

WINTERHORN



Présentation

Winterhorn est un jeu américain créé par Jason Morningstar et intégralement traduit en français pour l'occasion. C'est un jeu grandeur nature en huis-clos pour 5 à 8 joueurs consacré à la façon dont les gouvernements minent, sapent et détruisent les groupes d'activistes.

Ce que vous jouerez

En jouant le rôle d'agents des forces de l'ordre et des services de renseignement qui s'efforcent de démoraliser et de faire échouer les opérations, vous découvrirez les techniques utilisées dans le monde réel pour atteindre ces objectifs. En participant à WINTERHORN, vous aurez l'occasion de réfléchir aux points faibles de votre propre activisme, et de réfléchir aux moyens de consolider les organisations qui vous tiennent à cœur contre l'intrusion gouvernementale.

En tant qu'agents du gouvernement, votre objectif est de les pousser à se séparer ou s'autodétruire, en utilisant tous les moyens pour parvenir à vos fins - des actions clandestines, de la désinformation, le soutien de groupes fantoches rivaux et même aller jusqu'au vandalisme et à la violence si cela est nécessaire. Votre mission, sous la pression du gouvernement et du temps qui passe, est de faire en sorte que les membres de WINTERHORN se battent comme des rats dans un seau. Le groupe doit se dissoudre avant de pouvoir blesser n'importe qui, et les mains de l'État doivent rester propres.

Ils ne sauront pas ce qui les a frappés.

Note d'ambiance

« WINTERHORN : c'est le nom de code d'un petit groupe passionné de militants pour la paix et la justice ». En apparence, ils font preuve d'un zèle innocent, quoique malavisé, mais personne n'est dupe. Vous avez déjà eu affaire avec des groupes comme celui-ci, et il y a toujours un noyau dangereux. Les trafiquants d'armes. Les artificiers clandestins. Des gens qui méritent d'être jetés dans un trou sombre quelque part. »

Agent X

Informations pratiques

- 6 à 8 joueurs dont le ou les orgas.
- Durée : 30 à 60 minutes de préparation ; 1H30 de jeu ; débriefing.
- Pas de costumes requis (contemporain, « au bureau »). Les rôles seront distribués lors de la préparation quelques minutes avant le jeu.
- Ce n'est pas un jeu d'action ni d'espionnage romancé. Ce n'est pas non plus un jeu à secrets.
- Cette 1ere session sera jouée "by the book", les orgas seront également des PJ, au même titre que les autres participants. (puis une analyse sera effectuée pour les sessions futures afin de déterminer s'il faut ou non un orga dédié « PNJ-secrétaire » ?)
- Le jeu est « dirigé par des cartes ». Les rôles, certaines orientations et choix ainsi que leurs conséquences s'appuient sur des cartes.

Contacts : Ronan et Gaëtan.

Note d'intention

Propos tirés d'une interview de de l'auteur

(https://web-archive-org.translate.googleusercontent.com/web/20201029193623/https://briebeau.com/thoughty/2017/12/five-or-so-questions-on-winterhorn/?x_tr_sl=auto&x_tr_tl=fr&x_tr_hl=fr&x_tr_pto=wapp)

« WINTERHORN est un jeu grandeur nature pour 5 à 8 joueurs qui explique comment les gouvernements sapent et détruisent et détruisent les groupes d'activistes. Ce qui m'enthousiasme le plus à propos de WINTERHORN, c'est qu'il pourrait être utile. Je suis américain et j'ai l'impression que mon pays est vraiment en danger en ce moment. WINTERHORN est né d'une conversation interne assez intense sur ce que je pouvais faire. Quelles compétences pouvais-je mettre à profit ? Comment pouvais-je élargir mon audience/amplifier ma voix et offrir des outils pour résister à un scénario catastrophe qui n'est vraiment pas beau à voir ? Je me suis inspiré de l'histoire - que se passe-t-il lorsque des autoritaires accèdent au pouvoir ?

Le scénario est bien rodé et se répète méthodiquement. J'ai réfléchi à l'importance de la résistance et de la dissidence, ainsi qu'aux nombreux outils dont disposent les gouvernements pour les réprimer. Je me suis documenté sur la Stasi, sur COINTELPRO, sur l'Union soviétique et les États qui lui ont succédé, et c'est de là qu'est né l'idée du jeu : jouer les "méchants" pour apprendre à être un meilleur "gentil" dans la vie réelle.

Bien sûr, ce n'est pas si simple, mais à travers le jeu, vous découvrirez une douzaine de façons différentes d'entraver les activistes, et peut-être que cela suscitera des conversations sur le cryptage, la sécurité opérationnelle, ou le renforcement des groupes contre la désinformation ou pire encore auxquels vous appartenez . Le jeu lui-même est amusant et intéressant, et il n'est pas du tout didactique, mais j'ai l'impression que vous avez vraiment la possibilité d'incarner ces agents du gouvernement, ce qui vous donne à la fois une perspective et peut-être même de l'empathie. Et vous repartez avec ces terribles techniques à l'esprit. Chaque fois que je vois le jeu apparaître sur le radar d'une petite cellule anarchiste de Reddit ou d'un universitaire en sciences humaines, je suis enthousiaste.

[...]

Ces dernières années, j'ai beaucoup lu sur la Stasi (Staatssicherheitsdienst, l'appareil de sécurité de l'ancienne Allemagne de l'Est), ce qui a eu une influence (les agences pour lesquelles vous travaillez dans WINTERHORN sont des miroirs de la hiérarchie organisationnelle de la Stasi). Mais je dirais que les éléments les plus influents ont été tirés de l'histoire américaine. La collusion entre le FBI et la police de Chicago qui a conduit à la mort de Fred Hampton m'a fait forte impression, par exemple. Si vous connaissez son assassinat et que vous poursuivez une voie violente dans WINTERHORN, vous en distinguerez les échos subtils. »