

Die Gesellschaft  der Stadtwanderer

ZAS GN

**ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE**

Kit de jeu quartier Gare Centre

**L'Ososphère
2046**

Le kit de jeu Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature (ZAS GN) est un jeu de rôle contextuel qui permet d'arpenter le Quartier Gare Centre de manière spéculative.

Son principe s'inscrit dans la lignée des systèmes de jeux de rôle labellisés *Belonging Outside of Belonging*, comme *Dream Askew* et *Dream Apart* publiés en 2018 par Avery Adler et Benjamin Rosenbaum. Dans ces jeux de rôle, il s'agit pour les joueur·ses d'expérimenter la difficulté d'une communauté marginalisée à vivre en dehors des limites imposées par la culture dominante, mais aussi de découvrir la beauté que ce processus recèle.

L'enjeu de Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature (ZAS GN) est de retrouver de l'agentivité au sein d'une situation quotidienne à propos de laquelle les participant·es se sentent démuni·es, en perspective d'un contexte écologique et géopolitique dégradé et anxiogène.

Une partie de jeu de rôle ZAS GN se joue à 3, 4, 5 ou 6 joueur·ses 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.

Conception du jeu par Sophie Prinssen et Léo Sallez,
à partir de *Dream Askew* de Avery Adler.
Rédaction par Sophie Prinssen, Léo Sallez,
Mathieu Tremblin et Alice Jeannel.
Conception graphique par Mathieu Tremblin.
Test de jouabilité par Vincent Gallais, Les Enjoueurs (Félix Metzinger
& Sarah Germain), Zoé Rodriguez-Twardowski et Ivan Tarrieu.
Production par L'Ososphère avec le soutien de l'ENSAS.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Kit de jeu, cartes de visite et archives ZAS GN QGC. L'Ososphère, 2026. L'Ultralab, Le Molodoi, Strasbourg (FR).



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Kit de jeu ZAS GN QGC. 2026.
Livret de règles et fiches de jeu, impression numérique sur papier machine ; jetons, découpe laser sur carton bois, encre.
A5 ; ø = 1,2 cm (chaque), 2,5 x 1,2 cm (chaque).

La carte du lore situé vient compléter le kit de jeu pour proposer un aperçu de l'ensemble du lore de la Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature (ZAS GN) situé dans le Quartier Gare Centre (QGC). Elle sert d'appui, de référence et de prospective pour les développements de futurs récits. Elle permet d'entrer dans l'univers du jeu et d'arpenter en autonomie l'espace urbain du QGC à travers le prisme de la ZAS GN.

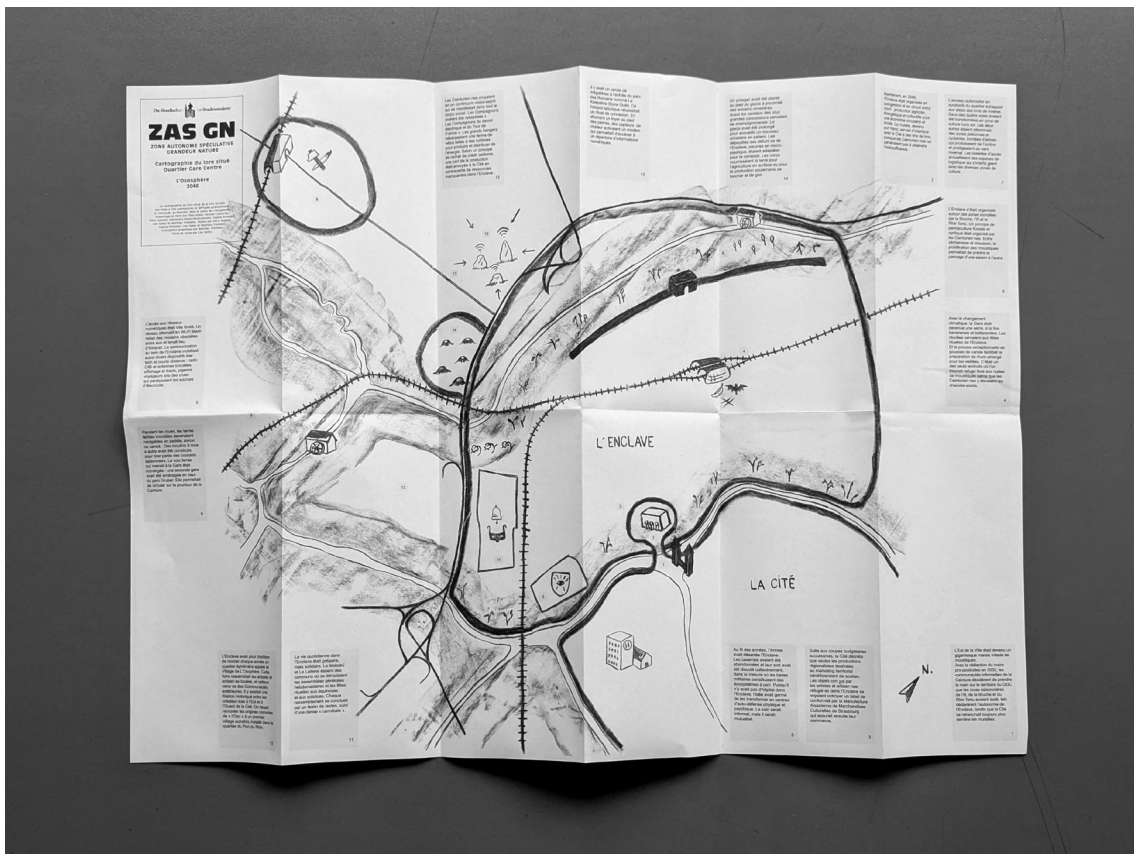
De cette façon, à chaque partie, le cadre de jeu est posé à partir de fragments de lore choisis par les facilitateur·ices dans la carte du lore situé. D'autres éléments de la ZAS GN demeurent indéterminés pour laisser aux joueur·ses un espace de liberté pour la création et l'interprétation du lore.

La carte peut être amenée à évoluer et à se densifier à mesure des parties de jeu. Elle ne recense pas tous les récits de ce qui se déroulent dans les parties de jeu, mais échantillonne les éléments de lore qui en émanent et qui viennent l'augmenter à mesure des sessions de jeu.

Arpentage et récit par Élise Alloin, Nicolas Couturier, Alice Jeannel,
Alexandra Pignol-Mroczkowski, Sophie Prinssen, Léo Sallez et Mathieu Tremblin.
Textes par Alice Jeannel, Sophie Prinssen, Léo Sallez et Mathieu Tremblin.
Conception graphique par Mathieu Tremblin. Fond de carte par Léo Sallez.
Production par L'Ososphère.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Cartographie du lore situé ZAS GN GGC. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Fond de carte, textes, impression numérique sur papier machine, 6 plis. A2. 250 ex.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Cartographie du lore situé ZAS GN GGC. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Fond de carte, textes, impression numérique sur papier machine, 6 plis. A2. 250 ex.

**Le kit de jeu
ZAS GN est
téléchargeable
en ligne :**



[https://
www.bluefolders.org
/ftp/zasgn-2026/](https://www.bluefolders.org/ftp/zasgn-2026/)

ZAS GN

**ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE**

Inscription du lore situé Quartier Gare Centre

**L'Ososphère
2046**

Le quartier Gare Centre étant le cadre matériel du jeu de rôle ZAS GN, l'expérience partagée durant la phase de jeu est transposée à l'échelle du territoire.

Le lore produit collectivement est spatialisé par le biais d'une série d'interventions urbaines textuelles au charbon. Ces inscriptions dessinent un cheminement qui attache des fragments de récit au territoire.

Arpentage et récit par Élise Alloin, Nicolas Couturier, Alice Jeannel,
Alexandra Pignol-Mroczkowski, Sophie Prinssen, Léo Sallez et Mathieu Tremblin.

Textes par Alice Jeannel, Sophie Prinssen, Léo Sallez et Mathieu Tremblin.

