

Die Gesellschaft  der Stadtwanderer

ZAS GN

**ZONE AUTONOME SPÉCULATIVE
GRANDEUR NATURE**

Livret de règles

**Triennale Art Public
2046**

Introduction

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 personnes 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 qui s'est choisie à travers l'arpenter fictionnel de l'espace où elle se déploie.

Durant la partie, les joueur·ses sont projeté·es au sein d'Ivry-sur-et-sous-Seine, nouveau nom du territoire devenu une enclave autogérée. Cette commune 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 les différents espaces d'Ivry s/s Seine comme cadre. Iels produisent de manière collaborative des récits qui négocient avec leurs affects, inquiétudes et aspirations personnelles.

Précautions et consentement

Chaque joueur·se possède un jeton rouge et un jeton noir. En préambule d'une partie et 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, lea joueur·se signifie que les sujets abordés sont sensibles 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 noir par un·e joueur·se au centre de la table ne nécessite aucune justification ou explication. Lors du débrief de fin de partie — et seulement si la joueur·se ayant déposé un jeton rouge ou noir le souhaite —, une discussion peut être ouverte.

Déroulement d'une partie

La personne proposant de jouer prend le rôle de facilitateur·ice pour la partie. Si vous lisez ce livret, ce sera probablement vous ! Ce guide permet de mettre en place une partie étape par étape. Lisez une première fois les documents pour vous familiariser. Lorsque vous débutez une partie, vous pourrez suivre les étapes du livret de règles que vous avez entre les mains.

**I. IMMERSION DANS LA COMMUNE
ET ENTRÉE DANS LE LORE**

II. ESPRIT DU JEU

III. MISE EN PLACE

IV. LA RÊVERIE

**V. LES ARCHÉTYPES ET LES
GESTES**

VI. LES ENTITÉS ET LES PNJ

VII. ENTRÉE DANS L'ENCLAVE

**VIII. DÉROULEMENT D'UN TOUR
DE JEU**

**IV. FIN DE PARTIE ET RETOUR
AU QUOTIDIEN**

IV. SUITES

I. IMMERSION DANS LA HÜTTE ET ENTRÉE DANS LE LORE

La personne proposant de jouer prend le rôle de facilitateur·ice pour la partie. 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

Lea facilitateur·ice lit à voix haute la page suivante :

« 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 pourrez expérimenter la vie à l'Enclave et votre place dans cette communauté.

ZAS GN est jeu de rôle dont la pratique se développe de manière collective par la discussion et l'imagination. La parole de chacun·e des personnes autour de la table co-construit un récit partagé.

Même si nous ne nous connaissons pas encore, arpentons ensemble cet espace de possibles en nous laissant nous porter par notre curiosité. On peut d'ores et déjà entendre l'animation au cœur de l'Enclave... »

III. MISE EN PLACE

III. a. Les joueur·se se partagent la lecture à voix haute de [Ivry sur-et-sous-Seine], sans choisir de crise pour l'instant. Le·a facilitateur·ice invite ceux qui ne lisent pas à fermer les yeux lors des lectures.

III. b. Le·a facilitateur·ice déploie la [Carte du Iore situé] et la pose au centre de la table. Deux encarts sont lus à voix haute, en écho aux lieux marquants la Commune.

IV. LA RÊVERIE

IV. a. Le·a facilitateur·ice lit à voix haute le texte suivant :

« Maintenant que nous nous sommes familiarisé·es avec l'Enclave, nous allons entrer plus amplement dans le jeu. Il n'y a pas de scénario prédéfini, pas de réussite ou d'échec : cette fiction est un laboratoire pour tisser des enjeux qui nous semblent intéressants, intrigants ou encore enthousiasmants. Nos personnages seront notre entrée dans le jeu. Leurs liens, désirs et inquiétudes seront notre matière pour esquisser des scènes à explorer. Nous ne produirons pas forcément un récit linéaire, mais plutôt une «rêverie» : on peut explorer le passé, présent et futur de nos personnages, au fil de nos envies. Nous reviendrons plus amplement sur comment jouer des scènes en temps voulu : dans l'immédiat, nous allons entrer dans la rêverie en créant nos personnages. »

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

« Notez quelques 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 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 est foncièrement fausse, mais si vous sentez que vous avez une vision différente de quelqu'un d'autre, 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 rouges et noirs «trigger warning». »

Lea facilitateur·ice lit l'encart [Précautions et consentement] à la fin du livret.

V. LES ARCHÉTYPES ET LES GESTES

V. a. Lea facilitateur·ice énonce :

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

Iel distribue les [fiches archétypes] au hasard et la partie centrale 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. Lea facilitateur·ice s'assure que tout le monde a pu esquisser son personnage avant de poursuivre. Ensuite, iel poursuit :

« À présent nous avons tous·tes rencontré nos personnages. Comme toute rencontre, vous ne les connaissez encore qu'assez peu ; ça viendra en jouant. Avant de nous présenter, je vous invite à regarder à nouveau la carte... »

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

V. c. Après que tout le monde se soit positionné, lea facilitateur·ice dessine un cercle d'environ 10cm de diamètre dans une zone de la carte libre et à portée de tout le monde. Iel y dépose les jetons circulaires.

« Vous avez peut être vu sur votre fiche la notion de gestes. Les gestes vont nous permettre d'interpréter les scènes. La plupart du temps, vous utiliserez le geste basique «Agissez simplement, en cohérence avec la situation». Mais vous pouvez également choisir de faire un geste fort, ou un geste vulnérable. C'est là que les jetons interviennent. Afin de réguler la narration et de donner la même agentivité à toutes, il n'est possible de faire un geste fort que si l'on fait un geste vulnérable. C'est un outil puissant pour donner corps à nos personnages et complexifier nos récits. On commence le jeu sans jetons.

