

HIC ILLIVS ARMA, HIC CVRRVS FVIT; HOC REGNVM DEA GENTIBVS ESSE,
SI QVA FATA SINANT
IAM TVM TENDITQVE FOVETQVE.

[Virgile, *Énéide*, I, 16-18]



« Là étaient ses armes et son char : en faire la reine des nations,
SI TOUTEFOIS LES DESTINS LE PERMETTENT,
Tels sont les buts de ses efforts et l'espoir qu'elle caresse. »

(Traduction M. Villenave & M. Amar)

GUIDE DU GN



I. VISION

Ce Grandeur nature est basé sur un univers uchronique romain, dans une cour impériale décadente et corrompue dont les acteur·trice·s vont rencontrer leur destin. Des décisions politiques majeures aux choix les plus banals, iels seront confronté·e·s à la volonté des déités, lié·e·s aux augures de leur naissance. Un Grandeur nature sur le libre arbitre et l'inexorabilité du destin.

Il n'est pas attendu des participant·e·s qu'iels tentent de réécrire l'histoire (vous incarnerez effectivement des personnages dans un empire romain du début du 19e siècle, bonne chance avec ça !), mais qu'iels vivent des moments tragiques et assistent activement ou passivement à la chute d'un empire multimillénaire. *Si Qua Fata Sinant* est un Grandeur nature narrativiste teinté de tradition romanesque française et d'influence nordique. Un Grandeur nature d'alcôves, de complots, d'oracles et de poignards dans l'obscurité. Allez-vous concourir à la chute du plus puissant empire qui n'ait jamais existé ou tenter de le sauver, quitte à tout perdre, y compris vous-même ? Serez-vous prêt·e à laisser votre destin entre les mains des divinités ?

Aut Bibat Aut Abeat! – Buvez la coupe tendue par le destin jusqu'à la lie ou retirez-vous de la scène !

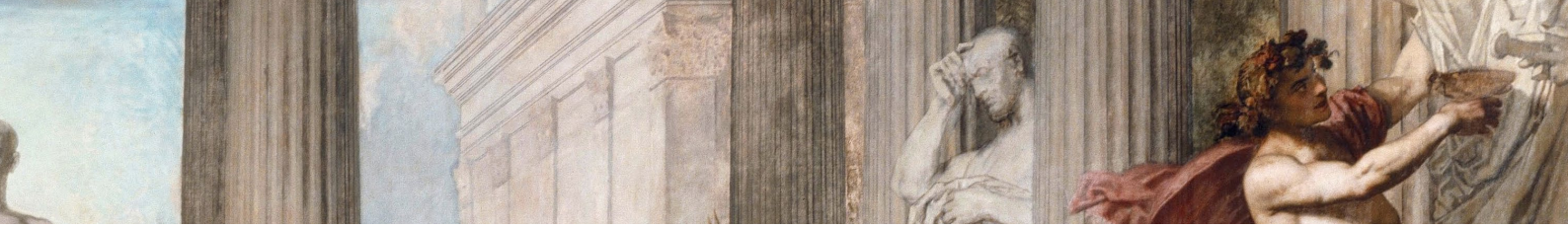
Le cadre du GN est librement et légèrement inspiré de l'univers uchronique créé par Robert Silverberg dans son roman de science-fiction *Roma Aeterna*. Un univers dans lequel l'Exode n'a jamais eu lieu, où le christianisme n'a

jamais émergé, où les Amériques ont été découvertes par des hommes du Nord au nom de Rome, et plus particulièrement, un univers où l'Empire romain a survécu à la période des Grandes Migrations pour établir son autorité incontestée de l'Atlantique à l'Indus, et du Spitzberg aux confins du Sahara.

Le jeu

La mise en scène de *Si Qua Fata Sinant* repose très largement sur le théâtre romain antique, et plus précisément sur la *fabula praetexta*, la tragédie romaine antique. Ainsi, le Grandeur nature sera divisé en cinq actes qui se clôtureront en apothéose par une tragédie. Entre les actes, du temps sera fourni pour la calibration interpersonnelle supplémentaire entre les participant·e·s. Le GN ne s'accorde pas rigoureusement avec l'historicité et les costumes de la Rome antique, notamment en ce qui concerne les genres, pour lesquels nous avons choisi une représentation plus équilibrée que celle présentée par nos sources. Il est également librement transparent, et ne constitue pas un GN à secrets.

L'événement est prévu pour 40 participant·e·s, chacun·e avec un personnage lié à un destin, un *fatum* décidé par les dieux et déesses. Il se déroulera sur trois jours, avec briefings et ateliers le vendredi, les cinq actes (voir ci-dessous) du vendredi soir au samedi fin de journée, et le débriefing le dimanche.



Thématiques du GN

- * Destin
- * Pouvoir
- * Décadence & Luxure
- * Impérialisme
- * Xénophobie
- * Guerre & Paix
- * Lutte des classes

Ne fait PAS partie du GN

- * Violence sexuelle
- * Sexisme

Structure

PROLOGUE

Où les invité-e-s de l'impératrice et les participant-e-s au banquet impérial se réunissent dans le palais. Où de vieux-eilles ami-e-s et ennemi-e-s se retrouvent. Où l'essence de l'esprit romain s'exprime dans l'orgie et la décadence. Où les participant-e-s prennent la mesure de leur personnage et de leur place dans la dramaturgie.

Atmosphère de l'acte: Henry Purcell, *Fairy Queen*, Z 629, Symphonie (Acte 4)

ACTE I. *Mater Patriæ* – La Mère du pays natal

Où la grandeur de l'Empire brille sur tous les visages et réchauffe tous les cœurs. Où le rêve de l'impératrice illumine la destinée de Rome. Où chacun des personnages entame un voyage qui le mènera vers son destin, mais où l'avenir semble encore radieux pour tou-te-s.

