



Livre de règles

Concepts de jeu

Les concepts suivants, déjà énoncés dans notre note d'intention, se veulent centraux dans notre jeu. Il faut garder ces concepts en tête pendant toute la durée de l'évènement.

Fairplay et confiance

Par ce titre, nous voulons insister sur le fait que tout le monde est là pour s'amuser et non pour gagner le GN (spoiler alert : ce n'est pas possible, nous y veillons). Dans la mesure du possible, nous souhaitons avoir un jeu fluide et avec peu de règles. Vous ne saurez pas à l'avance quels sont les pouvoirs des autres personnages ni même ce qu'il est possible de faire. Il y aura des inégalités de puissance. Nous vous demandons de vous faire confiance (et de nous faire confiance). Par exemple, si un personnage utilise 20x un pouvoir sur vous et que vous trouvez ça super badass, eh bien, jouez-le : le perso est super badass (ce qui n'empêche pas votre personnage de se demander pourquoi).

Play to lift

Comme indiqué par NordicLarp¹, le concept du « Play to lift » peut être aussi appelé « Play to let others win » (« Jouer en laissant les autres gagner »). L'idée est que le jeu de chacun·e soit de la responsabilité de tout le monde. Donc si vous jouez quelqu'un·e de charismatique et d'éloquent, même si votre discours n'est pas incroyable, vous serez applaudi·e et admiré·e par tous les autres personnages. Chacun·e booste les personnages des autres.

Cela permet de créer la bienveillance que nous souhaitons dans ce GN. Et cela permettra à chacun·e de pouvoir tester des nouvelles choses et de pouvoir vivre à fond l'histoire de son personnage.

¹ <https://nordiclarp.org/2018/02/21/play-lift-not-just-lose/>



Play to lose

C'est un concept très souvent lié au précédent. Pour ne pas réinventer la roue, nous vous mettons la traduction de ce qu'est le « play to lose », du site NordicLarp¹ : « Jouer pour perdre est une technique ou un concept utilisé pour créer du drame, non pas en essayant de gagner mais en se laissant perdre. C'est utilisé dans le cadre d'un style de jeu collaboratif plutôt que compétitif ».

L'idée n'est donc pas de se dire : « Ok, je vais tout faire pour perdre et me retrouver dans la pire situation possible » (sauf si c'est ce que vous voulez) mais de se dire : « Je vais rester le plus fidèle possible à mon personnage, à ses objectifs, à ses relations, même si je me rends compte **hors jeu** que ça me mettrait **en jeu** dans l'embarras ». Un des exemples qu'on pourrait donner c'est « le fameux secret du personnage » : on ne vous demande pas de le crier sur tous les toits, ni de le sortir au premier évènement, mais s'il ne sort jamais, vous (et les autres) n'aurez jamais l'occasion de créer du jeu autour de celui-ci.

Cocréation

Si les concepts précédents sont respectés, cela permettra de mettre en place le système de cocréation souhaité. Notre contrat de base pour ce GN est : chacun·e est responsable de cocréer le meilleur arc narratif pour lui-même **et pour les autres**.

Notre souhait est de mélanger les participant·es avec des expériences de GN et des types de jeu différents, donc nous attendons de la bienveillance entre vous pour que tout le monde passe un bon événement.

On veut votre bien

Nous voulons que vous vous preniez du plaisir à participer. C'est pour ça, notamment, que nous attendons vos propositions avant de créer concrètement chaque personnage. Nous allons mettre en place des méthodes qui vous permettront de transmettre vos envies de jeu (avant, pendant et après) à vos cojoueur·ses, mais aussi à nous. N'hésitez pas. Nous vous faisons confiance pour communiquer vos envies, communiquer ce qui vous permettrait de mieux vivre votre GN.

Coconstruction

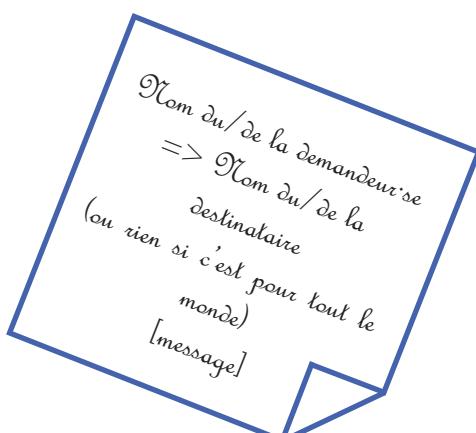
Le tableau d'envies

Il y aura un tableau, quelque part, avec des post-it et un bic. Si vous avez une envie de jeu particulière ou que vous souhaitez qu'un autre personnage explore un aspect du vôtre, et que cela ne se fait pas naturellement, notez-le sur un post-it et affichez-le.