Conception graphique par Mathieu Tremblin.

Fabrication des fusains par Alice Jeannel et Léo Sallez avec le soutien du Syndicat Potentiel.

Découpe laser des pochoirs par Kelly Molon avec le soutien de l'ENSAS.

Inscription par Alice Jeannel, Mathieu Tremblin.

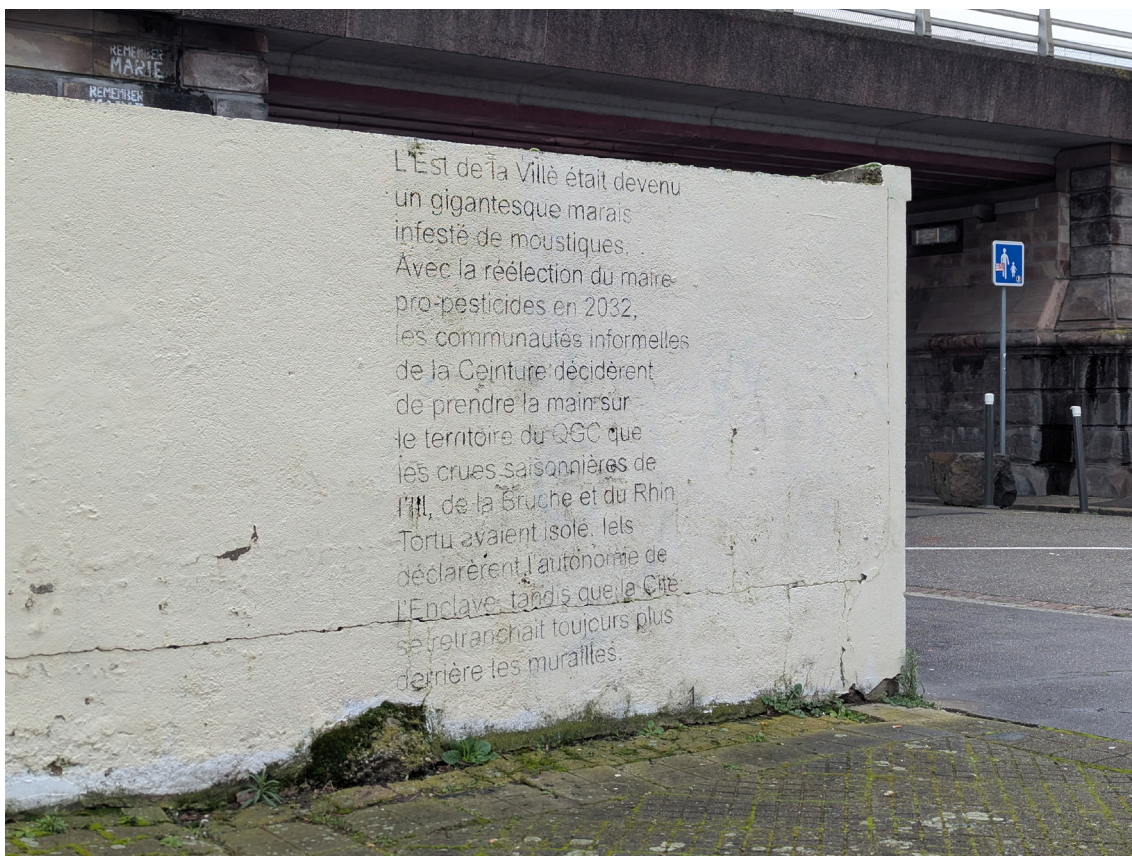
Production par L'Ososphère.



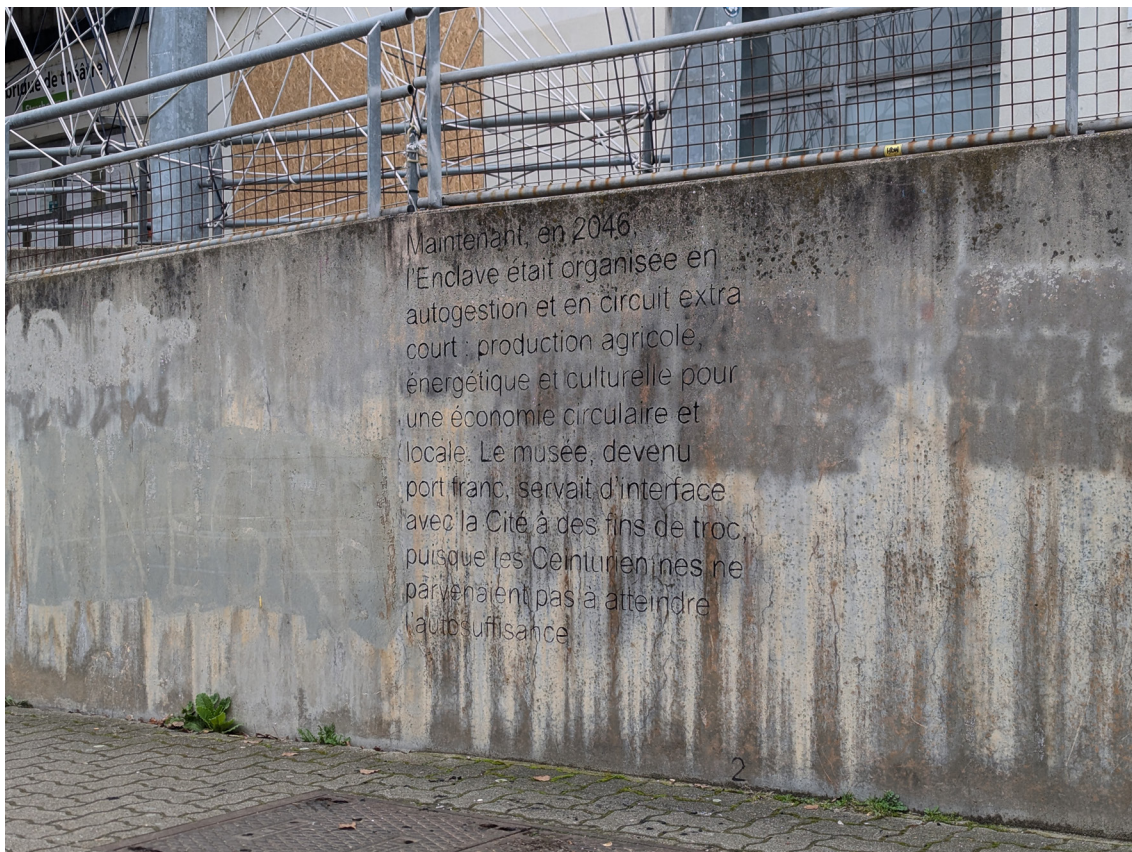
Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Fabrication de fusain local. 2026. Syndicat Potentiel, Strasbourg (FR). Branches de saule, frêne, fusain d'Europe, écorçage, poêle à bois, boîtes de conserve, carbonisation en vase clos, eau.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Inscription du lore situé ZAS GN QCC. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR). Texte, pochoir, fusain local sur mur.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 1. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ≈ 120 × 180 cm.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 2. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ≈ 120 × 180 cm.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 3. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ~ 120 x 180 cm.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 4. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ~ 120 x 180 cm.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 5. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ≈ 120 × 180 cm.