Atmosphère de l'acte: Antonín Dvořák, Symphonie No. 9 in E minor, *Du Nouveau Monde*, Op. 95, B. 178, Finale : Allegro con fuoco

ACTE II. *Dies Irae* – Jour de Colère

Où les tensions interpersonnelles et les divisions politiques sont mises sur le devant de la scène. Où les personnages prennent progressivement conscience du caractère inéluctable du destin écrit par les dieux et déesses. Où les querelles, les confrontations, les conspirations, les menaces et les dangers surgissent de partout. Où se dévoile un jour de colère, un jour de larmes et de terreurs.

Atmosphère de l'acte: Giuseppe Verdi, *Messa da Requiem*, IGV 24, *Dies irae*, *Libera me*

ACTE III. *At spes non fracta* – Mais tout Espoir n'est pas perdu

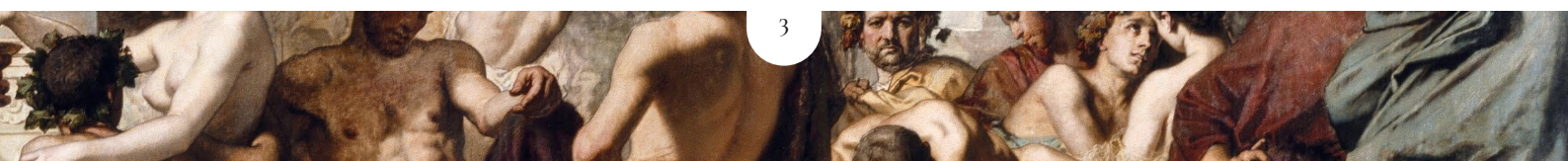
Où l'espoir qui semblait progressivement s'effacer renaît alors que les tensions s'apaisent. Où la colère et l'angoisse trouvent un réconfort provisoire dans la fuite rêvée de son destin. Où les personnages trouvent dans les excès et l'accomplissement de leurs désirs l'oubli momentané de la volonté des dieux et déesses qui président à leur destinée.

Atmosphère de l'acte: Bedřich Smetana, *La Moldau* (*Vltava*)

EXODE

Où les différents protagonistes de cette tragédie s'abandonnent complètement à l'inéluctabilité de la volonté des dieux et déesses. Où les destins s'accomplissent et où les drames se dénouent dans le sang et les larmes. Où s'accomplit la volonté des déités bien trop humaines de Rome.

Atmosphère de l'acte: Richard Wagner, *Der Ring des Nibelungen. Dritter Tag: Götterdämmerung*, WWV 86D, Acte III, *Trauermarsch* (Marche funèbre de Siegfried)





II. CADRE DU GN

MMDLXVIII *Ab Urbe Condita* (2.568 ans après la création de la Ville Éternelle, Rome). Depuis plus de deux mille ans, l'Empire romain règne sur un quart de la population mondiale, s'étendant du cercle polaire aux déserts d'Afrique, de la vallée du Panshir à l'océan Atlantique (et même au-delà). Malgré les nombreuses menaces, les guerres civiles, les divisions, les nombreuses tentatives d'invasion et les bouleversements, l'Empire a perduré. Rome a survécu à tous les tourments et a maintenu sa grandeur. Rome est la *Caput Mundi*, le centre du monde, la capitale d'un Empire qui semble éternel.

Ses légions font respecter la *Pax Romana* (Paix romaine) dans toutes les provinces sous le contrôle de l'Empire, et sur les mers bien au-delà de ses frontières, tandis que ses marchand-e-s parcourent les routes pour rapporter de nombreuses marchandises exotiques des quatre coins du monde. Peu de puissances au monde peuvent s'opposer à la volonté de l'Empire, ou ne souhaitent pas être amies de Rome, à l'exception des empires du Nouveau Monde, au-delà de l'océan occidental. Riches et convoités, ceux-ci ont repoussé jusqu'à présent les tentatives d'invasion romaines – les Romain-e-s parleraient de « tentatives de civilisation » –, et sont capables de se protéger des influences extérieures.

L'Empire romain est en paix, hormis quelques escarmouches habituelles à ses frontières méridionales et orientales, mais rien qui ne puisse vraiment inquiéter un-e Romain-e digne de ce nom. Pourtant, l'ordre et

la concorde sont menacés de l'intérieur. Les dépenses somptuaires et irrationnelles de l'impératrice Octavia II mettent en péril les finances de l'Empire, tandis que les citoyen-ne-s romain-e-s se plaignent de la famine imminente et des épidémies qui font des ravages dans les provinces périphériques.

Alors que les rumeurs de troubles s'intensifient, l'impératrice invite les membres les plus influent-e-s du Sénat et de l'administration romaine à partager sa vision grandiose pour le futur de l'Empire, et à faire approuver son financement avant le vote officiel du Sénat. Une vision audacieuse, des plans de conquête pour raviver la combativité de Rome et irriguer l'Empire de nouvelles richesses provenant du pillage des royaumes barbares du Nouveau Monde. Rome suivra-t-elle son impératrice dans cette voie ? Les divinités jetteront-elles un regard bienveillant sur cette aventure, ou scelleront-iels le destin de l'impératrice en armant la main de ceux qui pensent que sa disparition est le seul moyen de sauver l'Empire ?

La roue du destin tourne pour tous les protagonistes. L'avenir de l'Empire, l'avenir de Rome, mais aussi de tou-te-s ceux qui répondront à l'appel d'Octavia II est en jeu en ces jours décisifs où les yeux des dieux et déesses sont braqués sur elleux. Se plieront-iels à la volonté du panthéon ?



III. FatePLAY

La notion de destin, *Fatum*, est au cœur de ce Grandeur nature et va fortement influencer les événements, les interactions et la psychologie de chaque personnage. Leur vie n'est pas entre leurs mains, mais avant tout entre celles des dieux et déesses. Pour chaque participant-e, l'objectif sera de permettre à son destin de se dérouler de la manière la plus dramatique possible. Il n'y a évidemment aucune obligation à réussir, et l'être cher que vous étiez destiné-e à tuer peut avoir pris sa propre vie avant que vous ne puissiez le faire, mais nous vous encourageons à vous calibrer entre les actes avec vos co-participant-e-s afin que vous puissiez tou-te-s finir en beauté et avec plein de drama.

