



**Livre des règles
GN Wu Wei**

Wu Wei utilise des outils particuliers pour renforcer l'aspect narratif du jeu. Ces outils, vous les avez peut-être croisés sur d'autres GN, ou ils seront peut-être totalement nouveaux pour vous (ils le sont pour nous, on vous avait prévenu·es que ce jeu était l'occasion de tester des mécaniques particulières...), mais dans tous les cas ils ne devraient pas présenter de grandes difficultés d'apprentissage.

Ils font partie du système de jeu, des règles. Il convient donc à tou·te·s de les respecter pour que le GN fonctionne correctement.

Mais avant d'aller plus loin, c'est quoi un jeu narrativiste ?

Si vous n'avez strictement aucune idée de ce qu'est la GNS, vous pouvez jeter un coup d'œil à [ce post](#) dans la section PMU du forum de l'asso. Mais c'est un peu long, alors ne vous forcez pas, on va tenter d'explicitier ci-dessous.

Wu Wei est un jeu narrativiste. Cela signifie que nous attendons des joueur·euse·s que leurs décisions servent avant tout l'histoire. "Qu'est-ce qui est le mieux pour l'histoire ?" est la question centrale qui doit précéder chaque choix important.

Parfois, cela peut vouloir dire desservir ses intérêts. "Perdre", en quelque sorte. Parfois, cela nécessitera de faire évoluer la mentalité de son personnage, pour ne pas rester bloqué tout le temps du jeu sur un seul élément psychologique donné.

Ce que Narrativiste ne veut pas dire :

1. Narrativiste ne veut pas dire "triste et tragique". Nous avons tenté de doser le mélange des enjeux de personnages afin que ce GN vous permette plutôt d'explorer des histoires positives (vous pouvez dépasser les obstacles que vous rencontrerez).
2. Narrativiste ne devrait pas dire non plus "écrit à l'avance". En tant qu'orga nous avons placé une situation initiale. Ensuite, certains événements vont sans doute bousculer les habitudes et les certitudes, et vous allez devoir les déclencher ou y réagir, entraînant du coup des changements qui feront réagir d'autres personnages, et ainsi de suite. Il est impossible pour nous de prévoir exactement ce que ces réactions en chaîne vont donner.

Narrativiste par contre c'est essayer de produire des scènes "dramatiques" (pas dans le sens "je pleure" mais dans le sens : cette scène sert à faire évoluer une intrigue ou à mettre en lumière un aspect d'un personnage). C'est également avoir le souci de servir la soupe aux autres joueur·euse·s. Entre "gagner le défi", "jouer scrupuleusement mon perso" et "mettre en avant d'autres joueurs au moins autant que moi-même", choisissez la troisième option. Ce qui peut vouloir dire perdre le défi et faire évoluer la mentalité de votre personnage.

Pas de panique, expliqué comme ça fait peut-être un peu peur, mais n'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'un jeu, et qu'il n'y a pas - en tout cas pas de notre part - d'impératifs de "qualité"

ni d'injonction à produire quelque chose "d'artistique". En ce qui nous concerne (les orgas), si vous jouez une narration simple avec des gens qui ne s'aiment pas, qui s'engueulent et qui trouvent un terrain d'entente à la fin, on sera enchantés. Du moment que ça vous plaît, c'est bon.

Les enjeux

Votre personnage va subir une transformation durant le jeu. Une transformation psychologique, entendons-nous bien. De la même manière que le héros d'un film ou d'un bouquin ne va plus être le même entre le point de départ de l'histoire et sa conclusion, chaque personnage du GN Wu Wei va suivre sa propre évolution.

Votre personnage sera définie par un désir et une faiblesse. Le désir est le moteur qui l'anime profondément, et il peut être flou. La faiblesse, c'est ce qui l'empêche d'atteindre l'objet de son désir. Écrit comme ça, vous vous rendrez bien compte qu'il vous suffirait de décider dès le début du GN que votre personnage réussi à ne plus avoir de faiblesse pour atteindre son désir. Ce qu'on vous propose, c'est de d'abord jouer la faiblesse de votre personnage, puis de réaliser progressivement son enjeu.

L'enjeu, c'est la **transformation** décrite dans le premier paragraphe juste au dessus. C'est ça, votre "objectif de GN" : produire une belle transformation pour votre personnage depuis sa situation initiale jusqu'à sa situation finale.