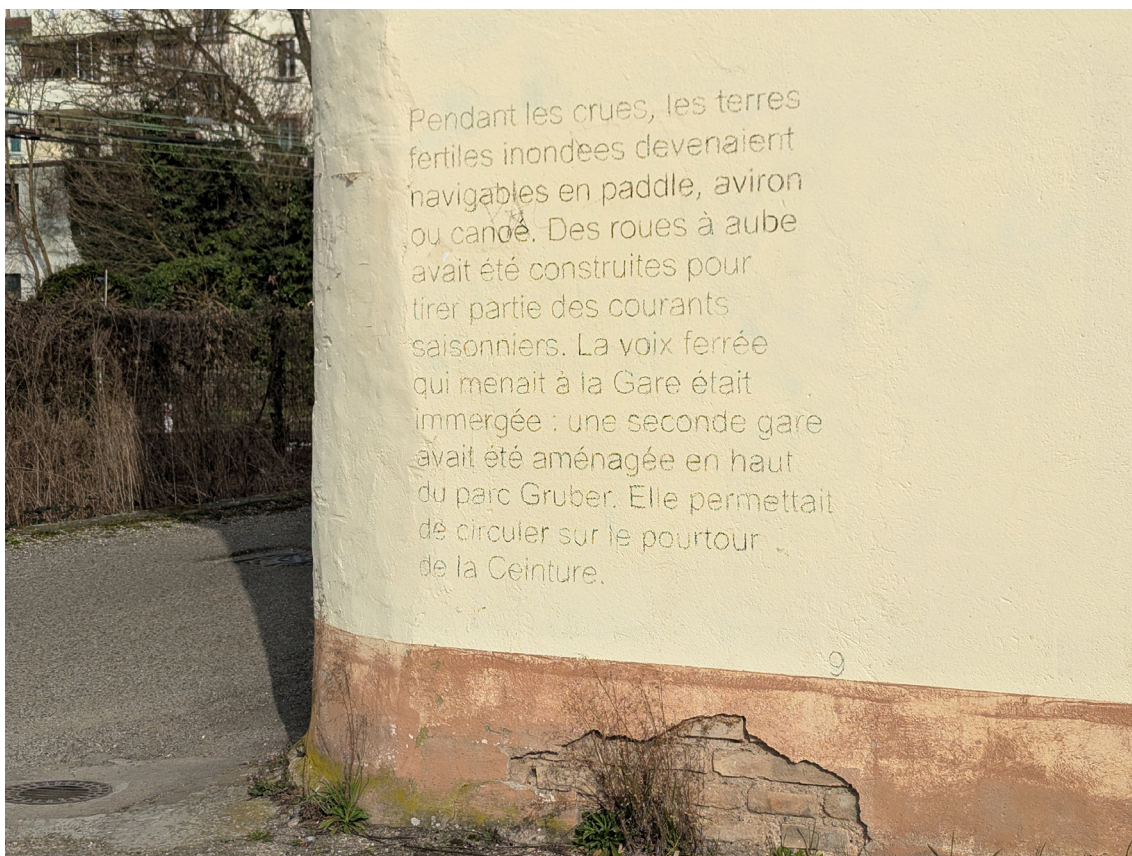
Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 6. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ≈ 120 × 180 cm.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 7. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ≈ 120 x 180 cm.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 8. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ≈ 120 x 180 cm.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 9. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ≈ 120 × 180 cm.



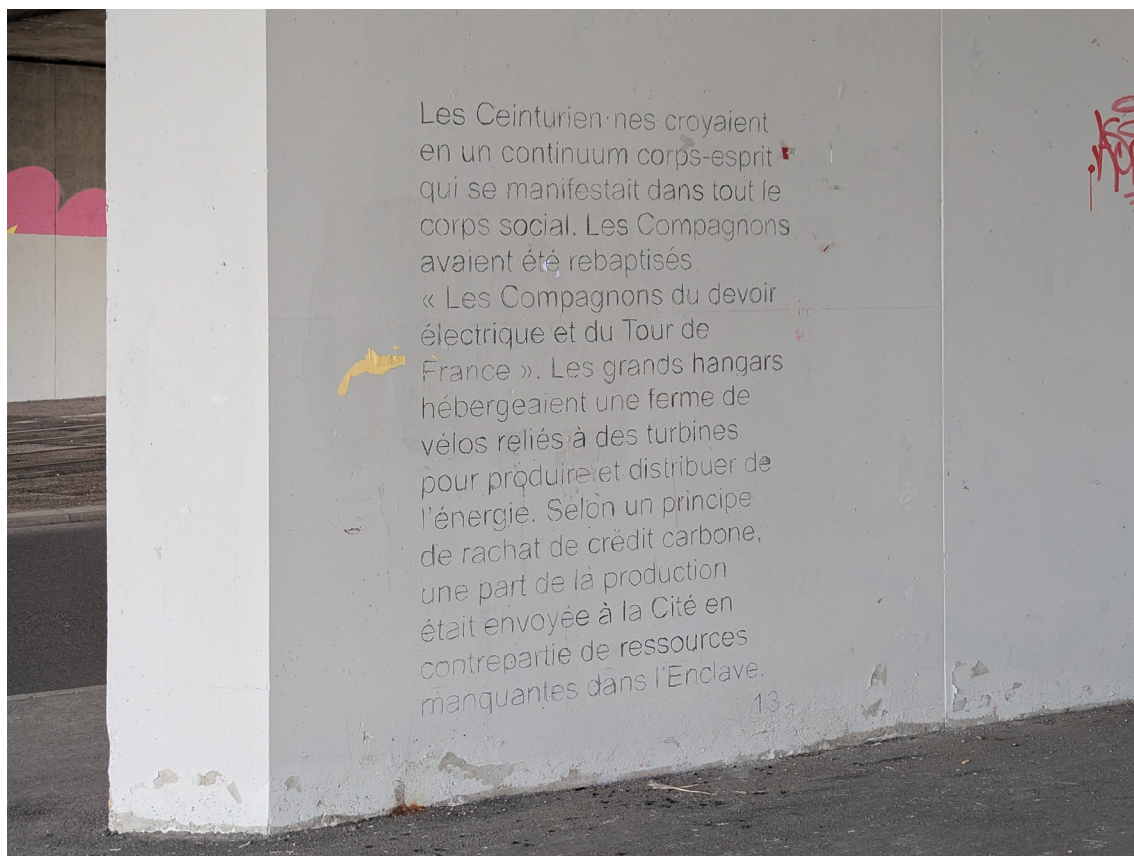
Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 10. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ≈ 120 × 180 cm.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 11. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ~ 120 x 180 cm.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 12. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ~ 120 x 180 cm.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 13. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ≈ 120 x 180 cm.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Lore situé ZAS GN QGC n° 14. 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR).
Texte, pochoir, fusain local sur mur. ≈ 120 x 180 cm.

La Bénédiction de la craie est un marquage à la craie réalisé sur les portes des maisons pendant l'Épiphanie sur la zone frontalière franco-allemande, un autocollant qui rejoue son esthétique. Il consiste en les initiales C M B qui correspondent aux noms des Mages séparées par des croix auxquelles est adjointe l'année. Ces initiales sont aussi une abréviation de la bénédiction latine *Christus Mansionem Benedicat* [que le Christ bénisse cette maison].

L'autocollant « ZAS GN * 2046 » pour « Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature » est utilisé pour marquer les lieux du Quartier Gare Centre (QGC) investies par un lore dans le cadre du jeu de rôle.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Signalétique du lore situé (Bénédiction à la craie). 2026. Quartier Gare Centre, Strasbourg (FR). Texte, impression numérique sur autocollant. 21 × 7cm, 21 × 3,5 cm. 500 ex. (chaque).



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Signalétique du lore situé (Bénédiction à la craie). 2026. Le Gobelet d'Or, quartier Gare Centre, Strasbourg (FR). Texte, impression numérique sur autocollant. 21 × 7cm, 21 × 3,5 cm. 500 ex. (chaque).

Die Gesellschaft  der Stadtwanderer

ZAS GN

**ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE**

**Synthèse
des sessions
de jeu**

**L'Ososphère
2046**

Session de jeu table 1

07.03.2026 14h30–19h30, La Catenaire, Strasbourg (FR), 5 joueur-ses

Le Tambour : Roland – il

L'Onction : Maria – elle

Le Bastion : Abad – il

La Serpe : Claudine – elle

L'Arrivant : Thomash – il



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Session de jeu ZAS GN OGC. L'Ososphère, 2026. La Catenaire, Strasbourg (FR).