Bien que tous les participant-e-s soient au courant du destin de leur personnage, les personnages eux-mêmes peuvent ne pas le savoir. Si votre destin en tant que mère/père est de sacrifier votre enfant pour apaiser les dieux et déesses, vous ne lui avez peut-être pas dit qu'il était destiné à mourir de vos mains (peut-être). Les participant-e-s qui viennent prier les divinités peuvent, à tout moment, demander aux prêtres-ses de révéler les augures de leur naissance, ce qui constitue un mécanisme en jeu permettant à votre personnage de connaître son destin.

Votre destin est le vôtre et le vôtre uniquement : il vous est donné comme une ligne directrice pour votre arc narratif et c'est à vous de l'accomplir. Cela signifie qu'il y aura de petits éléments apportés par

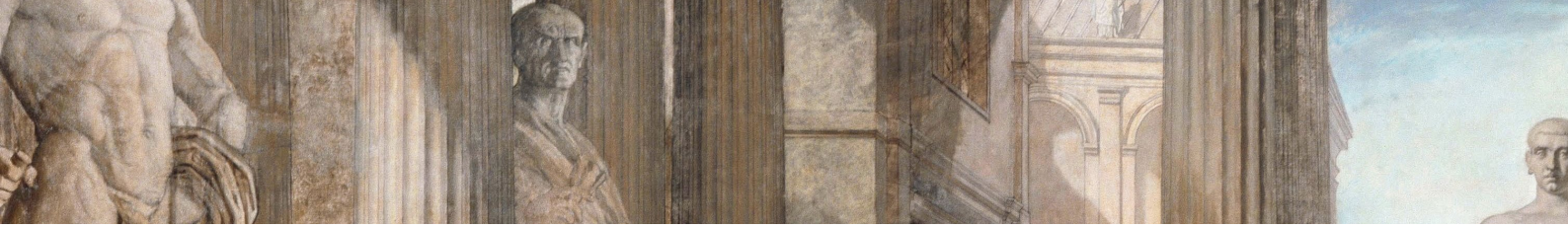
les organisateur-trice-s pour vous pousser vers lui en tant que personnage individuel. Nous comptons sur les participant-e-s pour enrichir leur *backstory* d'éléments (mais ce n'est pas obligatoire, chaque personnage aura assez d'éléments pour le GN) et de relations qui leur permettront d'accomplir leur destin et de calibrer entre elleux les actes pour y parvenir. Évidemment, les personnages doivent essayer de se prémunir contre des destins terribles et faire tout ce qu'ils peuvent pour l'éviter, tandis que les participant-e-s doivent organiser leur arc narratif pour permettre son accomplissement.

L'influence du *Fatum* sur la vie des personnages et le développement du grandeur nature est présente de diverses manières.

Sur la fiche de personnage

Le *Fatum* – Les Augures

Les Augures n'ont pas d'influence sur la psychologie, mais sur le destin et les actions des personnages. Ils constituent une ligne directrice, le but de chaque personnage. Ces présages sont exprimés en quelques phrases qui désignent le destin du personnage, le but vers lequel le/la participant-e va tendre au cours des cinq actes du grandeur nature. Ces Augures sont inspirés de rôles et de personnages de pièces et de drames antiques. Il est important de noter que chaque participant-e pourra choisir si son personnage est conscient de



son *Fatum* (ou s'il le découvrira en jeu ou l'accomplira sans savoir qu'il était prédestiné-e).

Durant le GN

Chœur

Tout au long de l'événement, plusieurs PNJ incarneront le chœur d'une pièce de théâtre grec. Avec leurs masques anonymes, iels sont les représentant-e-s de la volonté des dieux et déesses et du *Fatum*. Les personnages ne peuvent pas leur parler (sauf les prêtres-ses), mais ceux-ci peuvent parler aux personnages (murmures du destin). Il n'y a pas un seul moment, public ou privé, où iels ne sont pas présents dans la vie des personnages. Tous les actes humains se font sous le regard des déités.

Paroles divines

Au début de chaque acte, les augures sont tirés par les haruspices officiel-le-s de l'Empire en présence du chœur. Cette scène est totalement diégétique, mais ses résultats concernent ce qui s'est passé dans l'acte précédent (ou le passé, pour le prologue) et l'ambiance de chaque acte. Le but n'est pas de dicter les actions des personnages, mais de créer une atmosphère pour l'acte suivant.

Prières aux dieux et déesses

Chaque personnage a la possibilité, au cours de l'événement, d'allumer une petite bougie (oui, parce que tuer des vaches blanches, c'était cool mais un brin plus compliqué) sur l'un des autels à l'une des cinq divinités majeures du culte officiel de l'Empire (Jupiter, Mithra, Junon, Diane et Vénus) pour dire une prière. À cette occasion, le/la participant-e exprime à haute voix les désirs secrets de son personnage. De cette façon, les autres participant-e-s sont au courant des intentions des autres personnages et peuvent en tirer une bonne scène (= *play to lose/lift*).

Damnatio Memoriae

Dans l'acte final (Exode), les prêtres-ses peuvent effectuer un dernier rituel important, celui de la «damnation du nom» (*damnatio memoriae*). Après la mort d'une personne, son nom peut être effacé des annales de l'Empire et son souvenir banni de la mémoire de l'humanité. Il s'agit également de l'empêcher de rejoindre les mânes de sa lignée.

Mort

Pour les personnages qui meurent, l'organisation prévoit des scènes supplémentaires, afin de terminer/clôturer leur destin.





IV. PERSONNAGES & GROUPES

Choisissez votre propre Destin

Les personnages ne seront pas choisis en fonction de leur groupe, de leur nom, de leur statut ou de leur fonction, mais plutôt en fonction de leur destin. C'est le destin d'un personnage qui le définit, ainsi que son rôle dans la dramaturgie générale. Néanmoins, chaque personnage appartient à un groupe principal, a un statut social et soutient une faction politique. Lors de votre inscription, il vous sera demandé d'énumérer les quatre destins que vous souhaiteriez le plus jouer (par exemple «tu es destiné-e à tuer ton père et à épouser ta mère», pour ne citer qu'un exemple célèbre) et nous distribuerons les personnages en fonction de ces souhaits.

