

Die Gesellschaft  der Stadtwanderer

ZAS GN

**ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE**

Livret de règles

**L'Ososphère
2046**

Objectif du jeu

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.

Durant la partie, les joueur·ses sont projeté·es dans un possible futur de Strasbourg pétri par leurs inquiétudes. L'Enclave, une zone délimitée par le quartier Gare Centre (QGC), et la Ceinture verte est devenue autonome de la Cité. Elle émerge comme un îlot de résistance et de solidarité nourri par leurs espoirs. Après avoir déterminé la place de leur personnage dans la communauté, les joueur·ses interprètent une série de scènes en se projetant dans plusieurs lieux du quartier. Iels s'engagent de manière collaborative vers une sortie de crise en négociant avec leurs affects, inquiétudes et aspirations personnelles.

Déroulement d'une partie

Précautions et consentement

Chaque joueur·se possède un jeton rouge et un jeton noir « Trigger Warning ». En préambule d'une partie et pendant une scène, les joueur·ses peuvent signaler au groupe à l'aide des deux jetons leurs limites et leurs réserves sur l'objet ou le déroulé d'une scène, lorsque la situation les met mal à l'aise.

En déposant un jeton rouge au centre de la table, lea joueur·se signifie que le sujet est sensible et à aborder avec précautions.

En déposant un jeton noir au centre de la table, lea joueur·se signifie qu'il faut éluder la scène et passer à une autre thématique.

Le dépôt d'un jeton rouge ou jeton noir par un·e joueur·se au centre de la table ne nécessite aucune justification ou explication. Lors du débriefing de fin de partie — et seulement si læ joueur·se ayant déposé un jeton rouge ou noir le souhaite —, une discussion peut être ouverte.

Une partie de jeu de rôle Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature (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.

MISE EN PLACE DE LA TABLE DE JEU

Un·e joueur·se prend le rôle de facilitateur·ice pour la partie. Iel veille au respect des règles et au bon déroulement des scènes.

Sur la carte du lore situé, iel choisit deux ou trois lieux correspondant à ceux que les joueur·ses connaissent ou non. Sur la fiche de l'Enclave, iel choisit plusieurs éléments dans « ce qui est là » et propose la crise à laquelle les joueur·ses vont être confronté·es. Sur les fiches des entités, iel leur attribue des désirs ou des effets.

I. IMMERSION DANS LE QUARTIER ET ENTRÉE DANS LE LORE

La partie s'ouvre par un tour de table où chaque joueur·se détaille en quelques mots sa relation au quartier, faisant un inventaire rapide des lieux qu'iel connaît ou fréquente.

II. CADRAGE DE LA PARTIE ET CHOIX DES PERSONNAGES

La rêverie démarre par une présentation des antagonismes entre la Cité et l'Enclave.

Læ facilitateur·ice énonce :

– « La Cité est l'espace où toutes vos inquiétudes pour le futur se sont matérialisées. L'Enclave est l'espace qui accueille vos espoirs. Nous allons l'arpenter ensemble en quête de réparation. »

Læ facilitateur·ice lit l'introduction de l'Enclave à voix haute et ce qu'iel a choisi dans « ce qui est là ».

Læ facilitateur·ice expose à la tablée les règles de jeu et lit à voix haute des éléments du lore situé dans le quartier en 2046 à partir de la carte du lore situé.

Deux ou trois lieux familiers ou non ; d'autres lieux dont le contour pour cette partie n'est pas déterminé, pour laisser aux joueur·ses la possibilité de les charger de leur propre expérience et de se les approprier en développant leur propre version dans le lore.

Iel s'appuie sur la carte du lore situé pour lister les lieux identifiés dans le quartier en 2046.

Un index des lieux du QGC est proposé à la fin de ce livret. Cette liste n'est pas restrictive, elle peut être augmentée à mesure du jeu selon les besoins des joueur·ses.

II. a. Chaque joueur·se choisit au hasard ou en concertation un personnage archétypal à interpréter durant le jeu et en précise les contours à travers une série de choix à entourer sur la fiche. Iel reporte son nom, ses pronoms et son interprétation de l'incitation sur le chevalet.

Chaque joueur·se présente tour à tour son personnage aux autres joueur·ses, en commençant par læ facilitateur·ice.

Chaque joueur·se inscrit sur la carte du lore situé son symbole pour indiquer le lieu où son personnage passe le plus de temps.

Chaque joueur·se dispose aussi temporairement d'une fiche entité pour pouvoir incarner tour à tour les altérités de l'univers de jeu à mesure que les joueur·ses y sont confronté·es.

Læ facilitateur·ice distribue les entités aux joueur·ses, elles sont lues à voix haute par la tablée, en commençant par læ facilitateur·ice.