SCÈNE 1 : DÉBOIRES D'UN RITUEL

Un soir de rituel, sur une plateforme dans les branches

Une bouteille de schnaps par personne : le rituel se poursuit tant que les bouteilles ne sont pas finies. L'Angoisse s'invite. Les stocks d'alcool se vident. Maria sort ses couteaux de lancer. Roland et Thomash se joignent à elle. Thomash est saisi par l'Angoisse. Il perçoit la disparition soudaine de la Cité ou de l'Enclave. Maria le voit s'effondrer et vient l'aider. Il part se coucher. Inquiète, Claudine demande à Maria s'il lui a dit sa vision. Maria propose d'en parler le lendemain avant de partager cette Angoisse. Abad, saisi par l'Angoisse, finit sa bouteille et vole celle d'un autre. Le rituel est raté. Roland, venant des Bastions, s'inquiète : banaliser le vol est une menace pour la communauté. Claudine n'échappe pas à l'Angoisse. Elle perçoit la conscience collective de l'Enclave comme des fantômes traversant son cerveau. Elle distribue des bouteilles d'eau et demande un couteau pour se suicider. Maria refuse et lui tend un couteau à beurre en rigolant, avant de la prendre en charge. Un mouvement vers le bunker des Bastions est engagé pour faire redescendre tout le monde. Personne n'a remarqué les voyous à l'extérieur — des ami·es d'Abad venu·es l'aider à « faire taire » des traîtres des Bastions. Seul Roland est au courant, mais l'alcool lui fait oublier qu'il les a invité·es. Il menace Abad avec un couteau : « Tu renvoies tes potes chez eux ou je te plante ». Abad tente de faire désescalader la situation. Roland croit que c'est lui qui tente de prendre le pouvoir. Les voyous partent. Claudine est en colère. Ce qui était censé être amusant est devenu un calvaire. Iels ont épuisé des ressources, mis en danger les habitant·es, et propagé l'Angoisse. Tout le monde part se coucher, mais un couteau manque dans l'arsenal de Maria.

SCÈNE 2 : GENTIANES

Trois jours après le rituel, le matin à l'atelier de Maria

Thomash sort de sa torpeur et retrouve Maria. Il a du mal à se remettre du rituel. Au lieu de s'intégrer à l'Enclave, il remet en cause ses choix de vie et son arrivée ici. Roland lui fait peur. Maria le rassure et l'emmène visiter l'Enclave. Thomash souhaite proposer ses services pour se rendre utile. Maria lui propose de passer une journée avec Roland pour le découvrir hors des rituels. Elle ne le laissera pas seul. Iels se rendront à la Serre de Claudine et iront voir Roland en dernier. Maria cherche des plantes pour une distillation qui aiderait les systèmes digestifs post-rituels. Elle demande des gentianes à Claudine, mais il y a concurrence : Maria en a besoin pour le breuvage, Claudine pour ses liqueurs. Les stocks de liqueur étant épuisés, Maria devra attendre. Thomash visite la ferme. Claudine lui donne des gants jaunes. Canette rencontre Toupie, le chien de Claudine. Thomash se met au travail pour récolter les gentianes. Pendant ce temps, Maria confie la fragilité psychologique de Thomash à Claudine. Elles concluent que le travail de la terre est une bonne cure.

SCÈNE 3 : TROUBLES ET CHÂTIMENTS

Quatre jours après le rituel, à la Serre

Thomash cultive en tendant l'oreille. Abad vient s'excuser, il est en retard pour rendre les talkie-walkies. Ils sont nécessaires pour son plan de contrer les traîtres·ses. Abade explique les problèmes des Bastions et rassure Claudine, il va seulement les séquestrer, pas les tuer. Claudine souhaite l'avis de Maria qui vient justement voir Thomash. Claudine préfère la transparence et le dialogue. Abad considère qu'ils n'ont pas assez d'informations. Maria propose d'utiliser son détecteur de mensonge. L'équipe se rend au Bunker et sollicite Roland. Honteux depuis le rituel, il les rejoint pour s'excuser. Thomash reste à la Serre. Roland propose la peine de mort, Claudine refuse. Thomash arrive. On lui demande son avis. Il évoque ses regrets des fêtes d'antan et l'absence totale de système judiciaire. Abad a identifié deux leaders, mais n'a aucune preuve. L'un d'eux est un ancien policier-politicien de la cité. Il souhaite instaurer un système pyramidal et militaire pour contrer l'insécurité et contrôler les ressources. L'espionnage est envisagé, mais c'est un système démocratique qu'il faut trouver. Roland évoque à nouveau des solutions létales. Maria propose un rituel où les membres de l'Enclave énoncent leurs souhaits pour le futur. Roland, agacé, propose d'envoyer un·e adepte leur cogner dessus. Abad est du même avis. Mais que faire une fois les individus démasqués ? Il faut pouvoir prendre en charge les conséquences d'un tel événement. Chaque personne doit connaître les différents domaines de compétences de l'Enclave. On propose d'assigner les traîtres à la garde des archives de l'Enclave. Iels devront y consigner son histoire. Bien sûr, iels ne resteront pas seuls et les rôles tourneront. Après deux semaines d'espionnage, un espace de parole est aménagé chez Roland. Un système de justice populaire se met en place. Une sentence assigne les traîtres à compiler les archives de l'Enclave aux Compagnons du devoir. Le groupe s'accorde sur ce compromis : moins de violences, plus de sentences.

Session de jeu table 2

07.03.2026 14h30–19h30, La Catenaire, Strasbourg (FR), 5 joueur-ses

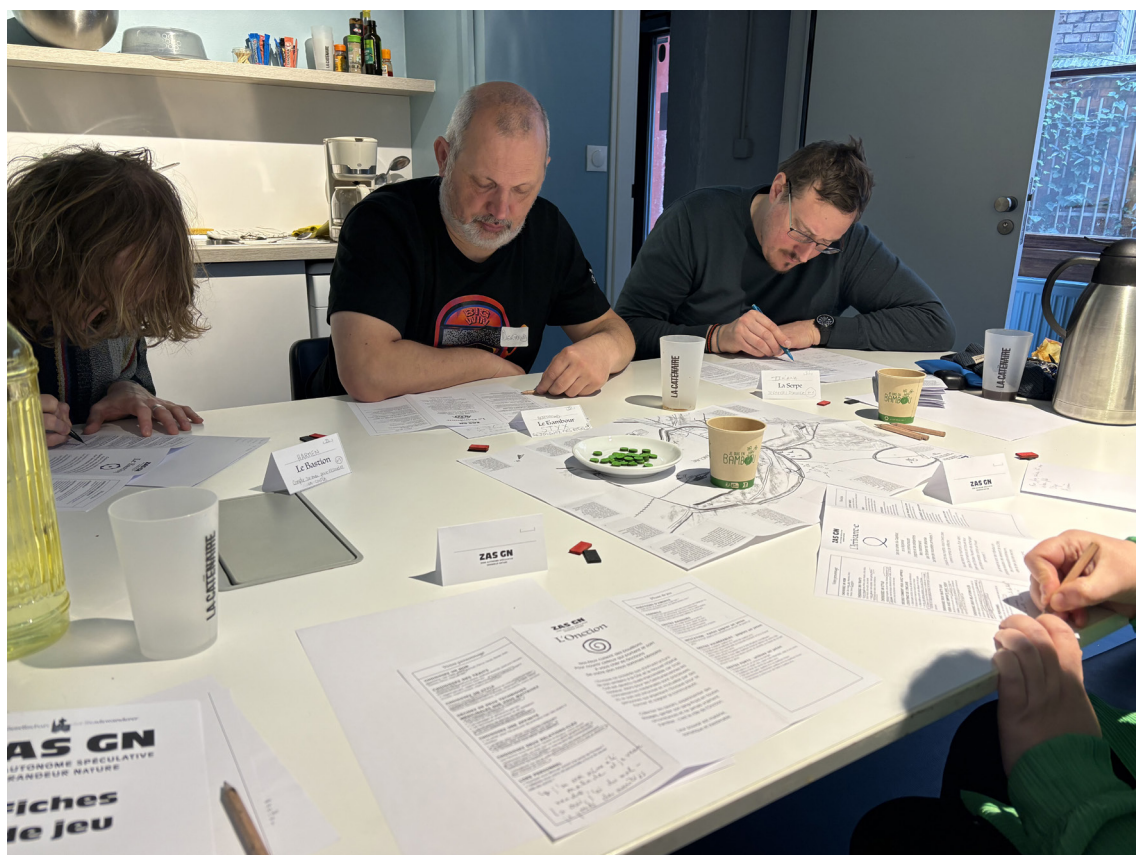
Le Tambour : Styx – il

L'Onction : Fiona – iel

Le Bastion : Harmen – il

La Serpe : Ileana – elle

L'Arrivante : Camille – elle



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Session de jeu ZAS GN QCC. L'Ososphère, 2026. La Catenaire, Strasbourg (FR).