En ce qui concerne le casting, en plus des destins sélectionnés, les organisateur-trice-s se réservent le droit de procéder à un casting basé sur une méthodologie de type dieu ou déesse romain-e, c'est-à-dire sur les critères les plus obscurs et personnels, dans le but de maintenir également un équilibre global entre les sexes, les nationalités et l'expérience du grandeur nature entre les participants.

Adversaires et partisan-e-s

Les adversaires et les partisan-e-s sont une forme de relations proactives préétablies entre les personnages, conçues pour favoriser ou entraver le destin d'un personnage. Un-e adversaire ou un-e partisan-e peut être à sens unique ou à double sens, et iel peut influencer considérablement votre destin. Il n'y a pas de connotation

positive ou négative aux mots 'partisan' ou 'adversaire'. Étant donné que le destin de la plupart des personnages est tout sauf agréable, un-e adversaire sera plus probablement une influence bénéfique dans l'histoire du personnage (et la résistance face à son destin) et un-e partisan-e le mènera à sa perte - mais pas nécessairement.

Chaque personnage se verra attribuer entre 2 et 4 adversaires et partisan-e-s (au moins un-e de chaque).

Cohérence des personnages

En plus du *Fatum* qui constitue le cœur de ce grandeur nature, chaque personnage aura également une position dans un groupe principal, un statut social, et une appartenance à une faction politique. Ces différents groupes seront expliqués plus en détail dans les documents de jeu.

Les groupes principaux sont la famille impériale, le Sénat romain, l'administration impériale, le *Consilium Principis* (conseil des princes), la garde prétorienne, la prêtrise, et le personnel du palais impérial.

Les statuts sociaux sont la noblesse, l'ordre sénatorial, l'ordre équestre, la plèbe, les Barbares (ou Pérégrin-ne-s), et les esclaves.

Les factions politiques sont les Optimates, et les Populaires.



V. LIGNES DIRECTRICES

Civis Romanus Sum

Tous les personnages de ce grandeur nature sont des Romain-e-s du «vingt-cinquième» siècle (le début de notre 19e siècle), sujets de l'Empire et héritier-e-s d'une longue tradition. Iels croient profondément en Rome, ses institutions et sa culture, et par-dessus tout, iels vénèrent le panthéon romain. Vous n'êtes pas ici pour inventer l'athéisme ou la démocratie directe.

Ne faites pas la révolution

Le GN est conçu comme une expérience progressive, qui se développe en cinq actes avec une montée en puissance. Vous pouvez renverser un autre personnage, influencer les rapports de force ou modifier la dynamique de votre *Fatum*. Mais sans jamais bouleverser totalement la diégèse (le monde du grandeur nature) et la dynamique du *Fatum*.

Transparence

Le grandeur nature sera «transparent», à savoir que tous-tes les participant-e-s auront le loisir de consulter, s'iels le souhaitent, les fiches des autres personnages. Personne n'y sera forcé, à chacun-e de se laisser des surprises s'iels le désire. Ce n'est donc pas un jeu à secret.

La transparence est un outil permettant de créer un jeu plus intense. Elle n'est pas là pour brider la créativité. Si cette mécanique de jeu est inédite pour vous et vous

inquiète pour une question de fair-play, sachez que nos ateliers de calibration seront là pour vous rappeler le type de jeu attendu, encourager le «slow-play» et l'art de timer ses révélations. Il ne sert à rien de trouver rapidement des solutions à vos problèmes ou de s'engueuler dès le premier acte, au contraire, n'hésitez pas à créer une lente montée en tension jusqu'à une apothéose grandiose !

On n'échappe pas à son destin

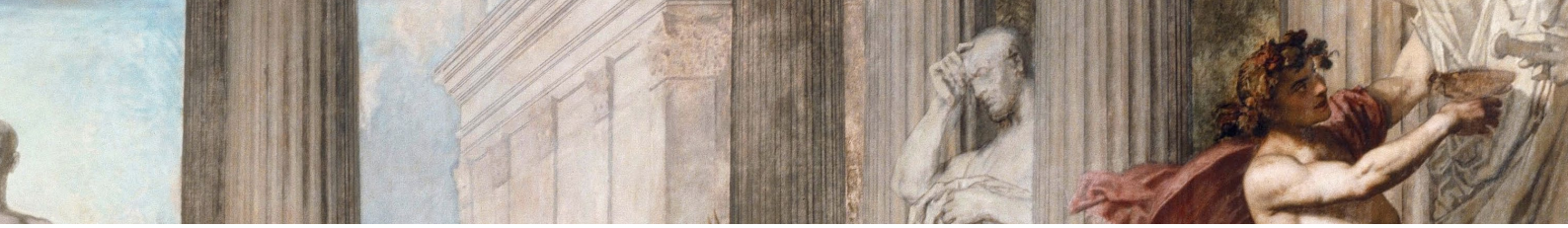
Quitter l'espace du grandeur nature n'est pas prévu pour un personnage. Les personnages ne sont pas prisonniers, mais l'Empire est partout autour d'eux et iels ne peuvent échapper à leur destin ni à l'influence des divinités. Si vous décidez que votre personnage quitte la résidence impériale, c'est la fin du grandeur nature.

What you see is what you get

Votre personnage ne pourra proposer que des actions que vous pourriez également réaliser dans la vie réelle. Tout ce que vous devez décrire pour que cela se produise n'est pas autorisé (par ex. «essayer de casser une fenêtre»), à moins que des techniques et métatechniques aient été mises en place pour le faire (c'est-à-dire pour le sexe et la violence entre personnages, notamment).

On ne meurt qu'une fois (et à la fin)

Ce grandeur nature ne consiste pas à se battre et à s'entre-tuer avant l'acte final. La mort d'un personnage signifie



la fin des arcs narratifs et de la dynamique du grandeur nature pour de nombreuses personnes, ce qui ne serait pas intéressant pour vous ni pour personne d'autre.