Si vous avez envie de jouer sur telle ou telle demande (et que ce n'est pas une demande à toutes les joueur·ses), mettez un « V » sur le post-it pour indiquer que la demande est prise en compte. Si le post-it vous est adressé mais que vous ne souhaitez pas jouer dessus, indiquez un « X » pour le signifier à l'autre joueur·se.

Quelques exemples (non exhaustifs) :

- Posez moi une question sur tel sujet
- Vous vous rendez compte que mon perso est ultra-stressé, jouez dessus
- J'ai envie de jouer une relation romantique
- X, j'aimerais jouer une scène de bagarre si t'es OK



Règles métá-jeu

Le timeout (TO) et la calibration

Ce chapitre contient les mécanismes de maintien de la sécurité physique et/ou émotionnelle (quand on parle de sécurité ci-après, nous ferons toujours référence aux deux). Il s'agit toujours de la vôtre et de celle des autres.

Si vous voyez toutes ce qu'est la sécurité physique, vous vous demandez peut-être pourquoi parler de sécurité émotionnelle. Notre volonté est de s'assurer que toutes les participant·es passent un bon moment en jeu sans être mal à l'aise hors-jeu. Car oui, ça peut arriver à tout le monde de se sentir mal pendant une scène, quelle que soit la raison. Peu importe l'intérêt que présente la scène, les gens passent toujours en premier. Ne craignez jamais de « gâcher une scène » en exprimant vos besoins hors-jeu. Au bout du compte, ce n'est qu'un « jeu ». Qui se soucie d'une scène quand quelqu'un souffre ? Et ça n'a rien à voir avec le fairplay, il ne s'agit pas de couper une scène pour échapper aux conséquences pour son personnage, mais d'être bienveillant·e avec soi-même et avec les autres.

Outre l'importance de la sécurité émotionnelle en elle-même, les mécanismes mis en place permettent également de profiter au maximum de l'expérience de jeu. Si on propose à des gens de passer d'un immeuble à un autre sur une corde tendue, la majorité des gens ne vont pas le faire parce que c'est trop risqué. Si on met un filet de sécurité en dessous, tout le monde peut essayer et expérimenter quelque chose qu'iel n'aurait pas osé faire sans filet.

C'est ça la sécurité émotionnelle : un filet de sécurité, maintenu tendu et safe par l'orga et les autres personnes présentes. Peut-être que personne ne tombera, mais au moins les gens oseront essayer, parce que le risque sera fortement diminué.

Nous utilisons les techniques suivantes pour assurer le maintien de la sécurité :

[Annonce « STOP JEU »](#)

Cette annonce doit être utilisée pour n'importe quelle raison de sécurité. Si elle est prononcée :

- Le jeu doit être stoppé
- Toutes les participant·es de la scène passent directement hors-jeu
- Tout le monde se met d'abord en sécurité soi-même, ensuite met en sécurité les autres
- Lorsque cette annonce est utilisée, nous vous demandons d'aller chercher un·e orga.

[La white room](#)

Nous vous indiquerons sur site où se situe la white room. C'est un endroit que vous pourrez utiliser pendant le jeu si vous avez besoin de souffler en hors-jeu.

Il y aura toujours quelqu'un dans la white room pour débriefer ou juste papoter si vous avez besoin de ventiler. Mais vous pourrez également demander à vous y isoler, si c'est ce dont vous avez besoin. N'hésitez pas à le demander et la personne vous laissera sans commentaire ni justification.

[Les gestes](#)

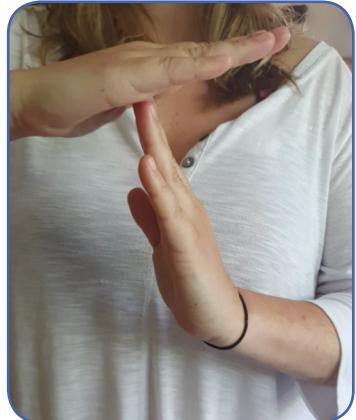
Si vous voulez communiquer silencieusement pendant le jeu pour vous calibrer, pour s'assurer que tout va bien et/ou pour indiquer à l'autre qu'il y a un souci, voici les gestes mis en place.