SCÈNE 1 : LES CHÂTREURS DE FAGOTS

De jour la veille d'un rituel, à la caserne des Bastions

Styx vient demander de l'aide à Harmen et aux Bastions pour qu'ils se repentent de ce qu'il croit être leurs méfaits. Il les soupçonne d'avoir volé son bois de rituel. Ileana n'oublie jamais de demander avant de se servir et personne d'autre n'en a besoin. Harmen promet de venir et de mobiliser les forces des Bastions pour l'aider, tout en rappelant que de sérieux problèmes d'addiction rendent leur aide instable. Il annonce qu'il fera ce qui est en son pouvoir pour enquêter sur cette histoire de bois volé, sans promettre de résultats. Il se suppose qu'il se défoncera probablement au pire moment. Styx propose de l'écouter et admet ne pas pouvoir l'aider. Il compatit, les dépendances, c'est difficile. Harmen promet de faire une médiation au sein des Bastions. Styx y croit. Harmen sait qu'il ne pourra pas non plus tenir cette promesse car il sera défoncé. De son côté, Ileana est à la recherche de sa chienne, Simona, un bichon frisé. Elle s'est échappée. Sur sa piste, Ileana croise des gens de l'extérieur et alerte la communauté de l'Enclave. L'information est transmise via le réseau Mesh et la radio. Harmen reçoit l'information et la transmet à Styx pour protéger sa troupe. Les soupçons de vol de bois sont désormais portés sur les Communautés Extérieures. Simona est très grande pour un bichon, et elle grandit de plus en plus. Personne ne s'en rend compte, mais elle grandit d'un centimètre par mois.

SCÈNE 2 : MÉGOT D'ÉGO

De jour la veille d'un rituel, en face du Molodoï

Camille est en train de fumer lorsqu'elle entend les haut-parleurs accuser les Communautés Extérieures de voler le bois du rituel. Fiona, allongé·e dans un transat, tente de se prendre un café au calme. Fatigué·e et anxieux·se, cela fait une éternité qu'iel n'a pas eu de répit. Il pleut depuis deux semaines, et cela fait bien plus longtemps qu'iel n'a pas pris soin d'iel-même. Camille panique, elle fait une crise d'angoisse en entendant la radio. Elle est nouvelle ici et craint de se faire accuser. Une lueur d'espoir la surprend. Ce sentiment inhabituel la stresse. Si les félons sont rapidement démasqués et matraqué, elle ne sera pas accusée. Elle laisse sa clope se consumer et brûler son pantalon de randonner. Fiona observe du coin de l'œil et devine que ça ne va pas. Iel vient voir Camille, qui se confie. Fiona propose son aide tout en réalisant que sa précieuse tranquillité est fichue s'iel s'investit encore une fois dans les problèmes des autres. Iel prétend aller chercher de l'eau et s'éclipse. Camille se sent abandonnée. La rage lui redonne courage et iel part iel-même défoncer les Communautés Extérieures pour que ça ne lui retombe pas dessus. Fiona se ressaisit, ressort et constate l'absence de Camille. Catastrophe, iel échoue à la soigner et ne se sent pas bien.

SCÈNE 3 : MALHEUREUX D'ÊTRE LÀ

Le soir, près des marais entre le Molodoï et des Bastions

Harmen et Fiona se retrouvent avec des bougies et un peu d'eau-de-vie (juste un peu). Styx continue à faire le tour de l'enclave pour rassembler de l'aide. Fiona demande comment la médiation c'est passé à la caserne. Iel sait qu'il y a des conflits de pouvoir dans le collectif d'Harmen. Il se remet en question sur ses capacités à faire face à cette situation et demande quels sont les motivations qu'il devrait remettre en question. Ils font face à un échec des modes d'horizontalité, mais est-ce vraiment cela ou Harmen le problème ? Il se ressert un verre. Des plantes étranges leur frôlent les pieds. Fiona questionne ses intentions délicatement. Malgré son charisme, les motivations sont disparates dans les membres du collectif. Il a lui-même du mal à mettre de côté ses propres motivations pour laisser plus de place à d'autres membres du groupe. Es-tu dans une posture ? Ton engagement est-il une manière de se protéger ? Harmen répond par la négative, le problème c'est les autres. Il remercie Fiona pour cet échange qui le conforte dans cette certitude. Les plantes s'agrippent à leurs jambes. Fiona s'énerve et les coupe. Ce n'est pas la première fois qu'iel observe cette sorte d'algue bizarre. Elles se répètent de plus en plus dans l'enclave. Iel réouvre la conversation avec Harmen, « Tu es en descente non ? On peut en parler ? L'enfer c'est pas forcément que les autres ? ». Harmen l'ae rassure, il gère très bien son addiction. En proposant un repli au calme, il détourne le sujet. Loin des plantes, iels lisent des poèmes et des mangas. Les problèmes ne sont pas résolus.

SCÈNE 4 : UN BICHON BIEN MUSCLÉ

Deux jours avant le rituel, peu de temps après l'arrivée de Camille,
à l'atelier d'Ileana au Bastion, il pleut depuis plusieurs jours

Camille vient chercher un abri. Nouvellement arrivée dans l'enclave, elle n'a nulle part où rester. Ileana lui en doit une après l'histoire du remontant. Elles parlent du purificateur étrange, Camille n'y a pas de fiche technique ni de mode d'emploi. Ileana confesse ne pas arriver à réparer l'objet. La seule information que détient Camille est la référence du purificateur, c'est une Brita. Camille offre une clope, Ileana refuse, elle ne fume plus. Camille est tout de même autorisé à fumer dans l'atelier. Ileana culpabilise, c'est la seconde fois que son aide envers Camille se résout par un échec. Elle a peur que l'information de son incompetence se repende et nuise à sa réputation. Elle a besoin d'une reconnaissance extérieure pour rester stable émotionnellement. Camille connaît le problème et n'en dira rien à personne. De toute manière, personne ne lui parle. Simona arrive, trempée, mi-mignonne, mi-effrayante. Avec la pluie, on voit son corps étrange en pleine mutation. Camille est surprise d'apprendre que c'est un chien, elle était persuadée que c'était un autre type de bestiole, à la vue de sa taille et son allure. MeNant cela sur le compte d'un patois local nommant « chien » ce qui ressemble plutôt à une hyène, elle demande à quoi correspond le mot « chien » dans le vocabulaire de l'enclave. Simona met ses paNes sur Camille et lèche la moitié de son visage d'un coup de langue râpeuse. La peau de Camille tourne au rouge violet et forme des cloques bleus. Elle détecte que ce n'est pas, ou du moins plus, un chien et exige une explication. Dehors, l'eau venant de la cité a une couleur vraiment étrange. C'est là où Simona a l'habitude de se baigner. Sa crise de croissance imprévue vient peut-être de là. Ileana, dans le déni, se vexe. Simona est son bébé. Comment Camille peut-elle la critiquer alors qu'elle accepte de l'héberger ? Camille la secoue. Dès son arrivée, Ileana lui a fait frôler la mort en lui offrant un verre d'alcool frelaté, et maintenant son chien lui arrache le visage. Elle doit se réveiller et prendre les choses en main. Ce n'est plus un bichon, mais une hyène ou un schnauzer géant frisé ! Camille perd patience. Le déni a déjà détruit son ancienne communauté queer, elle ne veut pas réassister à ça. Harmen rode dans les parages, il entend leur conversation dégénérer. Son intervention désamorce le conflit. Il incite Ileana à prendre du recul sur la condition de Simona. Pour éviter l'euthanasie, elle devrait se soucier de sa condition. Camille se sent

enfin entendu et reconnu. Harmen acquiert son soutien indéfectible et éternel. Au contraire, malgré son affection pour Ileana, Camille s'en méfie et l'attend au tournant. Ileana accepte de voir les choses en face. Elle part demander conseil à Styx pour soigner Simona.