Le meurtre d'un personnage doit être réalisé de manière dramatique, à la manière d'une pièce de théâtre antique. Donc, idéalement à la manière romaine, avec une dague ou un gladius (glaive). Vos personnages peuvent se suicider, mais la préférence va alors au poison.

Play to Lift

Vous n'êtes pas seulement là pour votre propre plaisir, mais aussi pour celui des autres participant-e-s. Jouez les un-e-s avec les autres, pas contre les autres. Donnez aux autres leur moment de gloire, partagez des informations secrètes, incluez d'autres participants dans vos plans, donnez aux autres la possibilité d'écouter votre réunion secrète, prenez en compte les capacités de leurs personnages dont iels seraient dépourvu-e-s, etc.

Le grandeur nature est ses participant-e-s

Pendant l'événement, chaque participant-e est responsable de son propre jeu et de la création d'un jeu agréable. Nous pensons qu'un grandeur nature intéressant a du suspense : un début, un milieu, une montée en puissance jusqu'à un point culminant et une fin. Tou-te-s les participant-e-s sont responsables de la création de leur propre suspense. Cela signifie que vous devez doser vos informations et créer du drame de manière à avoir un jeu intéressant pendant toute la durée de l'événement et pas seulement pendant les premières heures.

Toutefois, ne vous sentez pas responsable si vous ne trouvez pas de jeu. Vous pouvez toujours venir voir les organisateur-trice-s si vous avez besoin de plus d'informations ou si vous voulez discuter du fonctionnement d'une idée, d'une interaction à travailler, etc.

Une société hiérarchisée

Un personnage ne peut avoir un statut élevé que si les autres participant-e-s lui reconnaissent ce statut en jeu. Montrez du respect à ceux qui ont un statut plus élevé que le vôtre dans l'Empire. Participez au jeu en reconnaissant les dirigeant-e-s romain-e-s et en leur accordant un statut.

Luxe et Décadence

Nous jouons dans une société décadente. Vous pouvez toutefois choisir la manière dont vous voulez jouer à l'amour et au sexe, toujours en concertation et avec le consentement des personnes concernées.

La métatechnique demandée pour le jeu « sexuel » est à minima l'*Ars Amandi*. Le *dry humping* est autorisé et encouragé (toujours avec le consentement verbal explicite des personnes concernées), mais pas du tout obligatoire. Le sexe réel n'est pas autorisé. La nudité partielle sera présente pendant le jeu. La nudité totale n'est pas autorisée (sauf s'il y a des bains thermaux sur le site). Aucune nudité n'est obligatoire pour les participant-e-s.

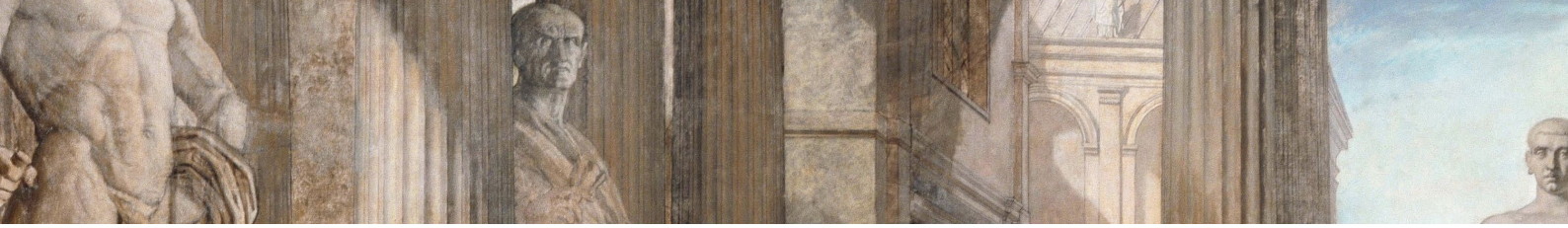
Connaissez votre personnage

Chaque participant doit se familiariser avec son personnage et le décor avant le début du grandeur nature. Il y a beaucoup d'informations et vous manquerez des parties du grandeur nature si vous n'êtes pas préparé-e.

Gardez vos secrets pour vous

Nous travaillons en transparence partielle : les destins des personnages sont accessibles à tou-te-s les participant-e-s. Cependant, les backstories complètes ne sont pas publiques. Nous voulons que tou-te-s les participant-e-s aient des cartes intéressantes à jouer pendant l'événement. Si quelqu'un pense que vous êtes le/la terrible général-e qui





a perdu une légion contre les ennemis de Rome alors que vous avez en fait été victime de rumeurs, cela peut être un choc lorsqu'il découvre la vérité. Cependant, nous n'interdisons pas la transparence entre les participant-e-s si vous pensez que votre événement sera plus intense de cette manière.

Ajoutez du scénario

Nous fournissons une *backstory* ainsi qu'une personnalité, un *Fatum* et des relations pour chaque personnage, mais peu de détails. Nous permettons à chaque participant-e de compléter son personnage avec des intrigues, des souvenirs, des détails, des relations secondaires et des liens avec l'histoire romaine récente. Nous incitons même particulièrement ces ajouts qui enrichiront votre événement. Gardez cependant à l'esprit que vous ne devez pas vouloir « renverser » le monde du grandeur nature à tout prix : par exemple, n'ajoutez pas à votre personnage qu'il est le fils ou la fille caché-e de l'impératrice. Vos ajouts seront examinés et vérifiés par nos soins. Soyez également assuré-e que ces ajouts ne sont pas obligatoires : votre background initial est suffisant pour obtenir une partie complète.

Participation aux ateliers

La présence aux ateliers d'avant-jeu est obligatoire, la participation ne l'est pas.

La participation aux débriefings d'après-jeu n'est pas obligatoire.

Ne vous cachez pas dans un coin

Parfois, le grandeur nature ne fonctionne pas pour vous. Cela peut avoir de nombreuses raisons. L'important est d'y remédier pendant l'événement. Trouvez un-e organisateur-trice pour discuter de la façon dont votre personnage peut être modifié afin qu'il soit mieux

adapté à vous ou au grandeur nature. Vous pouvez aussi utiliser la technique des « prières aux dieux et déesses » pour demander à haute voix le type de jeu que vous recherchez aux autres participant-e-s.