[Le geste « on va se calibrer ? »](#)

Pour votre bien-être en jeu ou pour des raisons scénaristiques, vous allez devoir parfois vous calibrer pendant le jeu.

Pour ce faire:

- Demandez discrètement à l'autre participant·e un moment de calibration hors-jeu, via le signe « TO » comme sur la photo
- Allez dans un coin ou un endroit tranquille pour vous calibrer en essayant de parler de manière discrète.
- Pendant votre discussion, gardez les mains dans la position « timeout » pour que les autres joueur·ses identifient clairement que vous êtes hors-jeu et qu'ils ne considèrent pas cet aparté en jeu.



Ce geste est aussi utilisé même si vous n'êtes que deux dans une pièce pour bien signifier à l'autre joueur·se que vous passez (et discutez) hors-jeu.

PS : il vaut mieux trop se calibrer que pas assez !

Les gestes « check »

Nous séparons ces gestes utilisés en 2 catégories:

- En réponse au geste « check » d'un·e autre joueur·se (attention, cela permet de rassurer quelqu'un mais pas de remplacer une calibration)
- De votre propre initiative. Ces gestes vous permettent de transmettre un message hors-jeu à l'autre joueur·se sans couper la scène. Deux versions de chaque geste sont possibles: une version "à distance" et une version "au contact"

Le geste pour demander si tout va bien, c'est-à-dire le geste « check » :



En réponse au « check »

« Oui, tout va bien »



« Bof bof, mais je n'ai pas besoin d'aller en white room, laissez-moi juste respirer »

=> si vous êtes l'autre joueur·se, baissez directement l'intensité, trouvez une excuse pour finir la scène et assurez-vous que la personne va bien



« Non, ça ne va pas »

=> Passez alors hors-jeu.
Assurez-vous que lae joueur·se a l'occasion d'avoir de l'espace et accompagnez-la en white room si nécessaire (en prévenant l'orga)



D'initiative

« Eh, tout va bien, tu peux monter un peu en intensité de jeu si tu le souhaites »

Equivalence au contact : gratter 2 fois l'autre joueur·se

Nous précisons qu'il s'agit d'une **suggestion**. Ce n'est pas une obligation pour lae joueur·se en face (qui pourrait ne pas vouloir monter en intensité)

« Ok, je n'ai pas besoin d'arrêter la scène mais vas-y mollo et baisse l'intensité »

Equivalence au contact : double tape sur l'autre joueur·se

C'est une **obligation** : si vous êtes l'autre joueur·se, baissez directement l'intensité, trouvez une excuse pour finir la scène et assurez-vous que la personne va bien

« Ça ne va pas »

Equivalence au contact : aucune. Si vous êtes au contact et que vous n'allez pas bien pour n'importe quelle raison : coupez la scène. Vous pouvez décider (ou pas) de la finir en narratif : votre bien-être prime

C'est une **obligation** : coupez la scène. Assurez-vous que la personne ait l'occasion d'avoir de l'espace et accompagnez-la en white room si nécessaire (en prévenant l'orga)

Le geste « opt-out »

S'il y a une scène dans laquelle vous n'êtes pas à l'aise hors-jeu mais que vous ne souhaitez pas que quelqu'un·e joue en jeu sur votre départ, vous pouvez quitter la scène en mettant votre main en visière.

Cela signifie pour les autres participant·es que vous quittez la scène mais qu'ielles ne peuvent ni jouer sur votre départ, ni sur votre absence. Pour les autres, le personnage n'est pas resté pendant la scène, mais avait une bonne raison de partir, son départ ne peut pas être considéré comme un élément de jeu.



Pas d'inquiétude : tous ces gestes vous seront rappelés pendant les ateliers au début de chaque événement !

Règles de jeu

La magie

Comme expliqué dans le document « univers », les Égrégores et les Antiquités ont une puissance magique tirée des Songes qui leur sont liées. Plus un·e Égrégore ou une Antiquité génère de Songes, plus ielle est puissante.

Les points de Songes

Les points de Songes sont une manière purement TO de calculer la puissance d'un·e Égrégore ou d'une Antiquité. C'est juste un moyen pour les joueureuses de se représenter la puissance demandée par telle action ou telle Antiquité, par rapport à son propre niveau d'énergie.

Attention : le jeu sera volontairement déséquilibré. Toutes les joueur·ses n'auront pas le même nombre de points de songes, et les objets auront des consommations de songes et des effets très différents en nature et/ou en puissance. Nous vous demandons donc de vous faire confiance.

