant, pour toute épreuve qu'il subira testant son courage, il pourra garder les yeux ouverts au moment de poser son fragment sur l'obstacle dressé par la MJ. S'il récupère plus tard son trait « nom », pour le même type d'épreuve, il pourra garder les yeux

ouverts et prendre sa main directrice pour poser son fragment sur l'obstacle, etc.

Magisterium (maîtrise du jeu)

Préparation de partie

À la mise en place de la session de jeu par la MJ, on doit pouvoir désigner chaque personnage (encore sans nom). Pour cela, la MJ prend connaissance des réponses formulées sur les fiches « questions » par les PJ.

Cela constitue ainsi un matricule alphanumérique pour chacun :

- Prendre les initiales des prénom et nom, pour constituer les deux lettres du matricule.
- Compter le nombre de lettres des nom + prénom.

L'association des deux lettres et du nombre donne le numéro matricule pour chaque personnage.

Exemple : Jean-Philippe a récupéré le personnage bleu créé par Alexis. La MJ lit sur la fiche correspondante le « prénom : Pascal » et le « nom : MORIN ». Le matricule du personnage incarné par Jean-Philippe sera donc PM11.

La MJ laisse, à la première session de jeu, chaque joueur piocher au hasard un fragment représentant un trait, comme condition préalable, afin que chacun puisse avoir un point de départ pour interpréter son personnage.

Elle demandera à chaque joueur de se décrire physiquement (hormis les vêtements tous uniformément blancs, et la chevelure puisque tout le monde est entièrement rasé).

Animation de la partie

Le jeu *MemoRandom* est avant tout un jeu d'ambiance, narratif et coopératif.

La MJ doit mettre en scène les traits formant le groupe de l'ombre de chaque personnage (honte, la phobie, le pire souvenir, le regret et le secret) autour de la table de jeu.

De même, toute adversité révélée lors d'une épreuve pourra être utilisée par la MJ.

Exemple : la MJ utilise l'adversité « matériau verre » suite à une épreuve d'orientation échouée ; les PJ sont bloqués par un mur de verre.

Cela représente un formidable moteur pour la progression dramatique de la partie.

Pour animer sa session de jeu, la MJ :

- Pose les bases de l'histoire, décrit les décors, interprète les différents PNJ,
- Confronte les personnages à des choix et des dilemmes,
- Leur oppose des obstacles, des adversaires,
- Tente de faire émerger une histoire prenante en coopération avec les joueurs.

À ce titre, la MJ doit veiller à ce que les obstacles opposés aux PJ correspondent à des moments dramatiquement majeurs dans la partie. Ainsi, des actions sans enjeu particulier doivent être résolues simplement.

Les fragments disponibles pour chaque joueur sont limités. Les stocks doivent pouvoir servir pour plusieurs parties, notamment si un mode de jeu en campagne est choisi.

La MJ peut ajuster la difficulté des épreuves par le choix du nombre et la superficie des Post-It utilisés.

Dans le même esprit, le temps accordé pour la résolution de l'épreuve peut être raccourci pour simuler un danger imminent : de 30 secondes initiales à 20 ou même 10 secondes.



Le monde tel que nous le connaissons n'existe plus. Après un cataclysme dont l'ensemble de l'humanité a oublié l'origine, l'environnement direct des survivants est désormais un gigantesque complexe souterrain surnommé Complexe Omega. Des couloirs, des pièces, des vestibules et des espaces uniformément blancs forment ce nouveau monde « utopique » au sein duquel la paix et le bien-être sont assurés pour l'éternité à l'humanité.

Sans forcément s'en rendre compte, chacun souffre d'une amnésie plus ou moins avancée, masquée par le Positivisme assuré par la prise régulière du sérum de la MJ. Tenter un sevrage est non seulement totalement interdit mais est en outre extrêmement violent et procure d'intenses céphalées qui peuvent se poursuivre sur des semaines. Crânes rasés, revêtus d'une combinaison blanche, des individus androgynes errent dans ce labyrinthe en accomplissant des tâches dépourvues de sens, placés sous vidéosurveillance constante. Toute émotion ou tout sentiment troublant le calme du complexe est strictement interdit.

Toute tentative de rébellion ou d'évasion est immédiatement réprimée par les Patrouilleurs de la Milice Z de manière le plus souvent violente. Celle-ci est intégralement constituée de grands androïdes au visage d'argent, dotés d'uniformes gris anthracite. Ils soumettent le plus souvent les humains grâce à leur seule force physique mais peuvent également utiliser des bâtons électriques paralysants. La Milice veille à la paix publique et à la sécurité de tous.

Pour parvenir à s'enfuir de cette prison immaculée, les PJ vont non seulement devoir trouver une sortie mais ils vont probablement devoir également découvrir pourquoi on a effacé leur mémoire et qui dirige ce complexe.

MEMORANDOM

ou les souvenirs d'errance