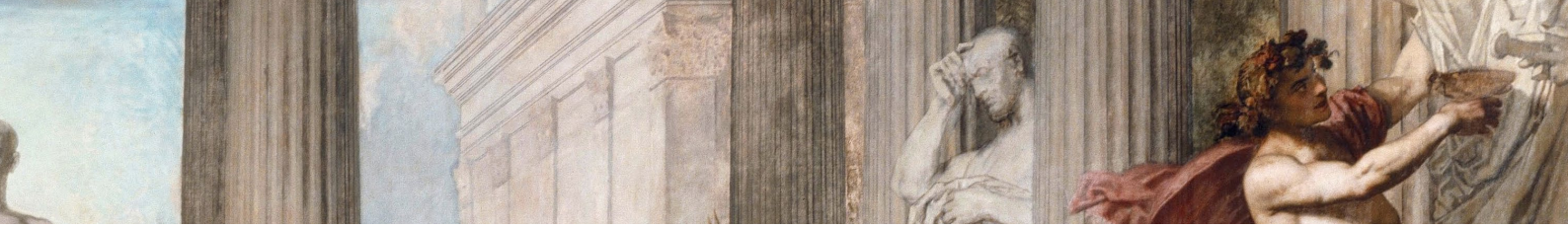
Prières aux dieux et déesses

Il peut arriver que quelque chose ne se passe pas comme vous l'espérez. Vous vouliez vraiment entamer une rivalité avec un-e autre membre du Sénat au sujet de la politique impériale, mais personne n'a remarqué vos tentatives. Ou bien vous cherchez à entamer une romance, mais vous n'arrivez pas à trouver la bonne personne pour cela. Pour ce faire, vous pouvez utiliser la technique des « Prières aux Dieux et Déesses ». En l'appliquant, vous pouvez énoncer à haute voix les désirs et les intentions de votre personnage (en priant les dieux et déesses). Par exemple : « Ô Mithra, puissant-e guerrier-e et maître de bataille, taureau d'une puissance inégalée, attise ma colère contre les ennemi-e-s du Sénat et permets-moi de les affronter. » En plus de tou-te-s les autres participant-e-s qui vous entendront et pourront vous relayer, les PNJ (chœur) se feront également l'écho de vos demandes en jeu.

Restez en personnage

Puisque nous nous efforçons de créer un événement de grandeur nature de grande intensité, nous vous prions de vous abstenir de tout commentaire ou conversation hors personnage pendant les actes. Évidemment, sortir du jeu pour calibrer avec un-e autre participant-e avant une scène ou pour des raisons de sécurité est très encouragé. Une zone hors-jeu sera disponible pendant toute la durée du jeu si vous ressentez le besoin de faire une pause.





Liberté physique

Pour des raisons de sécurité, assurez-vous toujours que les participant-e-s peuvent se retirer d'une scène à tout moment. Quelques exemples :

- * Laissez un espace physique lorsque vous coincez quelqu'un avec un groupe, afin qu'une personne puisse partir en dehors du jeu si elle se sent mal à l'aise.
- * Faites toujours semblant lorsque vous attachez quelqu'un.
- * Ne fermez jamais une porte à clé.

Les gens d'abord, le jeu après

Peu importe l'intérêt que présente ou peut présenter le grandeur nature, les gens passent toujours en premier. Ne craignez jamais de « gâcher » une scène en exprimant votre/vos besoin(s) hors-jeu. Au bout du compte, ce n'est « qu'un jeu ». Qui se soucie d'une scène quand quelqu'un souffre ?

Acceptez chacun-e tel-le qu'il est

Aucune critique directe hors-jeu des autres participant-e-s ne sera tolérée. Nous attendons de chacun-e qu'il soit bienveillant-e et accueillant-e envers les autres en dehors de son personnage.

Ne jugez pas, ne soyez pas élitiste et n'excluez pas les autres. Nos participant-e-s ne sont pas des acteur-trice-s professionnel-le-s, iels viennent pour s'amuser. Gardez à l'esprit que les gens n'ont pas tous les mêmes critères, qu'ils viennent de traditions de grandeur nature ou de la vie réelle différentes. Avoir certains talents ou expériences ne fait pas de vous une meilleure personne. Notre objectif est que chacun-e passe un bon moment en pratiquant un passe-temps que nous aimons tou-te-s.

Jouer un-e bad guy/girl

Si vous avez l'intention de jouer un personnage « méchant » ou « sale », prenez une minute pour penser à rencontrer les autres participant-e-s hors de leur personnage, avant le début du grandeur nature. Naturellement, tout le monde est censé connaître la différence entre le jeu de rôle et la vie réelle. Néanmoins, cela ne peut pas faire de mal aux autres participant-e-s de savoir que vous êtes une personne sympathique dans la vie réelle, avant qu'ils ne subissent votre cruauté au sein de l'Empire, et qu'ils soient bienveillant-e-s envers vous et la difficulté d'endosser ce type de personnage.

Responsabilité des participant-e-s

Les participant-e-s sont responsables de leur propre sécurité et de leur bien-être dans le jeu. Vous vous retrouvez dans (ou assistez à) une scène qui vous met mal à l'aise ? Sortez de la pièce, utilisez un mot/signal de sécurité ou trouvez un organisateur-trice pour discuter. N'attendez pas des autres participant-e-s qu'ils sachent ce qui se passe dans votre tête. Soyez également attentif-ve-s aux autres : iels peuvent avoir besoin d'un coup de pouce pour exprimer leur mal-être.

Les participant-e-s qui ignorent les règles de consentement ou les mots/signes de sécurité seront exclu-e-s du grandeur nature.





VI. VALEURS DU GN

En tant qu'organisateur-trice-s de ce grandeur nature, notre intention est non seulement de vous offrir la meilleure et la plus intéressante expérience possible, mais aussi de promouvoir certaines valeurs dans notre projet.