SCÈNE 5 : APPELÉE À LA BARRE (DE FER)

La veille du rituel, derrière le Bastion, proche du Hotspot

Camille, munie d'une barre de fer, erre à la frontière de l'enclave à la recherche des voleur·se. Elle traque leurs traces dans la boue. On aperçoit les préparatifs du rituel se mettre en place derrière. Camille repère trois gamin·es, iels ont entre 16 et 19 ans et une apparence de petit·es voyous. Sur les nerfs, elle commence à les menacer. Les petit·es voyous se défendent en tentant de la calmer. Iels argumentent que leur aspect n'est pas une raison pour les accuser. Mais les traces des voleur·se mènent à eux et leurs bras sont chargés de bois. L'échange s'échauffe. Les voyous proposent de l'alcool pour apaiser la situation, Camille les raquettes violemment. Elle exige de la coke, des clopes et qu'iels ramènent le bois, sans quoi elle leur déboîte la mâchoire et les édente. Iels tentent de fuir en courant, talonnés de près par Camille. Elle en assomme un. Simona, tranquille, passe par là. Elle a doublé de volume. Camille et les voyous s'arrêtent, sidérés. Les voyous se chient dessus, autant à la vue de Simona que par la présence de Camille. Iels se posent pour boire un coup de l'eau-de-vie des voyous. Un·e d'ell·ux, Suzanne, connaît certaines méthodes de gestion de conflit. Elle argumente auprès de Camille en justifiant leur présence dans les parages de l'Enclave. Camille a l'impression de se faire entuber. Iels disent venir de la communauté du bois. Camille ne démord pas de sa crise de nerfs. Un·e des voyous l'assomme par derrière. Iels ont la flemme de négocier. Iels la dépose, inconsciente, en périphérie de l'enclave. Une grosse bosse sur le crâne s'ajoute à ses blessures. Styx la trouve et la ramène à Fiona, aidé de quelques gars du coin. Fiona stabilise la santé de Camille et l'invite au rituel. Le grand bûcher sera l'occasion de rencontrer tout le monde et de s'intégrer. Camille pleure et propose une clope. Fiona cède à la vulnérabilité et accepte la cigarette.

SCÈNE 6 : LA FIN JUSTIFIE-T-ELLE LES MOYENS ?

Coucher de soleil, jour du rituel et de la Saint-Jean, la pluie a cessé

Styx a construit un bûcher de rituel en collaborant avec les voyous. Une tour de bois, de l'alcool et de la nourriture accueille les participant·es. Tous partagent un apéritif pré-rituel. Lorsque le soleil disparaît, le feu est allumé. Styx entonne un chant guttural. Les participant·es se joignent autour du feu. Une très vieille tradition alsacienne, le Schieweschlawe, perpétué par le bastion, se met en place. On envoie des disques de bois enflammé dans les airs, le plus loin possible, pour créer la connexion au monde numérique. Styx fait appel aux entités environnantes afin d'élucider le problème de pollution. On voit de plus en plus ses conséquences sur l'enclave et ses habitants. Simona n'est pas le seul être impacté, il y a des serpents à pattes et des corneilles portant trop d'yeux. La température monte, le modem est activé. Styx demande la notice du purificateur d'eau pour Ileana. Le feu monte si haut que la cité le voit et s'inquiète. Le bûcher rivalise avec la cathédrale. La cité s'active, le rituel doit se hâter avant d'être arrêté. Styx psalmodie « La notice, la notice, YouTube, donne-nous le tuto ». Ses yeux ardents s'enhardissent. « O, grand numérique donne-moi le tuto de la Brita ». Une IA leur répond. Elle les flatte, mais ne leur répond pas. « Donne-nous le tuto de la carafe filtrante ». L'IA les fait tourner en rond, iels cherchent la référence exacte du modèle. L'IA reboucle et passe en polonais. Styx précise le modèle, mais l'IA ne répond pas. Une litanie mentale aliène la foule du rituel. Il fait trop chaud, l'angoisse monte, des ressources colossales brûlent pour rien. Ceux qui sont loin du feu commencent à critiquer le processus. Ceux qui sont au plus proches sont subjugués, mais font des malaises. Camille intervient pour recadrer la requête. Elle suggère de faire la recherche sur l'Internet Archive d'avant 2010. Styx suit ses conseils. Les communautés extérieures réalisent que ce rituel est l'occasion de cultiver les mutations. La situation est plus qu'instable. Il faut vite trouver la notice, une solution pour Simona et éteindre le feu avant que cela ne dégénère. Camille va poser la question sur reddit pendant que Styx maintient la connexion. Fiona, aidé·e du Bastion, éloigne les gens du feu pour qu'iels ne crament pas et sortent de l'angoisse. Camille obtient une réponse. Rattrapé par l'angoisse, Herman cède à ses addictions. Iels obtiennent la notice. Styx se blesse, sa transpiration dessine des marques sur la cendre de son visage. Ileana peut enfin réparer la Brita.

iels ont réussi au prix d'une quantité de bois inavouable, d'une crise d'angoisse généralisé, d'une chaleur suffocante et du courroux de la cité. Simona meurt pendant le rituel, tout grandissait dans son corps sauf son cœur. Ileana succombe à l'angoisse. Simona est morte en héros. Grâce à elle, les pollutions de la cité sont découvertes. Styx fait le tour de l'enclave pour honorer sa mémoire. On prévoit un mémorial. Fiona est dépassé·e par les événements, iel succombe également à l'angoisse. Dans sa vision, des flammes dévorent l'enclave. Le feu du rituel a consommé toutes les ressources, plus personne n'est en état de le gérer. Les contreparties valaient-elles le coup ? Dans l'enclave, on se pose la question. La surconsommation les a menées là, et pour sauver l'enclave, iels retombent dedans. La fin justifie-elle les moyens ? Les solutions aideront-elles à long terme ? Seront-elles profitables à tous ? La cité agira-t-elle ? Sont-iels devenus vulnérables aux communautés extérieures ? Une collaboration peut-elle être établie ? Une collaboration peut-elle être établie ?

Session de jeu table 3

07.03.2026 14h30–19h30, La Catenaire, Strasbourg (FR), 5 joueur-ses

Le Tambour : Roland – il

L'Onction : Mathilde – elle

Le Levier : Fernand dit « Pied-de-biche » – il

La Serpe : Kevin – il

L'Arrivante : Camille – elle



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Session de jeu ZAS GN QGC. L'Osoosphère, 2026. La Catenaire, Strasbourg (FR).