Il vous appartient de faire vivre cette transformation en partant de la situation initiale, en faisant vivre l'action et la poursuite du désir, puis en affrontant les conséquences. Évidemment, comme vous n'êtes pas tout-e seul-e et que tout n'est pas écrit à l'avance, tout ne se passera pas exactement comme vous le souhaiteriez...

Mais c'est précisément en restant à l'écoute des autres, en vous adaptant aux imprévus tout en gardant votre enjeu de personnage en tête, que vous pourrez donner naissance à une histoire cohérente.

Pour ces notions, nous nous sommes inspiré de la [Méthode eXpérience](#), car même si elle n'a ni la vocation ni la prétention de s'adapter à tous les GN il est toujours possible de glaner ici et là quelques bonnes idées.

Glossaire

Tout d'abord, un peu de vocabulaire. Si vous êtes GNistes de longue date et connaissez déjà tout le jargon, vous pouvez passer au paragraphe suivant. Si c'est votre premier ou second GN, une amie a mis en ligne un lexique que l'on vous propose d'aller consulter <http://www.centballesetunmars.net/t1052-qu-est-ce-qu-un-gn>

Les limites

Pour que le jeu se déroule au mieux et que tout le monde passe un bon moment en sécurité, nous vous invitons à tenir compte des trois règles suivantes :

Le contact physique entre joueur-es (empoignades, coups, attouchements) **est strictement interdit**, à l'exception des situations encadrées par les règles expliquées ci-dessous.

Si vous êtes témoin d'un accident, en plus de faire appel à l'un des secouristes désignés en début de GN, alertez au plus vite les orgas. Même si vous estimez que la situation est sous contrôle.

Il n'y a aucune raison que la situation se présente, mais si jamais vous êtes témoin d'une situation en rôleplay qui vous dérange et que vous ne voulez pas vivre, n'hésitez pas à vous écarter et vous mettre hors-jeu. S'il est impossible de vous écarter (par exemple si vous êtes le centre de l'attention), utilisez le safeword "CUT". Ca veut dire "moi, joueur.e j'ai un problème avec cette scène que je ne peux pas quitter, j'ai besoin d'une pause."

L'un des ateliers pré-GN sera dédié à expliciter les limites et pratiquer cette règle du jeu.

Le temps

Le jeu se déroule en 3 Actes qui se suivront sans interruptions. Il ne s'agit pas d'une simple fantaisie mais d'une manière de souligner l'approche narrative du jeu, de mettre en relief les articulations, et de rythmer la progression des histoires.

Dans un film, dans un livre, vous retrouverez en général le même schéma : une mise en place, un événement déclencheur, une tension et un dénouement. La structure en trois actes du GN permet de dynamiser cette progression.

Le **premier Acte** sera dédié à mettre en place vos personnages, l'ambiance et **installer** les enjeux. C'est l'occasion pour toutes d'écouter et de découvrir les autres, de dessiner les contours de son personnage et de commencer à mettre en relief sa problématique.

Le **second Acte** est celui de l'escalade des **tensions** où les enjeux éclatent au grand jour.

Le **dernier Acte** vous laisse le temps d'aller vers un **dénouement** de l'histoire de votre personnage, en vous adaptant à ce qui a été joué précédemment et à vos envies de conclusion de l'histoire.

La transition entre chaque Acte vous sera signalée par un son de carillon ou de gong.

Que faire de vos personnages ?

Les personnages sont intégralement libre d'interprétation par les joueur-es. Tout ce qui est noté sur votre fiche de personnage est fourni pour vous donner "du grain à moudre" pour raconter l'histoire que vous souhaitez raconter, ainsi que pour vous donner des idées de relations possibles avec d'autres personnages. **Vous êtes libres de choisir tout le reste.** Un temps sera dédié pendant les Ateliers pour approfondir votre personnage et ses relations avec les autres, donc ne vous en faites pas ;)

Il est impossible de tuer le personnage d'un-e autre joueur-euse sans en avoir discuté hors-jeu auparavant.

Gardez à l'esprit que vous jouez les personnages d'un conte.

