

Consignes de Jeu



INTRODUCTION

Nous allons tous participer à une aventure extraordinaire. Sur le temps d'un week-end, vous serez transporté(e)s en Bravenne et vous vivrez des situations incroyables. La qualité de ce jeu et le souvenir que vous en garderez est une question d'alchimie. Une alchimie fine et délicate mais qui, si tout se passe bien, fera de cette aventure un moment unique !

Tous les ingrédients de la formule sont à portée de main : motivation des organisateurs, motivation des joueuses et des joueurs, volonté de bien faire et de partager du jeu de qualité.

Prenez le temps de lire cette page. Tout ce que vous avez à savoir se trouve dans ces quelques lignes. Elles exposent notre plan, nos atouts visant à atteindre notre but commun : s'amuser.

Que voulons-nous ?

Être en bonne santé physique

Nous allons jouer durant de longues heures, parfois de nuit, dans des lieux qui vous sont inconnus. Nous serons nombreux sur le site et les situations de jeu pourront être stressantes. Autant de facteurs qu'il faut prendre en compte collectivement pour s'assurer que tout va bien se passer. Agissez avec raison. Aucune action de votre personnage ne doit engendrer un danger pour soi-même ou pour autrui. À tout moment, si cela est nécessaire, vous pouvez interrompre le jeu. Levez le poing et dites « hors jeu ». Ensuite, analysez collectivement la situation, puis une fois les conditions propices au jeu revenues, reprenez là où vous en étiez.

En tout état de cause, vous devez gérer votre sommeil et votre éventuelle consommation d'alcool.

Être en sécurité émotionnelle

À l'instar de la santé physique, chacun doit se préoccuper de ses interactions avec ses partenaires de jeu. Tout le monde n'a pas le même vécu ou n'appréhende pas les situations de stress de la même façon. Une situation anodine peut être gênante ou traumatisante pour certains ou certaines en faisant, par exemple, écho à des situations personnelles. En conséquence, voici deux attitudes à observer pour que tout se passe bien :

- ❖ Si je me trouve en difficulté émotionnelle, je lève le poing en disant « out » puis je me retire de la scène en cours. Si je suis témoin de la scène je poursuis la scène en cours.
- ❖ Si au cours d'une scène intense avec un ou une de mes partenaires de jeu, je me demande si je ne vais pas trop loin, je peux discrètement faire le signe « ok ? » sur ma poitrine. Si mon/ma partenaire va bien, il/elle me réponds de la même façon et le jeu se poursuit. En cas de problème, le/la partenaire fait « couci-couça » avec sa main, cela ouvre une brève parenthèse dans le jeu durant laquelle nous pouvons ajuster la scène hors jeu.

En tout état de cause, je gère mon sommeil et ma consommation d'alcool car ces deux facteurs ont une influence possiblement néfaste sur mes réactions.

JE SUIS RESPONSABLE

En cas de danger physique ou émotionnel, je stoppe le jeu et je préviens éventuellement les organisateurs.

JE SUIS BIENVEILLANT(E)

En cas de doute, je vérifie si mon ou ma partenaire va bien en lui faisant le petit signe « ok » sur ma poitrine.

JE NE JOUE PAS SEUL(E)

Je gère les réactions de mon personnage. Je privilégie la beauté du jeu et demeure attentif aux autres. Toujours.

JE RESPECTE LE LIEU

Aucune situation de jeu ne nécessite de casser ou de forcer sur le mobilier. Donc je ne le fais pas.

Du jeu de qualité :

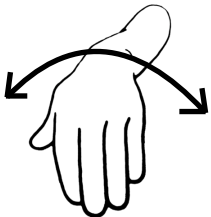
Rappel en images



Une personne levant son poing est hors jeu. En cas de besoin, un joueur peut se mettre hors jeu d'initiative en disant « OUT »



En cas de doute, je demande à mon partenaire de jeu si tout va bien en faisant le signe « ok » sur ma poitrine. Si tout va bien, il répond de la même façon.



Si le jeu de mon partenaire m'incommodé, je peux lui faire comprendre en faisant « couci-couça » avec ma main.