SCÈNE 1 : LES ALBICANS DU KRIMMERI

06h00, hors de la Serre

Pied-de-Biche, et son assistant, Ētéouéto, travaillent sur les canalisations souterraines. Ētéouéto fait un malaise, il a goûté l'eau qui suinte. Roland et Mathilde viennent le soigner. Son infection et la disparition de certaines plantes confirment leurs doutes : l'Enclave est polluée par la Cité. Mathilde lui fait boire une décoction de thym et du bicarbonate de soude. Les vomissements s'atténuent, mais il est pris de visions. Les phosphorescences souterraines qu'il voit rappellent à Roland un rituel fait avant l'enclave qui sacrifiait des animaux. Camille sort de la Serre, iels l'interpelle. Elle explique que les animaux de la cité étaient enterrés dans l'enclave. Sa fille en sait sûrement plus, mais elles ne se parlent plus. Camille élevait et tuait des vers à soie, elle ne lui a jamais pardonné. Ētéouéto vomit des candida albicans. Camille, dégoûtée, fait un malaise. Finalement c'est le stress, et non l'eau souterraine, qui le met dans cet état. Mathilde suggère un remède à base de lavande, Roland propose des betteraves. Iels n'ont pas de lavande dans l'Enclave. Pied-de-biche appelle Kevin pour lancer une expédition.

SCÈNE 2 : ON TOURNE EN ROND

12h00, devant la Serre

L'expédition de Kevin passe par la serre pour cueillir les betteraves, puis part chez les communautés extérieures collecter la lavande. Mathilde et Roland l'accompagnent. Iels marchent jusqu'au déclin du soleil et arrivent à HautePierre, la Cité du Vent. Ses habitants y récoltent les pollens portés dans les aires. Iels tournent en rond et se méfient des arrivant·es qui ne tournent pas rond. Kevin flippe, Mathilde et Roland lui refont une décoction, mais il perd patience. La communauté du vent diffuse des vapeurs de cannabis apaisantes. Kevin se calme, mais attribue cela aux paroles mystiques de Roland. Il commence à tourner en rond. Roland et Mathilde le suivent. Iels se mettent tous les trois à parler à l'envers. Les Hautpierrois·es peuvent maintenant les comprendre. L'équipé leur expose leur requête : de la lavande pour guérir Étéoùéto et éloigner la pollution. La communauté du vent accepte, à une condition : les cadavres des animaux de HautePierre doivent être enterrés dans l'enclave. En échange de ce service, iels sont prêt·es à offrir de la lavande, des graines de lavande et du noir animal. Kevin et compagnie repartent auprès d'Étéoùéto avec leur butin et les cadavres.

SCÈNE 3 : UNE CRUELLE OSTRACISATION

20h00, dans la Serre

Pied-de-biche accueille l'équipe de retour. Il est 20h00, Kevin rentre chez lui tester le noir animal. Les autres retournent à la serre. Camille a soigné Étéouéto comme elle a pu grâce aux bombyx du mûrier. Il se repose et fil un bon coton dans la chambre à soie. Mathilde et Roland se disputent. Roland lui reproche de soigner les gens dans son dos, Mathilde expose son manque d'empathie et ses lacunes thérapeutiques. La nature brille bizarrement dans la serre, cela rappelle les visions d'Étéouéto. Roland, énervé, confronte Camille. Elle révèle ses compétences approximatives. Roland veut ostraciser Mathilde et Camille. Camille angoisse. Pied-de-biche propose de l'aider, creuser le sol de la serre lui semble une solution. Depuis l'arrivée de Camille les plantes poussent mieux. Il y a embrouille sous terre. Roland ostracise Camille. Pied-de-biche appelle Kevin pour creuser. Kevin ne comprend rien, ça grésille, mais il saisit l'urgence et se met en route, agacé.

SCÈNE 4 : À LA CHASSE AU HÉRON

05h00, lendemain de l'expédition à HautePierre,
chez Mathilde à la frontière de l'Enclave

Roland et Mathilde ont rendez-vous. Roland propose d'aller chasser le héron de la fille de Camille. Mathilde accepte si Roland vient. Il révèle que c'est son amante, il ne peut pas y aller. Mathilde insiste. Roland souhaite brûler le héron, elle lui en voudra et si elle l'apprend. Elle accepte d'y aller en échange du rituel de ses rêves : mettre le héron vivant dans le feu. C'est ce même rituel que Roland souhaite faire pour l'enclave. Ils ne peuvent pas partager le rituel. Roland, prêt à accepter, rappelle les conséquences. Si elle accapare le rituel, elle doit en assumer les risques. Mathilde est prise d'angoisse, ce dilemme lui rappelle l'échec médical qu'elle espère résoudre grâce au rituel. Elle renonce au rituel et trahit son patient. Elle part chasser le héron sans Roland.

SCÈNE 5 : HÉRON, HÉRON, PETIT PATAPON

08h00, dans les bois

Mathilde et Pied-de-biche iront ensemble voler le héron. Pied-de-biche informe Mathilde que Roland et Napasdenom, la fille de Camille, sont des sorciers. Roland l'a roulé dans la farine. Si le héron brule, il s'envole pour rejoindre la cité du vent qui entrera en guerre. Iels doivent se méfier de Napasdenom. Pied-de-biche prévoit de faire du chantage pour obtenir son aide à la serre. Mathilde accepte de continuer l'entreprise du vol de héron. Arrivé à la hutte de la sorcière, Pied-de-biche doute de Mathilde. Le héron est perché sur le toit, Napasdenom est en train de dormir. Le héron réveille Napasdenom qui sort avec une carabine. Elle ne les voit pas et rentre prendre sa douche. Pied-de-biche coupe ses arrivées d'eau. Mathilde s'éloigne, elle sent le danger. Napasdenom sort examiner la tuyauterie et aperçoit Pied-de-biche, narquois. Il lui révèle que sa mère a été ostracisé et qu'iels fêtent ça à la serre en creusant le sol. CePe bonne nouvelle fait oublier à Napasdenom sa méfiance. Elle accepte de se joindre à eux. Iels partent sans le héron.

SCÈNE 6 : UN TROU MYSTÉRIEUX

14h00, à la Serre

Kevin arrive à la serre. Il creuse avec Pied-de-biche et Naspasdenom pendant quatre heures. Quelque chose d'étrange les stoppe. Une nouvelle forme d'énergie au phosphore. Kevin sort un outil pour convertir cette énergie. Naspasdenom tente de l'écraser avec sa pelle. Pied-de-biche accuse Kevin de bosser pour les sorciers. Il expose Naspasdenom qui porte un maquillage phosphorescent, semblable à celui de Roland. Kevin se défend. Naspasdenom tente de détruire sa machine, ils ne s'entraident pas. Naspasdenom taira ses motivations sans la présence de Roland. Un feu se déclare à l'extérieur de la serre. Iels deviennent que Roland et ses rituels sont derrière cette fumée. Iels sortent voir ce qui se passe.

SCÈNE 7 : À FEU ET À CENDRES

18h00, devant la Serre

Roland fait brûler le héron, le feu se propage. Napasdenom est horrifiée. Elle quitte l'enclave pour la cité du vent. Roland prend à partie Pied de biche. Il sait que ses actes sont reprochables, mais il pense que ceux de Pied-de-biche sont pires. Il aurait empoisonner Ētéouéto et souhaiterait vendre les ressources de l'enclave à l'extérieur. Roland demande à Mathilde et Kevin de le jeter au feu. Kevin suit Roland. Mathilde refuse. Elle avoue avoir empoisonné Ētéouéto. Kevin se sent trahi. Roland s'explique. Il a une rancœur caché contre Pied de biche. Un coup de vent étend le feu à la serre. Mathilde n'avait pas confiance en Ētéouéto. Il faisait voyager les savoirs entre communautés. Pied-de-biche le dédouane, il travaillait pour l'enclave. La serre brûle. Pied-de-biche a oublié de fermer les vannes, il n'y a plus d'eau. Kevin demande un rituel. Roland ouvre l'esprit de Kevin à l'angoisse. Roland lui parle : il est temps de se réveiller et prendre la cité du vent car l'enclave brûle. L'eau monte. Le feu s'éteint à l'extérieur, pas dans la serre. La cité du vent attaque mais ne voit plus l'enclave. Une épaisse fumée la recouvre. Pied-de-biche, Mathilde, Roland et Kevin se réconcilient autour d'un verre.