Læ facilitateur·ice reprend la fiche de l'Enclave et expose la crise à laquelle les joueur·ses vont devoir faire face.

II. b. Chaque joueur·se pose la question d'amorce à son ou sa voisin·e de gauche pour camper collectivement une première fois les personnages.

III. LES PHASES D'UN TOUR DE JEU

Un tour de jeu dans la ZAS GN est appelé « rêverie ». La rêverie commence par la détermination d'un lieu, d'un moment de la journée et d'une scène avec les personnages impliqués.

III. a. Un·e joueur·se volontaire propose une scène à partir de l'histoire de son personnage, de ses relations à la communauté ou de ses aspirations face à la crise à laquelle iels sont confronté·es.

III. b. Les joueur·ses précisent leur implication ou non en tant que personnages dans la scène en fonction de ses enjeux et de son lieu.

III. c. Læ joueur·se volontaire énonce :

– « La scène se passe à [lieu, description sommaire le cas échéant], à [date et heure, description du contexte social le cas échéant], avec [noms des personnages impliqués]. [Nom du personnage] intervient pour [éléments déclencheurs de l'action]. »

Puis iel est libre d'interpréter son personnage dans la situation de jeu, jusqu'à la fin du tour de jeu. Dans le cas où le personnage appartient à un collectif, le joueur·se peut interpréter les actions du collectif auquel son personnage appartient.

III. d. Les joueur·ses interagissent à partir de leur profil et de leurs gestes basique.

Iels peuvent aussi faire gagner des jetons aux autres joueur·ses qui font appel à leurs compétences ; gagner des jetons en accomplissant des gestes vulnérables ; dépenser des jetons en accomplissant des gestes forts. Chaque geste vulnérable ou fort ne peut être réalisé qu'une fois dans la partie [rayer les gestes vulnérables ou forts à mesure de leur réalisation]. **Avant** chaque geste vulnérable ou fort, lea joueur·se du personnage énonce :

– « Je réalise un geste vulnérable / fort : [description du geste]. »

Puis, iel est libre d'interpréter le geste de son personnage dans la situation de jeu.

III. e. Pendant le déroulé de la scène, quand des joueur·ses non impliqués le jugent pertinent, iels peuvent rejoindre la scène en tant que personnage.

III. f. Si un·e joueur·se n'incarne pas de personnage, iel peut néanmoins endosser le rôle d'une entité pour les besoins de la scène à mesure que celle-ci se déroule [voir sur la fiche entité « À mobiliser quand »]. **Le cas échéant, avant de réaliser un geste, læ joueur·se de l'entité énonce :**

– « Je suis [nom de l'entité], je réalise un geste : [description du geste]. »

Puis, iel est libre d'interpréter le geste de son entité dans la situation de jeu, jusqu'à ce qu'iel délaisse l'entité [voir sur la fiche « À délaissier quand »].

Les joueur·ses sont encourgé·es à échanger entre elleux les entités à mesure du déroulement des scènes.

III. g. Le tour de jeu se termine quand lea joueur·se qui l'a initié ou les joueur·ses qui y ont participé estiment que la situation trouve une résolution ou évolution satisfaisante [action accomplie, conflit résolu, échange conclu, déplacement qui induirait une nouvelle scène avec d'autres personnages ou une rupture dans la narration].

Les entités et facilitateur·ice peuvent intervenir pour accompagner une clôture de scène lorsque celle-ci se délite ou s'éternise.

III. h. Pour conclure, læ joueur·se volontaire ou un·e joueur·se impliqué·e énonce :

– « La scène se termine sur [description de la fin de la scène]. »

**RÉPÉTER AUTANT
DE RÊVERIES QUE NÉCESSAIRE !**

IV. FIN DE PARTIE ET RETOUR AU QUOTIDIEN

Lorsque le temps imparti au jeu est écoulé
[un nombre de scènes convenu par les joueur·ses],
la partie s'achève, mais reste ouverte.

Læ facilitateur·ice propose un tour de table de
sortie de ZAS GN et de retour au temps présent
en deux questions :

- « Quel est le destin de votre personnage dans le futur
de l'Enclave, 20 ans plus tard ? »
- « Quel expérience retirez-vous de l'arpentage de l'Enclave
en regard de votre relation au quartier et à la ville ? »

Si les joueur·ses en ont besoin, la fin de partie
peut être suivie d'une discussion sur les limites
et les réserves signalées lors d'une scène
ou d'une situation qui les aurait mis mal à l'aise.

Exemple de partie

SESSION ZÉRO (TEST DE JOUABILITÉ)

17.02.2026, Parc Gruber, 6 joueur·ses

Le Bastion : Suzan [prononce Suzanne] – iel

Le Levier : Petra ou Petrus – iel

L'Onction : Saule – iel

Le Tambour : Icare – iel

La Serpe : Féris – iel

L'arrivant·e : Nicolas – il

SCÈNE 1 : LA RUPTURE

La scène se déroule un soir au Molodoï
avec Nicolas, Icare, Petra et Saule.