La/le Mystique des Cinq Vallées

Vous l'aurez peut-être compris, le propos de ce GN est de révéler à Kuang que la/le Maître des Cinq Vallées, l'objet de sa quête, se trouvait proche d'elle depuis le début. Durant le jeu, à la fin de l'Acte I, vous pourrez aller à l'atelier de Calligraphie pour voter pour **le personnage dont vous trouverez le plus intéressant narrativement qu'iel soit la ou le Maître en question.**

Pour cela, **vous devrez passer avant la fin de l'Acte I par l'atelier de Calligraphie, noter le nom du personnage dont vous voudriez qu'il soit le/la Mystique des Cinq Vallées, et glisser ce papier dans le petit coffre.**

Nous révélerons le résultat du vote du.de la Mystique des Cinq Vallées à la fin de l'Acte II, comme ça vous pourrez le jouer durant l'Acte III.

Les Annonces

Durant le jeu, vous aurez peut-être à communiquer des informations à d'autres joueur-es en brisant au minimum l'immersion "rôleplay". Ces annonces sont en partie hors du jeu, dans le sens où les personnages ne les entendent pas, mais elles impactent pourtant le jeu puisque les joueur-es, elles, ne peuvent ignorer ce qu'elles viennent d'entendre.

Tout le monde peut utiliser les annonces listée ci-dessous, aux restrictions éventuellement notées dans la description de l'annonce. Il vous faudra clairement désigner les cibles de votre annonce, autant par le geste que par la parole si nécessaire. Lorsque vous entendez une annonce qui vous est destinée, vous devez agir en conséquence.

La Troisième personne

Les mots "Troisième personne" sont une annonce. Au cours du jeu, **il sera permis aux joueur-es de parler de leurs personnage à la troisième personne**. Il s'agit de l'expression, à haute voix, d'une pensée intime ou d'un événement du passé du personnage. Une Troisième personne doit servir à souligner un trait de caractère, une émotion ou à mettre en lumière une relation.

Déroulement d'un "Troisième personne" :

Pour parler de son personnage à la troisième personne, il faut annoncer "Troisième personne", se lever/se tenir debout, et déclamer ce que l'on veut dire d'un ton ferme, posé. La déclamation doit tenir en quelques mots, maximum 30 secondes.

Lorsqu'une "Troisième personne" est dite, tout le monde doit se taire. On ne doit pas demander aux autres de faire le silence, on doit se taire soi-même et espérer que les autres autour fasse de même. La personne déclamant ne doit pas avoir besoin de crier pour se faire entendre et, si vous ne l'entendez pas (parce que vous êtes trop loin ou qu'il y a trop de bruit autour de vous par exemple) ce n'est pas grave.

Une fois son texte dit, la joueuse reprend une attitude normale et signifie, par une cassure de ton ou un changement d'attitude, que ce moment est terminé et que le jeu peut donc reprendre normalement.

Exemple : Cécile - la joueuse - se lève, déclare "Troisième personne", puis déclame "Kuang était vraiment enthousiaste à l'idée de partir à l'aventure, d'autant plus que sa gouvernante lui avait remis quelques jours avant le départ une capeline magnifique, qui ferait vraiment sensation et marquerait les esprits de son peuple à mesure qu'elle traverserait le pays", puis elle se rassoit et continue à jouer.

Tenir compte d'une Troisième personne :

Cette règle étant une intrusion de la sphère hors-jeu dans le jeu, il aura fatalement un impact sur vous en tant que joueuse alors que votre personnage, lui, n'est pas censé avoir entendu la pensée intime qui vient d'être exprimée. Vous devez malgré tout en tenir compte.

Ce n'est pas votre personnage qui doit tenir compte des informations qui ont été dites. C'est vous, en tant que joueuse, qui devez assimiler ces informations et adapter votre jeu pour donner à l'histoire l'orientation souhaitée par chacun-e.

Si la règle vous paraît complexe, vous pouvez l'ignorer et ne pas faire de "Troisième personne".

La Méditation commune

Les mots “Méditer ensemble” sont une annonce. Si vous souhaitez prendre le temps de discuter *Hors jeu* avec quelqu’un-e (pour vous mettre d’accord sur les relations qu’entretiennent vos personnages par exemple), vous pouvez aller lui demander de venir *Méditer* avec vous (ou toute phrase qui fasse clairement mention des mots “Méditer ensemble”). Vous vous asseyez à l’écart, et vous pouvez discuter hors-jeu sans perturber les autres.