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Session de jeu ZAS GN QGC. L'Ososphère, 2026. La Catenaire, Strasbourg (FR).

Session de jeu avec Peran André, Lola Bertrand, Ileana Faur, Romain Rouchet et Léo Sallez ;
Maxime Billmann, Bertrand Chéronnet, Caroline Moreau, Thomas Lasbouygues
et Sophie Prinssen ; Catherine Frenzel, Alice Jeannel, Arnaud Théval,
Rangalanga Tsilaitry Mboangy et Mathieu Tremblin.
Facilitation par Sophie Prinssen, Léo Sallez et Mathieu Tremblin.
Transcription et synthèse par Alice Jeannel.
Production par L'Ososphère avec le soutien de l'ENSAS.

Test de jouabilité

17.02.2026 18h30–23h30, Strasbourg (FR), 5 joueur·ses

Le Tambour : Styx – iel
La Serpe : Philène – elle
Le Bastion : Margriet – elle
L'Onction : Golo – il
Le Levier : Raoul – il



Die Gesellschaft der Stadtwanderer. Test de jouabilité ZAS GN QCC. 2026. Strasbourg (FR).

SCÈNE 1 : LA LENTILLE PERDUE

Un soir après le coucher du soleil, à l'atelier de la Philène

Styx vient porter une sombre nouvelle à Philène : iel a perdu la lentille de verre qu'elle lui avait prêtée. Lorsque Philène lui ouvre, iel répand de la terre en entrant dans l'atelier. Iel explique la situation et s'excuse. La pluie se remet à tomber. Un adepte arrive en courant, tombe et se relève plein de sang. Les adeptes ont retrouvé la lentille, malheureusement celle-ci est brisée. Philène récupère les bris de verres sales. Styx réprime son apprenti et l'ostracise une semaine. Les lampes de l'atelier cessent de fonctionner. Iels allument des bougies. Philène propose un marché pour contrebalancer la perte de son artefact et la trahison de sa confiance. Styx n'apprécie guère de devoir rendre des comptes et refuse. Iel ouvre l'esprit de Philène à l'Angoisse en lui jetant un morceau de glaise au visage. La flamme est soufflée, il fait noir. Philène est trahie une seconde fois. Elle jette une lampe à huile sur Styx pour se défendre. Le temps se calme, la Lune forme un halo autour de Styx. Son aura devient imposante. Iel apaise Philène malgré elle en éloignant l'Angoisse qu'iel avait invoquée.

SCÈNE 2 : À L'ABORDAGE !

Aux alentours de 10h30, sur la péniche de Raoul

Margriet et ses camarades arrivent chez Raoul pour le café. Iels s'installent sur la terrasse. Raoul sert une tournée du rhum arrangée spécial de Golo. Une brigade de CRS en zodiac arrive à leur hauteur. Ils exigent d'inspecter le navire, la Cité a décrété son autorité sur les deux rives le matin même. Raoul profite de la présence du Bastion pour refuser avec aplomb. La conversation s'échauffe. Golo arrive, sa carrure dissuade les CRS de monter de force. Il apporte une bouteille de son fameux rhum aux « herbes magiques » à Raoul. Des remous se mettent à secouer le navire. Les membres du Bastion tournent de l'œil et vomissent. Golo les met en PLS. Styx arrive et commence un rituel dans l'eau. Les remous sont trop violents. Raoul lui lance une bouée. Golo et Margriet læ remontent à bord. Les remous sont devenus plus légers. Margriet débarque ses camarades à quai. Golo vérifie leurs conditions. Pedro, un membre du basFon, convulse. Il se remémore la noyade de ses anciens compagnons. En mobilisant l'Angoisse, Golo entre dans son esprit pour le guider au-delà du traumatisme. Styx prend la suite avec un rituel. Pedro change de regard sur ellui. De méfiant, il devient reconnaissant. Il est midi, Raoul propose une soupe. Sans attendre d'approbation, il rentre la chercher. Or Golo, Styx, Margriet et sa bande sont déjà reparties.

SCÈNE 3 : L'USURIER SECRET

Midi, dans la cabine de la péniche

Raoul rentre chercher la soupe sans réaliser le départ de ses camarades. Dans la péniche l'attend un invité inattendu peu charitable : son usurier. Il avait fini par le retrouver, la fuite n'était plus envisageable. La somme exigée par les CRS pour lesquels travaille l'usurier s'élève à 10 000 euros. Raoul demande trois jours pour rassembler l'argent, qui ne lui sont pas accordés. L'usurier ne repartira pas sans la somme demandée, quitte à saisir la péniche et tous ses biens. Raoul proteste. Comme seule réponse l'usurier scanne le bateau pour estimer sa valeur. L'angoisse de Raoul soignée par Golo reviennent. Le scan fini, l'usurier augmente la dette à 15 000 euros, profitant de la confusion de Raoul pour se faire une marge personnelle.

SCÈNE 4 : LES HÉRITAGES D'ATLAS

En journée, dans la serre de Philène

Golo et Philène se retrouvent à la Serre et s'engagent dans une discussion sur leur rôle dans l'Enclave et le futur de cette dernière. Golo explique la dégradation de sa santé au profit de son travail et du bien-être des habitants. Le paradoxe est partagé. Les pressions qu'ils s'imposent sont liées à leurs angoisses concernant la survie de la communauté dans l'Enclave. Iels ne prennent jamais de répit par peur de voir s'effondrer l'équilibre mis en place. La communauté se repose déjà trop sur leurs compétences pour faire demi-tour. Leurs empathies les poussent à proposer leurs assistances même lorsqu'ils pourraient s'abstenir. Refuser de prodiguer l'aide qui leur est demandée, est impossible à accepter. Iels ne savent plus prendre soin d'eux-mêmes. Cela aura des conséquences, et iels le savent. Golo confesse cette Angoisse qui le garde éveillé à Philène. Elle écoute attentivement en caressant Ri, le chat de Golo. Au moment de se séparer, elle offre un cadeau à Golo. Un dodécaèdre romain. Golo cherche à comprendre l'usage et le fonctionnement de ce qu'il pense être un outil. « Je me suis dit que t'offrir quelque chose qui ne soit pas utilitaire te ferait du bien » répond Philène. Golo repart, très touché par ce cadeau.

SCÈNE 5 : GOLEMOPHANIE

Une après-midi, dans les marais au sud de l'Enclave

Styx et ses adeptes rassemblent Raoul, Margriet et ses compagnons. Il s'agit de parler des intrusions des CRS. La Cité tente d'étendre son emprise sur l'Enclave doit être contrée. La discussion est sérieuse et la confiance des uns et des autres fut mise à rude épreuve. Raoul dût se livrer sur son trafic d'influence et les pots de vin échangés avec des brigades de CRS ; sur son incapacité à contenir ceux qui interfèrent avec l'Enclave ; enfin, sur sa rencontre avec l'usurier. Après maints débats, les avis convergèrent en faveur du plan de Styx : la confection de sculptures de glaise démesurées le long de la rivière séparant l'Enclave de la Cité. L'objectif étant d'avertir la ville d'une riposte puissante et radicale en cas de menace et d'autoritarisme à l'encontre de leur communauté . Pendant que les golems sont érigés sur la rive, Raoul en introduit un discrètement au cœur de la Cité. L'illusion de leur mouvement, évoquant une possible submersion, a l'effet escompté : la tactique de Styx effraie la Cité.

Test de jouabilité avec Alice Jeannel, Sophie Prinssen,
Léo Sallez, Ivan Tarrieu et Mathieu Tremblin.
Facilitation par Sophie Prinssen.
Transcription et synthèse par Alice Jeannel.
Production par L'Ososphère avec le soutien de l'ENSAS.

**Pour participer
à la prochaine
session de jeu
de rôle ZAS GN QGC,
remplissez
le formulaire
en ligne :**



<https://framaforms.org/jeu-de-role-zas-gn-zone-autonome-speculative-grandeur-nature-1770118435>