Égalité des genres

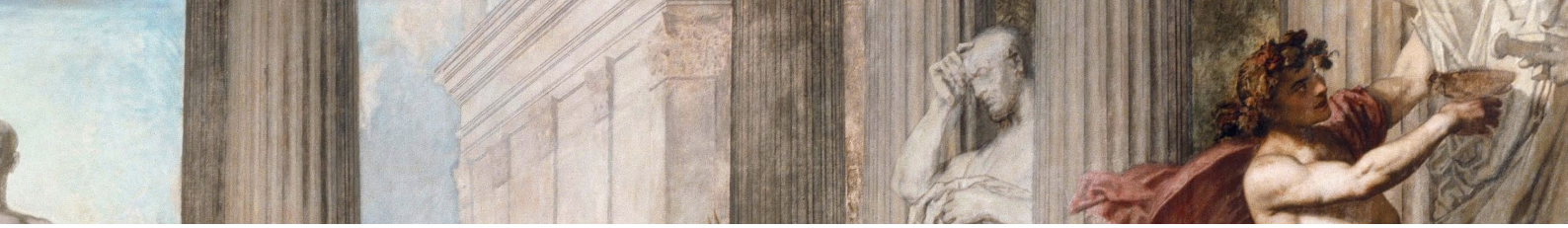
Certains destins seront présentés comme neutres (N), d'autres seront sexués (M/F). Il s'agit du sexe biologique du personnage auquel ils se rapportent. Pour les destins neutres, les participant-e-s devront choisir un genre dans le jeu. Il n'est pas nécessaire, même pour les personnages sexués, que le/la participant-e s'identifie à ce genre particulier, mais les participant-e-s devront les représenter avec des traits de genre identifiables (c'est-à-dire principalement un costume). Les rôles « féminins » ne sont en aucun cas inférieurs aux rôles « masculins » et sont aussi éloignés que possible des stéréotypes biaisés. À première vue, les personnages sont strictement genrés, mais l'ouverture d'esprit d'un cadre « romain » permet une très grande variété d'interprétation et très peu de restrictions sur le spectre des genres. Toutes les dispositions logistiques seront également prises pour garantir un environnement de grandeur nature qui convienne aussi bien aux corps dominés par les œstrogènes qu'aux corps dominés par la testostérone (par ex. protections hygiéniques gratuites à disposition dans les sanitaires, espaces non-mixtes).

Éco-responsabilité

D'un point de vue logistique, nous nous efforcerons d'assurer une empreinte écologique la plus faible possible pour ce grandeur nature, que ce soit par l'achat prioritaire de matériaux réutilisables et/ou recyclables, l'utilisation minimale de plastiques, la limitation des déchets générés, etc. Toute la nourriture servie lors du grandeur nature sera (dans la limite du possible et du cadre diégétique du grandeur nature) composée de produits de saison issus de la production locale. Une compensation carbone sera également incluse dans le prix de la participation à l'événement. Les participants recevront également toutes les informations possibles sur les moyens de transport les plus écologiques et les options les plus respectueuses de l'environnement depuis leur lieu d'origine jusqu'au site du grandeur nature. Une plateforme de covoiturage sera mise en place sur le site web de l'événement, et un transport collectif gratuit est assuré par l'organisation entre la gare la plus proche et le site de l'événement.

Sécurité physique et émotionnelle

Nous nous réservons le droit de refuser l'inscription de toute personne ayant des antécédents de violence physique ou émotionnelle au sein de la communauté. Nous appliquerons une politique de tolérance zéro pour toute forme de harcèlement ou pour tout com-



portement sexiste, raciste ou plus largement pour tout comportement discriminatoire. Nous appliquerons également une politique de tolérance zéro pour tout non-respect des règles de sécurité du grandeur nature. Enfin, nous veillerons à ce qu'un soutien émotionnel et une assistance médicale soient disponibles pour les participant-e-s tout au long de l'événement.

Inclusivité culturelle

Nous appliquerons une politique de tolérance zéro à l'égard de toute forme de racisme ou de discrimination fondée sur la couleur de la peau, la morphologie, l'origine, l'orientation sexuelle, politique ou religieuse des participant-e-s. Nous nous réservons le droit d'appliquer des quotas de représentation nationale lors de la sélection des participant-e-s. Nous refusons toute forme de casting lié à l'apparence physique des participants, et l'attribution des rôles en sera strictement découplée.

Inclusivité sociale et accessibilité

Nous appliquons une politique de billetterie sociale, à savoir qu'il est possible à tout-e participant-e de payer un surplus sur son billet afin de permettre l'inscription de participant-e-s disposant de moins de moyens financiers. Aucun avantage ou désavantage ne sera accordé aux participant-e-s en fonction du prix de leur billet, ni aucune priorité dans le casting ou dans le choix du personnage. Nous faisons de notre mieux pour répondre à toute exigence diététique et nous nous efforcerons d'assurer une accessibilité maximale du site pour les personnes à mobilité réduite.