Les Antiquités

À chaque Antiquité sera attachée une petite carte, aussi appelée “carte pouvoir”, qui reprend les explications hors-jeu d'utilisation de la carte : le nombre de points de Songes nécessaires pour utiliser l'objet, les éventuels contrecoups, etc. Note : *Pour les contrecoups, on vous demande de “jouer le jeu” donc si vous avez déjà utilisé l'objet, votre personnage connaît le contrecoup à l'avance, mais si c'est la première fois, on vous demande d'en faire abstraction dans votre décision d'utiliser l'objet. Play to lose on vous dit !*

Les annonces

Les pouvoirs peuvent avoir une ou plusieurs cibles, des portées différentes et des effets différents. Nous ne listerons pas les annonces mais elles seront suffisamment compréhensibles pour que chacun·e sache comment réagir.

Si un·e participant·e pointe sa baguette magique vers vous en annonçant "Imobilis", vous pouvez partir du principe que vous êtes immobilisé·e. Son rôle sera alors de vous signifier pour combien de temps, en ajoutant une phrase du type « Ah ah rascal·e te voilà coincé·e pour les 30 prochaines secondes ! »

Le crocheting

Que ce soient des serrures simples ou des serrures magiques, tout sera ouvert hors-jeu. Les endroits verrouillés seront indiqués par un fil de couleur autour de la serrure (ou de la poignée de porte). La couleur du fil indiquera le type de verrou.

Si vous pouvez verrouiller/déverrouiller des serrures, ce sera indiqué dans vos BG.

Si une serrure est déverrouillée (et pas reverrouillée directement après), le fil de couleur est simplement enlevé.

Le pugilat

Par pugilat nous entendons le combat à mains nues. La technique utilisée pour le pugilat est la simulation (combat théâtral). Un atelier sera réalisé avant chaque évènement pour que vous puissiez voir concrètement comment ça marche. Si l'un·e des participant·es a une arme, iel gagne automatiquement. Chaque personnage aura un « score de pugilat » qui lui sera attribué. Si vous souhaitez vous battre, nous vous demandons de :

- vous calibrer TO quelques instants pour décider comment vous souhaitez procéder. Si un·e des participant·es n'est pas à l'aise avec la technique (en général ou au moment-même), vous pouvez évidemment jouer la scène en narratif et reprendre le jeu à la fin du pugilat. Personne n'est forcé·e à jouer quelque chose qu'ielle ne veut pas jouer.
- échanger vos scores de pugilat. Celui ou celle avec le plus haut score gagne le pugilat. Vous pouvez évidemment décider d'un commun accord d'aller outre ce score pour la beauté d'une scène ou par intérêt scénaristique (le personnage était particulièrement énervé et s'est particulièrement déchaîné, ou lae perdant·e n'avait pas le coeur à se battre, etc.)

L'intimité et le sexe

Une partie du GN sera centrée sur les relations interpersonnelles et, entre autres, sur des relations romantiques.

Avant tout geste intime (de la main dans le bas du dos à se tenir la main, en passant par un baiser), nous vous demandons impérativement de vous calibrer hors-jeu. Cela peut se faire avant (pour les personnages qui ont des relations pré-établies) ou pendant le jeu.

Pour la simulation de l'acte sexuel, nous souhaitons utiliser la technique d'[ars amandi](#).

C'est une technique qui permet, par le toucher des mains et des avant-bras, de simuler l'acte sexuel sans avoir plus de contact physique. Cette technique permet de mettre différents niveaux d'intensité et de jouer sur les niveaux d'intimité. Nous vous réexpliquerons tout pendant les ateliers.

L'ars amandi n'est aucunement obligatoire. Si vous souhaitez que vos personnages aient une relation sans utiliser cette technique, vous pouvez jouer la scène en narratif sans aucun souci.

Par contre, nous vous demandons de ne pas utiliser de technique plus réaliste.

Nous vous demandons de vous calibrer (ne serait-ce que pour vous assurer que le joueur·se en face de vous est bien OK) avant toute utilisation de cette technique en jeu.

Attention : pour rappel, le consentement en jeu peut être discriminatoire (vous pouvez être OK de jouer un jeu romantique avec un·e participant·e et pas un·e autre) et il peut être retiré à n'importe quel moment du jeu (puis redonné et ainsi de suite).

En résumé : prenez soin de vous, faites-vous confiance et calibrez-vous !