

LETTRÉ DE PRÉCAUTION

Au travers de cette lettre, nous souhaitons prévenir les joueurs et joueuses de ce GN que l'univers dans lequel il s'inscrit est dur et violent. Même s'il s'agit d'un univers fictionnel, le contexte est issu de l'extrapolation de systèmes et pensées politiques ayant considérablement, et par l'horreur, marquées notre histoire contemporaine. Ce GN traitera essentiellement de politique et d'économie, et sera truffé de discussions courtoises portant sur des sujets atroces, et énoncé de manière infâme.

Il nous semble donc important de parler de notre rapport à ce jeu et aux idées qu'il va aborder. Nous, les organisateurs, assumons notre antifascisme et une pensée politique très hostile à toutes les dominations et toutes les oppressions. Par conséquent, nous n'avons aucune sympathie, loin de là, pour les idées fascistes, racistes, xénophobes et nationalistes qui occuperont l'espace du jeu.

Néanmoins, nous trouvons que l'univers dystopique imaginé par Philip K. Dick, s'il est affreux à concevoir, met en scène des situations politiques et humaines intéressantes à jouer et à questionner. Effectivement, nous pensons que l'horreur qui articule les idéologies d'extrême droite (car c'est bien de cela dont on parle) n'a pas à être dissimulée ou passée sous silence. Comme le roman aborde cette question frontalement, et de la même manière que la série reprend l'œuvre littéraire, nous allons l'aborder au travers d'un jeu de rôle. Et nous avons essayé de le faire de la manière la plus sérieuse possible, et non comme un simple alibi ou un vernis exotique qu'on aurait plaqué sur un trame romanesque classique.

Même si nous sommes à l'aise avec la distance qui sépare nos propres idées de celles qu'auront les personnages, nous avons fait des choix qui peuvent limiter le réalisme mais qui, à nos yeux, constituent les limites de l'acceptable pour un jeu que nous organisons.

Ainsi, pour ce GN, les joueurs qui incarneront des nazis ne devront pas effectuer de « Sieg Heil », ni par le verbe ni par le geste. De même, ils ou elles ne porteront pas de brassards nazi. Ces personnages porteront un brassard fictif adapté à l'univers et au contexte du jeu, symbolisant l'emprise nazi sur les Caraïbes : un C blanc sur fond rouge. C'est la limite que nous fixons à l'immersion. Nous sommes conscients que les autres idées politiques représentées dans le jeu sont toute aussi infâmes (nationalisme catholique, fascisme, etc..), mais nous estimons que la symbolique nazi est trop lourde de sens pour que nous l'utilisions, nous, sans filtre, dans le cadre du jeu.

