

Die Gesellschaft  der Stadtwanderer

ZAS GN

**ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE**

Guide de jeu

**Urban Art Biennale
2046**

Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature (ZAS GN) est un jeu de rôle pour 3 à 6 joueur·ses.

Le jeu de rôle est une pratique de jeu par la discussion et l'imagination collective, où la parole de chacun·e des joueur·ses autour de la table co-construit un récit partagé. Par le jeu et la fiction, l'objectif de la ZAS GN est de retrouver de l'agentivité dans la quotidienneté d'une communauté choisie, à travers l'arpentage fictionnel de l'espace où elle se déploie.

Durant la partie, les joueur·ses sont projeté·es dans une Enclave autonome qui s'est formée au sein de la Vöklinger Hütte. Elle émerge comme un îlot de résistance et de solidarité nourri par les espoirs de ses habitant·es. Après avoir déterminé la place de leur personnage dans la communauté, les joueur·ses interprètent une série de scènes avec la Hütte comme cadre. Iels produisent de manière collaborative des récits qui négocient avec leurs affects, inquiétudes et aspirations personnelles.

Un kit de jeu ZAS GN comprend : un guide de jeu ; des fiches de jeu à découper ou plier comprenant des aides de jeu, des fiches entités, des fiches archétypes, des chevalets à compléter et des jetons à découper ou en carton teinté « ZAS L-S » et « Trigger Warning » ; une carte du lore situé.

Ce guide de jeu vous permet de suivre et de mettre en place une partie étape par étape. Lisez-le une première fois pour vous familiariser avec le principe de jeu si vous souhaitez endosser le rôle de facilitateur·ice.

I. IMMERSION DANS LA HÜTTE ET ENTRÉE DANS LE LORE	5
II. ESPRIT DU JEU	6
III. MISE EN PLACE	7
IV. LA RÊVERIE	8
V. LES ARCHÉTYPES ET LES GESTES	11
VI. LES ENTITÉS ET LES PNJ	13
VII. ENTRÉE DANS L'ENCLAVE	15
VIII. DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU	17
IX. FIN DE PARTIE ET RETOUR AU QUOTIDIEN	21
X. RÉCIT DE JEU ET D'EXPÉRIENCES	22

I. IMMERSION DANS LA HÜTTE ET ENTRÉE DANS LE LORE

La personne proposant de jouer prend le rôle de facilitateur·ice pour la partie. [Si vous lisez ce guide, c'est probablement vous !]

Læ facilitateur·ice rappelle le principe du jeu de rôle et lit à voix haute :

« ZAS GN pour Zone Autonome Spéculative Grandeur Nature est un jeu de rôle dont la pratique se développe de manière collective par la discussion et l'imagination. La parole de chacun·e des joueur·ses autour de la table co-construit un récit partagé. »

La partie s'ouvre par un bref tour de table où chaque joueur·se partage le lieu qui l'a le plus marqué pendant sa visite de la Vöklinger Hütte.

II. ESPRIT DU JEU

Læ facilitateur·ice lit à voix haute :

« Bienvenue dans l'Enclave de la Hütte. Cet espace émerge comme un îlot de résistance et de solidarité nourri par les espoirs de ses habitant·es. Par l'incarnation de votre personnage et des différents aspects du monde, vous allez expérimenter la vie à l'Enclave et prendre votre place dans la communauté. Même si nous ne nous connaissons pas encore, arpentons ensemble cet espace des possibles et laissons nous porter par notre curiosité. J'entends déjà de l'animation au cœur de l'Enclave... »

III. MISE EN PLACE

III. a. Les joueur·se se partagent la lecture à voix haute de la **fiche L'Enclave de la Hütte** [sans choisir de crise pour l'instant]. Læ facilitateur·ice propose à cell·eux qui ne lisent pas la fiche de fermer les yeux lors des lectures pour mieux s'immerger dans la fiction.