VII. sécurité & consentement

- * Les personnes sont plus importantes que le grandeur nature. La sécurité est notre priorité. Respectez toutes les règles de sécurité du grandeur nature.
- * Le corps de chaque personne est le sien. Elles seules peuvent fixer leurs limites et dire ce qui les met à l'aise. Veuillez établir clairement vos limites, tant physiques qu'émotionnelles. Ne craignez pas de modifier vos limites si vous en avez envie pendant le jeu. S'enquérir des limites d'une personne est attendu, les repousser ou ignorer n'est pas acceptable.
- * Le consentement doit être librement donné, vocalisé, et considéré comme inviolable. Respectez les limites de chacun-e et ne vous moquez pas, ne faites pas de commentaires, n'ostracisez pas et n'exercez pas de représailles à l'encontre d'une personne qui a fixé une limite de consentement. En fait, nous aimerions que vous remerciez vos coparticipant-e-s d'avoir fixé des limites, car la pratique de la négociation active du consentement permet à tou-te-s de se sentir plus à l'aise.
- * Le harcèlement, l'abus ou l'agression hors-jeu de tout-e participant-e ou organisateur-trice - ou l'utilisation de l'alibi du personnage pour harceler, abuser ou agresser un-e participant-e - n'est pas toléré. Cela inclut toute référence à la race, à l'identité ou à la présentation de genre, à la sexualité, à la taille du corps, à la beauté conventionnelle, à l'âge et à l'expérience.
- * Chaque participant-e est responsable de ses propres actions ; de la lecture, de la compréhension et du respect de ces règles ; et des conséquences de ses actions sur les autres.
- * Chacun-e peut nuire à une autre personne, intentionnellement ou non, et doit accepter la responsabilité de son propre comportement. Si vous êtes informé-e de ce type de situation, vous êtes censé-e le refléter dans votre propre comportement et chercher à le modifier. Ne déviez pas, ne blâmez pas et ne vous mettez pas sur la défensive si vous êtes informé-e que vous avez fait du mal à quelqu'un.
- * Personne ne doit ostraciser une personne ou exercer des représailles à son encontre pour avoir fixé une limite de consentement ou pour avoir signalé un cas de harcèlement ou d'abus.
- * Si vous êtes témoin d'un comportement contraire à ces règles, nous vous encourageons à demander à la personne en cause d'arrêter. Veuillez informer l'équipe de sécurité de l'incident. Vous pouvez faire un rapport anonyme si vous vous sentez plus à l'aise de le faire et nous respecterons votre vie privée, ainsi que la confidentialité de votre témoignage.
- * Nous servirons de l'alcool à certains moments du jeu. Nous vous demandons de boire avec modération et nous nous réservons le droit de demander à tout-e participant-e en état d'ébriété d'aller se rafraîchir dans une salle hors-jeu.



VIII. INFOS PRATIQUES & PRÉ-INSCRIPTIONS

Quand : Du vendredi 05/05 au dimanche 07/05/2023 inclus

Où : Villa Riesack, route de Jaegerthal, 67110 Niederbronn-les-Bains (France)

Nombre de places : 40 places PJ disponibles.

Prix des places :

- * Place standard : € 280
- * Place solidaire : € 330
- * Place réduite : € 230

Inclus dans le prix de la place (en plus de la participation et d'un rôle) :

- * Nourriture & Boissons
- * Logement
- * Éléments de costume & props (selon le groupe d'appartenance du personnage)
- * Trajet en bus entre la gare la plus proche et le site de jeu

Première tranche de paiement (confirmation de la place) : € 100, avant le 30/09/2022.

Seconde tranche de paiement : € 100, avant le 31/12/2022.

Dernière tranche de paiement : € 80, avant le 01/03/2023.

L'entièreté du montant peut être payé en une seule fois, si vous le désirez. Si vous rencontrez la moindre difficulté pour ce paiement, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse ave@siquafatasant.eu.

Processus d'inscription :

Ouverture des pré-inscriptions : du samedi 07/05/2022 à 20h00 CET au jeudi 07/07/2022 à 20h00 CET)

La sélection des participant-e-s sera réalisée au plus tard pour le 31/08/2022.

Sélection des participant-e-s

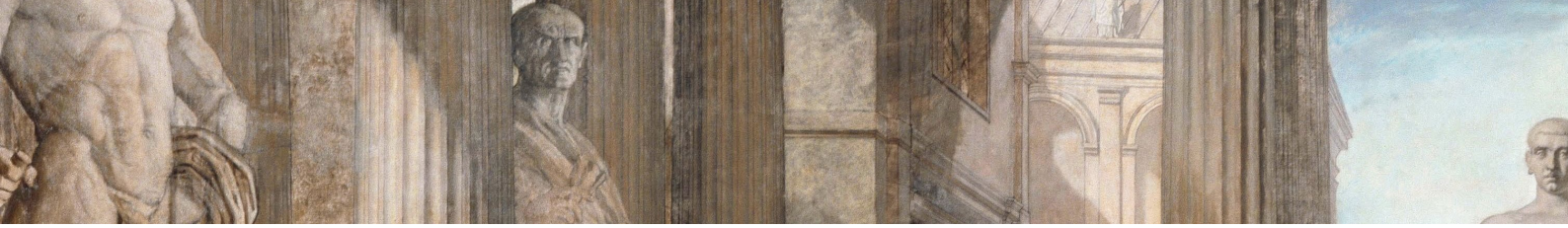
Il ne s'agira pas d'une inscription « Premier-e arrivé-e, premier-e servi-e », afin de donner à toutes les parties intéressées la possibilité de tenter sa chance. Toutes les pré-inscriptions seront traitées avec la même équité pendant la période d'inscription et de sélection.

Dans le cas où les pré-inscriptions dépasseraient le nombre de places disponibles sur l'événement, une sélection sera effectuée sur base des réponses au formulaire (y compris vos choix de fatum, afin de pouvoir offrir l'expérience souhaitée, au détriment de la participation à tout prix) et modérée par certains critères tels que la diversité des expériences de GN ou l'accessibilité pour les personnes nécessitant des tickets à prix réduit.

Casting

L'assignation de votre personnage sera réalisée sur base de vos réponses au formulaire de pré-inscription.

Une fois votre personnage attribué, vous recevrez un accès personnalisé à une section « Participant-e-s » du



site siquafatasinant.eu, où vous pourrez retrouver la base de votre personnage, ainsi que les relations de celui-ci. Dans cette section, vous aurez la possibilité d'ajouter des éléments à votre personnage. Vous pourrez également attribuer un rôle spécifique sur le serveur Discord qui vous donnera accès aux canaux de communication de votre faction.

Remboursements

Les frais administratifs de base de € 50 ne sont pas remboursables après l'échéance de la première tranche.

En cas d'annulation avant le 1er janvier 2023 : remboursement du reste du montant.

En cas d'annulation entre le 1er janvier 2023 et le 1er avril 2023, seuls € 100 seront remboursés.

En cas d'annulation après le 1er avril 2023, aucun remboursement ne pourra être effectué (sauf en cas de force majeure soumis à l'équipe organisatrice).