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 entrain de faire un geste vulnérable. Si iel dépose un jeton, c'est qu'iel fait un geste fort. 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/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. »

V. c. Le·a facilitateur·ice laisse quelques instants pour que chacun regarde sa fiche et pose des questions si nécessaires. le·l rassure que la logique des gestes viendra en jouant.

VI. LES ENTITÉS ET LES PNJ

VI. a. Le·a facilitateur·ice poursuit :

« Notre personnage et ses gestes sont notre perspective principale sur la Commune d'Ivry-sur-et-sous-Seine. Mais le reste du monde existe en dehors de nos personnages : nos autres camarades Foisons, Méridens, etc., les champignons des sous-sols, les courants de la Seine, les habitant·es du Grand Paris et nos pigeons voyageurs. Afin de rendre plus vivant notre récit, nous allons également nous partager le rôle des divers éléments extérieurs qui composent la vie là bas. On fait ça 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.

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

Il n'y a pas de jetons pour les entités, seulement des exemples de gestes. Il est possible d'en créer à condition que le reste des joueur·ses trouve ça pertinent.

Tout personnage en dehors de ceux des joueur·ses est un PNJ (personnage non joueur). Si quelqu'un 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 et de gestes, mais lae PNJ acquiert une importance dans le récit, il est recommandé d'écrire leur nom sur une feuille pour que out le monde puisse s'en rappeler.

Si un PNJ est lié à l'une des fiches entité (membre des Communautés Extérieures ou de Sarrgrün) 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 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.

« 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. Lequel vous intéresse le plus ? »

Lea facilitateur·ice peut suggérer une crise pour fluidifier.

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 présentez 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 un bon moment pour faire une courte pause. Laissez les joueur·ses s'approprier leurs personnages, n'hésitez pas à poser des questions et à créer des liens.

VII. b. Après la pause, chaque joueur·se choisit une question d'amorce à poser à son ou sa voisin·e de gauche. Le jeu débute par un tour où les questions sont posées et répondues à tour de rôle, pour tisser des premiers liens narratifs entre les personnages.

VIII. DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

III. a. Le premier tour est initié par lae 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.

III. b. Iel commence à esquisser une scène en proposant un lieu, d'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]. »

III. 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.

Sophie est facilitatrice. Elle joue Finn, un Méridien et propose une première scène : « En tant que membre des Méridiens,

je pense que Finn est préoccupé par l'épuisement de ses camarades. J'aimerais proposer une première scène près de l'ancien hôpital, où je propose à Emmanuel (Filante joué par Roland) et Ivir (Foison 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....»

III. 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 peut être utile de nommer qu'on fait un geste et de bien montrer qu'on prend/retire un jeton le cas échéant.

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

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

« Finn va commencer par un geste basique : [Partagez de la nourriture ou des conseils à quelqu'un·e]. Je vous invite à vous asseoir avec moi et vous tend des graines de tournesol que je garde précieusement sur moi. Je vais ensuite faire 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. Elle poursuit : «Une amie a failli se blesser car elle est épuisée, occupée à soigner sa mère. Elle a sollicité mon aide mais je suis aussi rincée. Comment vous allez, vous et vos proches ? »

III. 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.

Finn, Emmanuel et Ivir discutent de leurs différentes perspectives sur l'épuisement de leurs camarades. Alors qu'ils s'accordent pour dire que plusieurs phénomènes sont inquiétants, Thomas fait intervenir l'entité du Mirage : une personne âgée s'approche, comme prise d'hallucinations, et s'écroule devant le groupe.

III. g. Le tour de jeu se termine quand lea joueur·se qui l'a initié 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).

Finn, Emmanuel et Ivir sont sous le choc. Sophie propose que la scène s'arrête sur cet événement. Léo et Roland approuvent.

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

III. h. Pour conclure, un·e des joueur·ses énonce : « La scène se termine sur (description de la fin de la scène) ».

Sophie résume la scène : «Alors qu'on constatait que la fatigue atteint beaucoup de monde, la discussion est coupée par une illustration limpide : une personne âgée tombe dans nos bras. La scène se termine sur l'instant de choc qui suit la discussion paisible. Souhaitez vous jouer directement la suite ? ». Roland prend le relais « Peut être qu'on joue un moment où on restitue à nos camarades ce qu'il s'est passé, après avoir prodigué des soins ? ». «Super, répond Sophie, ça permettra de faire une scène collective ! Où nous retrouvons nous ? ». Toustes se mettent d'accord pour débiter la scène à la cité Jeanne Hachette, près de la cantine commune. La scène est débiter par Ileana qui joue une Foison nommée Elia : «J'étais entrain de vérifier l'état de nos confitures quand je vous ai vus arriver»

RÉPÉTER AUTANT DE RÊVERIES QUE SOUHAITÉ !

**Afin de permettre une expérience optimale, il
est recommandé de jouer au minimum 1h30,
idéalement 2h.**

IV. 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.**

Le·a 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 à ce territoire ? »

IV. SUITES

**Merci d'avoir joué (ou 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
avec bienveillance. Si ZAS GN vous a plu, nous
vous recommandons très fortement d'acquérir
le Playkit de Dream Askew/Dream Apart,
disponible sur le site Buried without Ceremony.
C'est un moyen de soutenir la création de jeu
indépendante !**

**Die Gesellschaft der Stadtwanderer, qui est une
communauté informelle à l'origine de la ZAS GN,
serait ravie d'entendre vos retours et récits de
partie. Envoyez nous un mail à cette adresse :
diegesellschaftderstadtwanderer@riseup.net**

**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.

WProduction par la Galerie Fernand Léger avec le soutien de l'ENSAS.