III. b. Læ facilitateur·ice déplie la **Carte du lore situé** et la pose au centre de la table. Deux descriptions en encart sont lues à voix haute, correspondant aux lieux de la Hütte qui ont marqués les joueur·ses lors de leur visite.

IV. LA RÊVERIE

IV. a. Læ facilitateur·ice lit à voix haute :

« Maintenant que nous avons appréhendé les contours de l'Enclave, nous allons nous familiariser avec le principe de jeu. Il n'y a pas de scénario prédéfini, pas de réussite ou d'échec : cette fiction est un laboratoire pour soulever des enjeux qui nous semblent intéressants, intrigants ou encore enthousiasmants. Nos personnages seront nos moyens d'explorer l'univers de la fiction. Leurs liens, désirs et inquiétudes vont permettre d'esquisser des scènes à interpréter. Nous ne produirons pas forcément un récit linéaire, mais plutôt une "rêverie" : on pourra explorer le passé, le présent et le futur avec nos personnages, selon nos envies. Nous reviendrons en temps voulu sur comment jouer des scènes : dans l'immédiat, nous allons entrer dans la rêverie en créant nos personnages. »

IV. b. Læ facilitateur·ice vérifie que tout le monde a bien compris et précise si besoin. Iel poursuit, toujours à voix haute :

« Gardez à l'esprit quelques règles pour que la rêverie soit partagée :

1. Posez des questions. La fiction se construit par la discussion, il est donc essentiel que tout le monde comprenne ce qui est en jeu pour pouvoir y contribuer. Assurez-vous de faire preuve de clarté et posez des questions aux autres joueur·ses si quelque chose n'est pas clair pour vous.

2. Reformulez avec bienveillance. Nous allons faire des propositions aux autres et les négocier. Aucune proposition n'est foncièrement fausse, mais si vous sentez que vous avez une vision différente d'une situation, vous pouvez proposer une reformulation pour appuyer votre perspective. C'est le "oui, mais", aussi utilisé en improvisation.

3. Si vous n'êtes pas à l'aise avec la tournure que prend la fiction, servez-vous des jetons "Trigger Warning". »

IV. c. Læ facilitateur·ice lit à voix haute les Précautions et consentement :

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

En déposant un jeton rouge au centre de la table, læ joueur·se signifie que les sujets abordés sont sensibles et à aborder avec précautions. En déposant un jeton noir au centre de la table, læ joueur·se signifie qu'il faut éluder la scène et passer à une autre thématique. Le dépôt d'un jeton rouge ou noir par un·e joueur·se au centre de la table ne nécessite aucune justification ou explication.

À l'issue de la fin de partie — et seulement si læ joueur·se ayant déposé un jeton rouge ou noir le souhaite —, une discussion peut être ouverte. »

V. LES ARCHÉTYPES ET LES GESTES

V. a. Læ facilitateur·ice énonce :

« Nous allons à présent rencontrer les différents archétypes présents au sein de l'Enclave. Écoutez et voyez ceux qui résonnent avec vous. »

lel distribue les **fiches archétypes** au hasard. La colonne centrale de chaque fiche est lue à voix haute à tour de rôle. Chaque joueur·se choisit par affinité un personnage archétypal à interpréter durant le jeu et en précise les contours à travers une série de choix à entourer sur la fiche. S'il y a moins de 6 joueur·ses, les fiches restantes sont mises de côté.

V. b. Læ facilitateur·ice s'assure que tou·tes les joueur·se aient pu esquisser leur personnage et poursuit :

« À présent nous avons tou·tes rencontré nos personnages. Comme dans toute rencontre, vous apprendrez à les connaître en jouant. Avant de nous présenter, je vous invite à regarder la Carte du lore situé »

Les joueur·ses situent une zone avec laquelle leur personnage a une affinité sur la **carte du lore situé** en dessinant le pictogramme associé à leur archétype.