Nous avons opté pour un système de jeu qui responsabilise totalement le joueur. Chaque joueur détermine lui-même ce que son personnage sait ou ne sait pas faire : est-ce que mon personnage sait manier une arme à feu ? Est-ce qu'il sait se battre à mains nues ou avec une épée ? Tous ces détails sont laissés à l'appréciation seule du joueur ou de la joueuse. Idem pour les réactions que mon personnage pourrait avoir face à une situation anormale : la fuite, la peur, l'indifférence... C'est moi qui gère.

En cas de blessure physique du personnage, c'est également le joueur ou la joueuse qui détermine seul(e) la gravité des blessures reçues. Suite à un coup de revolver, est-ce que je tombe inanimé(e) ? Est-ce que je reste conscient(e), est-ce que je peux ramper ou pas ? C'est moi qui décide.

Le seul critère qui doit guider votre choix est la qualité du jeu produit au profit de vos partenaires de jeu. Récompenser une belle scène de jeu par une belle scène d'agonie (ou même de mort) est le plus beau cadeau que vous pourrez faire. Aucun système de règles de simulations ne pourra égaler la justesse de votre jugement si celui-ci est guidé par la bienveillance autant que par l'envie de partager.

En cas de confrontation, comme une simulation de bagarre à mains nues, les protagonistes s'arrangent discrètement en début de scène pour déterminer le vainqueur. Si aucune entente ne se trouve entre vous, vous pouvez choisir de procéder à un départage à l'amiable, comme jouer un discret « pierre-feuille-ciseaux ».

Il existe des situations où un organisateur, voir un joueur ou une joueuse, vous donnera des consignes d'interprétation. La confiance est de mise, vous devrez alors les suivre autant que possible. Par exemple, un médecin vous donne un médicament, puis vous glisse à l'oreille l'indication de jeu suivante : « tu as des nausées pendant 10 minutes » Vous devez alors jouer cet état, mais vous seul(e) savez comment le faire !

Une ambiance réussie.

L'univers de Sunthesis Expérience est riche. Vous allez évoluer dans la haute société Bravaise. Dans ce milieu, on reconnaît ses semblables au respect de l'étiquette et des conventions sociales communément admises. Vous aurez à disposition, en même temps que votre background de groupe, un certain nombre de « systèmes » décrivant des activités couramment pratiquées. Vous êtes libres de les lire, de les étudier ou même de vous investir. Mais vous pouvez aussi faire l'impasse. Parmi les systèmes proposés, vous retrouverez par exemple l'étiquette, la médecine, l'escrime, les jeux d'argent...

Pour exemple, la société Bravaise est devenue très prude et les gens ne s'adonnent plus aux basses relations sexuelles physiques. Cette dernière est réservée à la plus stricte procréation. A la place, un genre de jeu amoureux autour des chaussures s'est développé... Tout ceci est décrit dans un « système ». Ceux et celles qui veulent en savoir plus pourront le consulter. Ceux et celles que ce genre « d'activité » rebute n'auront qu'à repousser les avances du ou de la prétendante !

Pas de feu nu sur le site, c'est à dire pas de bougie, lanterne à bougie, lanterne à pétrole. Uniquement des moyens d'éclairage électrique à condition qu'ils respectent l'ambiance début XXe siècle / Steampunk.

Pas de comportement irrespectueux en dehors des rôles. Chez Sunthesis, on ne tripote pas les personnages qu'on fouille, on se parle correctement, et on laisse toute forme d'agressivité en dehors du site. Les organisateurs y veilleront.

Maîtrise de sa consommation d'alcool. De l'alcool sera proposé aux joueurs durant le jeu. Maîtrisez votre consommation ou les organisateurs se verront obligés de vous isoler. (Les drogues, dures ou douces, sont interdites par la Loi).

Le respect du site de jeu. Je veille au respect et à la propreté des lieux. Je ne m'aventure pas au-delà des limites du site de jeu. Si je suis amené(e) à quitter les lieux, j'en informe les organisateurs avant mon départ.