Une grande fête bat son plein. Ivre, L'arrivant Nicolas distribue des shots à qui veut, et qui ne veut pas. Icare intervient pour le stopper avec une bombe à paillettes. Pour résoudre le conflit, un rituel par ondes vocales prend place, mais le chœur est dissonant, c'est un échec cuisant. Petra s'éloigne mal à l'aise pour rejoindre Saule dehors où iels rencontrent un ragondin mutant désorienté. Grâce aux préparations mystérieuses de Saule, le ragondin s'endort dans les bras de Petra. À l'intérieur, Férís et Icare se réconcilient face au comportement déplacé de Nicolas.

SCÈNE 2 : LE VOL DE L'ARMURE DE L'HOMME DE FER

La scène se déroule au milieu de la nuit dans la Cité avec Petrus, Suzan et Nicolas.

À la recherche de partenaire pour une énième contrebande, Petrus embarque Suzan et Nicolas voler la statue de l'Homme de fer : Suzan a besoin de l'armure de la statue et Nicolas les guidera dans la cité. Passé·es par un tunnel qui conduit aux parkings souterrains, iels arrivent sans encombre au pied de la statue dans la Cité. Malheureusement, celle-ci est bien trop haute et solidement fixée. Nicolas propose d'empiler des tables et des chaises, il sait où les trouver. Petrus garde la statue, les deux autres vont « emprunter » le matériel. Des bourgeois de la Cité les surprennent en plein méfait. Arrivant sur échasses, Petrus les fait fuir juste à temps. Les voix d'une foule se font entendre. La pluie se met à tomber. Les attaches de la statue se délitent. Les voix s'intensifient. L'équipe se met à grogner pour les effrayer. Leur silhouette informe imite un monstre géant. Les voix fuient. La statue se détache. Iels ont réussi. Ou presque. Une silhouette sort de la pénombre et leur dérobe la statue : un vieil artiste déchu et avide. L'équipe négocie le butin contre une cigarette. Ils s'en vont victorieux, sous le regard du vieil artiste, de retour dans l'obscurité, le visage éclairé par le tison de la cigarette.

SCÈNE 3 : LA MUTATION SECRÈTE

La scène se déroule de jour dans l'Enclave
avec Saule et Petra.

Saule vient trouver Petra pour ell·ui demander de l'aide. Iel a besoin de son large réseau de contacts pour enquêter sur un remède. Saule reste vague parce qu'iel a peur de trahir la confiance qui a été placée en ellui en levant le secret médical. Saule finit par se confier sur la condition contagieuse d'un de ses proches à Petra. L'état du malade empire de jour en jour, une toux rauque fait trembler son corps, sa peau se rigidifie. Petra accepte d'aider Saule et rassemble des informations en quête de pistes de guérison. Nicolas lui transmet son purificateur d'eau. Suzan dévoile l'existence d'un puits d'eau de source qui guérit les maux situé au parc Gruber. Férís propose de demander l'aide de l'hôpital, tandis qu'Icare propose de faire un rituel. Le malade tousse, avec le temps des écailles se forment sur sa peau. Saule, assisté·e de Petra, utilise le purificateur d'eau de Nicolas pour commencer. La toux est apaisée et la peau cesse de se dessécher, la mutation est révélée. Mais malgré les efforts de Saule, la souffrance du malade liée à la mutation ne disparaît pas, elle empire. Le choix est fait de s'en remettre à Férís, qui décide d'achever les souffrances du malade. Pour honorer sa mémoire, Suzan porte en armure le cuir écaillé du malade mutant.

Index des lieux

QGC 2046

- La Gare
- L'ancienne cantine SNCF
- L'ENSAS
- Le MAMCS
- Kopar
- La Catenaire
- Le Musée Vaudou
- la Semencerie
- Le Gobelet d'or
- Le TAPS
- La Résidence des Arts
- L'Ancienne Laiterie
- Le Molodoï
- L'ancienne usine électrique
- Le centre d'auto-défense
- Le nouvel hôpital civil
- Le Nouveau Môle Seegmuller
- Le marais
- Les jardins
- de la Montagne Verte
- La voie ferrée
- Le cimetière en paliers
- Les Bastions
- Les roues à aubes
- La Grenze
- L'anneau autoroutier
- Le Hotspot tellurique
- Les Compagnons
- du Devoir électrique
- et du Tour de France
- Le parc Gruber
- etc.

Le jeu de rôle Zone Autonome Spéculative
Grandeur Nature (ZAS GN) 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.

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'Ocosphère avec le soutien de l'ENSAS.