V. c. Après que tous les personnages aient été positionnés, læ facilitateur·ice dessine un cercle dans une zone de la carte libre et à portée de tou·tes les joueur·ses dans lequel iel dépose les jetons « ZAS L-S ». Iel énonce :

« Sur votre fiche archétype, il y a une section “gestes”. Les gestes vont nous permettre d’interpréter les scènes. La plupart du temps, vous utiliserez des gestes basiques [agissez en cohérence avec la situation]. Mais vous pouvez également choisir de faire un geste fort ou un geste vulnérable. Afin de réguler la narration et de donner la même agentivité à tou·tes, il n’est possible de faire un geste fort que si l’on dépense un jeton, soit en l’ayant obtenu en faisant au préalable par un geste vulnérable, soit grâce l’incitation des autres personnages. C’est un outil puissant pour donner corps à nos personnages et complexifier nos récits. On commence le jeu sans aucun jeton. Le cercle que je viens de tracer est un espace d’attention : si quelqu’un·e y récupère un jeton, c’est qu’iel est en train de faire un geste vulnérable. S’iel dépose un jeton, c’est qu’iel fait un geste fort. [Il est bienvenu de l’énoncer à voix haute chaque geste pour en informer les autres joueur·ses.] Cela nous donne une indication sur pourquoi iel agit ainsi : soyons attentifs à ce que traversent les personnages des autres. Il est possible d’improviser ou de proposer un nouveau geste vulnérable ou fort, à condition de demander à la table si tout le monde est d’accord pour voir ce que ça donne. La logique des gestes viendra en jouant. »

V. d. Læ facilitateur·ice laisse quelques instants pour que chaque joueur·se regarde sa fiche et pose des questions si nécessaire.

VI. LES ENTITÉS ET LES PNJ

VI. a. Læ facilitateur·ice énonce :

« Notre personnage et ses gestes sont notre perspective principale dans l'Enclave de la Hütte. Mais le reste du monde existe en dehors de nos personnages : nos autres camarades des différents corps de la communauté — Osiers, Encres, Cuivres, Charbons, Arrivant·es, Résines —, l'acier rouillé de la Hütte, les crues de la Sarre, les employés de Saargrün, nos pigeons voyageurs, etc. Afin de rendre plus vivant notre récit, nous allons également nous partager le rôle des divers éléments extérieurs qui composent la vie là bas, à l'aide des fiches entités. »

Toutes les **fiches entités** sont distribuées au hasard et leur résumé est lu à voix haute, à tour de rôle. Les fiches sont mises au centre de la table, accessibles.

Tou·tes les joueur·ses incarneront tour à tour les différentes entités, à mesure que les autres joueur·ses y sont confronté·es [voir l'encart sur les fiches entités « À mobiliser quand », « À délaissier quand »].

Il n'y a pas de jetons pour les entités, seulement des exemples d'action. Il est possible d'en créer à condition que le reste des joueur·ses soient en accord avec la pertinence de chaque nouveau geste.

Tout personnage en dehors des archétypes interprétés par les joueur·ses est un personnage non joueur (PNJ). Si quelqu'un·e fait intervenir un PNJ (à travers ses relations-clés par exemple) la règle est de laisser le « contrôle » de ce PNJ à un·e autre joueur·se, afin de ne pas dialoguer seul·e.

Les PNJ n'ont pas de fiches ou de gestes, mais si un PNJ acquiert une importance dans le récit, il est recommandé d'écrire leur nom sur une feuille pour que tout le monde puisse s'en rappeler.

Si un PNJ spécifique est lié à l'une des **fiches entités** — membre des Communautés Extérieures ou de Saargrün par exemple —, il peut être bienvenu de regarder les suggestions de gestes des fiches pour s'inspirer.

« Nous arrivons à la fin des explications. La règle à retenir, c'est que l'on jongle entre son personnage et le reste du monde. Mais lorsque notre personnage interagit avec quelqu'un·e ou quelque chose, on laisse le contrôle de cette altérité à l'un·e des autres joueur·ses, ce qui permet de toujours être en dialogue. C'est le moment d'entrer dans l'Enclave ! »

VII. ENTRÉE DANS L'ENCLAVE

Les joueur·ses reprennent la fiche de l'Enclave et choisissent collégialement la crise principale qui occupe la communauté. [Læ facilitateur·ice peut aussi suggérer une crise pour fluidifier l'échange.]