Rien ne vous empêche de méditer (pour de vrais), n’utilisez juste pas le mot clef à l’oral dans ce cas.

Les Duels

Le mot “Duel” est une annonce. La règle de *Duels* est la seule règle permettant de faire du combat durant ce GN. Une personne souhaitant en venir aux mains (ou combattre avec des armes) avec une autre lui annonce à voix haute “je te défie en Duel” (ou toute autre phrase qui fasse clairement mention du mot “Duel”). Elle devient alors l’attaquante, et la personne à qui les combats se déroulent ainsi :

1. Une joueuse annonce “je te défie en Duel” à quelqu’un
2. Les combattantes se font face.
3. L’attaquante pousse un “[Kiai](#)”
4. La défenseure à deux options
 - a. Soit elle pense qu’il est narrativement plus intéressant pour son personnage de perdre le combat, et dans ce cas elle ne pousse pas de “Kiai”.
 - b. Soit elle pense qu’il est narrativement plus intéressant pour son personnage de gagner le combat, et dans ce cas elle pousse un “Kiai”.
5. Les deux protagonistes miment le combat, dont l’issue est déterminée par le fait que la défense ait ou non poussé un Kiai.
6. La personne vaincue est blessée et la joueuse devra mimer ses blessures jusqu’à ce que son personnage soit soigné par quelqu’un-e s’occupant d’elle. S’il a été convenu auparavant entre l’attaquante et la défenseure qu’elles souhaitaient que ce combat se fasse à mort, le personnage vaincu est mort.

Pas de panique, l’un des ateliers sera dédié à pratiquer cette règle du jeu.

Quelques rappels à propos des combats :

Au cours d’un combat, vous devez utiliser des armes de GN (en latex ou mousses) validées par les orgas. Les coups donnés sans armes, avec votre corps, sont bannis, de même que les projections, les placages ou les prises de soumission.

Les coups « mitraillettes » sont interdits, on ne frappe pas avec violence et on ne force pas sur l’arme de l’adversaire s’il a paré le coup. Il faut prendre le temps d’armer son geste, pour

faire un beau combat, avec des mouvements amples et souples. Les coups portés avec la pointe de l'épée sont interdits (n'utilisez que le tranchant).

Si le combat se déroule dans une zone dangereuse, vous devez mettre le jeu en pause et vous déplacer.

Un temps de l'atelier sera spécifiquement dédié pour que vous puissiez tester les règles de combat.

Les Péripéties

Le mot "Péripétie" est une annonce. Chaque joueuse se verra remettre une ou deux cartes nommées *Péripéties*. Il est possible à n'importe quel moment du jeu d'annoncer à voix haute "Péripétie" (c'est une annonce hors jeu) et de lire le contenu de sa carte.

Les cartes péripéties sont généralement des événements qui viendront perturber votre aventure.

Vous n'êtes pas obligée de jouer toutes vos cartes *Péripéties*. Si vous voulez lancer du jeu, jouez une carte. Si vous voyez qu'il y a déjà suffisamment de jeu, gardez vos cartes pour les montrer fièrement au débriefing 😊 Une carte *Péripéties* lue à voix haute doit être jouée - pas forcément dans l'instant, mais elle devra être résolue durant l'Acte en cours, et ses répercussions pourront se prolonger jusqu'à l'Acte suivant.

C'est la personne qui a lu une *Péripétie* qui répond aux questions posées par la carte (Souvent les questions sont du type : "Qui cette carte affecte-t-elle ? Où ? Comment ?"). Nous invitons les joueuses à répondre à ces questions en distribuant le jeu autant que possible, et en incluant les personnes dont elles ont l'impression qu'elles s'ennuient.

Exemple : Reprenons l'exemple de Cécile jouant, Kuang, admettons qu'elle a déjà du super jeu avec Loïc, qui joue Sa Majesté, et qu'elle ne voit pas le temps passer. Elle est un peu fifou donc elle annonce à voix haute "Péripétie" et lis "*Quelqu'un est attaqué par un Dragon d'azur. Qui ? Où est iel blessé.e ? Qui le.la sauve ?*". Bon, ben plutôt que de dire qu'elle est attaquée par un dragon et que le perso de Loïc l'a sauvée, peut-être qu'elle peut se tourner vers des personnes qui ont l'air d'être moins prises dans le jeu. Voilà. Comme ça elle a créé du jeu. C'est fait pour.