Læ facilitateur·ice énonce :

« Si nous avons chacun·e notre perspective sur ce qui nous occupe à l'Enclave, nous allons déterminer ensemble un enjeu qui semble plus pressant aux yeux de toute la communauté. Quelle est la crise qui vous interpelle le plus ? »

VII. a. Les joueur·ses présentent leur personnage à tour de rôle, en s'aidant des choix et réponses sur leur fiches.

« N'hésitez pas à être généreux et honnêtes : dans la fiction, nous ne saurons peut-être pas tout, mais c'est le moment de nous partager ce que vous pressentez comme enjeux pour votre personnage. Ça nous donnera de la matière ! Qui veut commencer ? »

VII. b. Une fois le tour de présentation fini, c'est le moment de faire une courte pause. Laissez les joueur·ses s'approprier leurs personnages, n'hésitez pas à poser des questions et à créer des liens. [Si vous jouez sur plusieurs tables avec plusieurs groupes de joueur·ses simultanément, proposez aux joueur·ses d'interagir avec leurs homologues archétypaux pendant la pause.]

VII. c. Après la pause, chaque joueur·se choisit l'une des questions d'amorce de sa fiche de personnage à poser à son ou sa voisin·e de gauche. Chacun·e répond depuis le point de vue de son personnage, avec honnêteté, puis pose à son tour la question qu'il a choisi. À la fin du tour de questions, des premiers liens narratifs entre les personnages se sont tissés.

VIII. DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

VIII. a. Le premier tour est initié par læ facilitateur·ice ou un·e joueur·se volontaire. Iel 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.

VIII. b. Iel commence à esquisser une scène en proposant un lieu, un moment de la journée et les possibles personnages impliqués.

« 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]. »

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

Avant de lancer la scène, chaque joueur·se s'assure qu'elle est claire en récapitulant le contexte et en posant des questions pour préciser des éléments si nécessaire.

Exemple : Sophie est facilitatrice. Elle joue Finn, un Charbon, et propose une première scène : « En tant que membre des Charbons, je pense que Finn est préoccupé par l'état de la Hütte. J'aimerais proposer une première scène au Paradis, près de l'eau, où Rainer (L'Osier joué par Roland) et Günther (La Résine joué par Léo) pour discuter de ce qu'ils perçoivent. » Roland et Léo approuvent, Sophie reprend : « Super ! Les autres, n'hésitez pas à intervenir en tant qu'entité. Voyons, que vais-je faire en premier....»

VIII. d. Les joueur·ses interagissent depuis la perspective de leur personnage en s'aidant des gestes basiques, vulnérables et forts ainsi que des incitations. Pour la première scène, il est utile d'énoncer à voix haute les gestes que chacun·e et de bien montrer qu'on prend ou retire un jeton le cas échéant :

« Je réalise un geste [basique, vulnérable, fort] : [description du geste]. »

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

Exemple : Sophie va commencer par un geste basique : [Partagez de la nourriture ou des conseils à quelqu'un·e]. Finn, le personnage qu'elle incarne, dit : « Je vous invite à vous asseoir avec moi et vous tend des graines de tournesol que je garde précieusement sur moi ». Elle fait ensuite un geste vulnérable : [Admettez que vous n'avez pas la réponse à la question ou au problème de quelqu'un·e]. Sophie tend la main vers la pile de jetons pour en récupérer un.

Finn, son personnage, poursuit : « Une amie a failli se blesser car son logement s'est partiellement effondré hier. Elle a sollicité mon aide mais je n'ai pas su l'aider... J'ai l'impression que la Hütte est de plus en plus instable. Vous constatez ça aussi ? Ou je me fais trop de soucis ? »

VIII. f. Pendant le déroulé de la scène, quand des joueur·ses non impliqué·es le jugent pertinent, iels peuvent rejoindre la scène en tant que personnage ou entité.

Exemple : Les personnages Finn, Rainer et Günther discutent de leurs différentes perspectives sur la stabilité de la Hütte. Alors qu'iels s'accordent pour dire que plusieurs phénomènes sont inquiétants, le joueur Thomas fait intervenir l'entité de la Terre elle-même : « Une secousse violente est suivie d'un grincement à glacer le sang, et d'un bruit d'eau sourd. Pas de doute : une partie de la Hütte a dû s'effondrer. »

VIII. g. Le tour de jeu se termine quand læ joueur·se qui a initié la scène ou les joueur·ses qui y ont participé·e estiment qu'elle se conclut (action accomplie, conflit résolu, échange conclu, déplacement qui induirait une nouvelle scène avec d'autres personnages ou une rupture dans la narration).

Exemple : Finn, Günther et Rainer sont sous le choc. Sophie propose que la scène s'arrête sur cet évènement. Léo et Roland approuvent.

Aussi les entités ou l'æ facilitateur·ice peuvent intervenir pour accompagner une clôture de scène lorsque celle-ci se délite ou s'éternise.

VIII. h. Pour conclure, un·e des joueur·ses énonce :

« La scène se termine sur (description de la fin de la scène) ».

Exemple : Sophie résume la scène. « Alors qu'on suppose que la Hütte semble se dégrader plus vite que prévu, la discussion est coupée par une illustration limpide : une partie de la Hütte s'effondre. La scène se termine sur l'instant de choc qui suit la discussion paisible. Peut-être que la prochaine scène se situe au niveau de la chute ? Finn, Rainer et Günther étaient loin, mais Suzanne (L'Arrivante jouée par Ileana), Dr. Kurt (L'Encre joué par Liliana) et Dimitri (Le Cuivre joué par Thomas) étaient peut-être plus proches ? » Tou·tes se mettent d'accord pour débiter la scène suivante juste après l'impact, près des anciens Hauts fourneaux. La scène suivante est initiée par Thomas : « Dimitri était en train de travailler au pied des Hauts fourneaux quand il a senti le métal trembler sous ses mains... »

RÉPÉTER AUTANT DE RÊVERIES QUE SOUHAITÉ !

Afin de permettre une expérience optimale, il est recommandé de jouer un ensemble de scènes pour une durée minimum de 90 min à 120 min.

IX. FIN DE PARTIE ET RETOUR AU QUOTIDIEN

Lorsque le temps imparti au jeu est écoulé [ou un nombre de scènes convenu en amont], 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. Ici énonce :

« 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 à ce territoire ? »

X. RÉCIT DE JEU OU D'EXPÉRIENCES

Partagez avec les membres de Die Gesellschaft der Stadtwanderer votre récit de jeu ou d'expériences par courriel à cette adresse : **diegesellschaftderstadtwanderer@riseup.net**

Merci d'avoir joué ou d'avoir lu ce guide jusqu'au bout.
La ZAS GN doit beaucoup à l'inventivité et à la générosité d'Avery Adler et Benjamin Rosenbaum, dont les Enclaves ont inspiré les nôtres : nous les remercions de permettre à d'autres de s'approprier leur système de jeu.

Si ZAS GN vous a plu, nous vous recommandons très fortement d'acquérir le kit de jeu de Dream Askew et Dream Apart, disponible sur le site Buried without Ceremony.
C'est un moyen de soutenir la création de jeu indépendante !

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 et Dream Apart publiés en 2018
par Avery Adler et Benjamin Rosenbaum.

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

Conception graphique par Mathieu Tremblin.

Test de jouabilité par Liliana Amundaraín, Ileana Faur,
Roland Görgen et Thomas Lasbouygues.

Production par Vöklinger Hütte avec le soutien de l'ENSAS.