

Note d'intention

Rouge la steppe, Blancs nos cœurs est un jeu de rôle grandeur nature romanesque pour une quinzaine de personnes dans lequel les joueuses et joueurs interpréteront d'anciens aristocrates russes exilés en France après la révolution de 1917 et la guerre civile. L'action se situera à Paris, en 1924, au moment des fêtes de Pâques, dans la petite communauté des « Russes blancs ».

Les personnages ont en commun d'être tous des exilés hantés par un passé auquel ils n'arrivent pas à renoncer. Les thèmes de la nostalgie, du déracinement et de la perte de valeurs seront donc centraux. Nous souhaitons proposer une expérience ludique axée principalement sur les émotions, et non sur la résolution d'intrigues : pas d'extraterrestres sous le samovar, les fantômes seront ceux des regrets des personnages...

Précision importante, le sujet du jeu n'est pas la politique : le contexte est un prétexte à explorer des sentiments et une culture, mais pas un enjeu en soi. Les personnages sont des tsaristes convaincus, et si des débats politiques interviennent, ils n'opposeront pas bolchéviks et tsaristes, mais plutôt défenseurs et opposants de Raspoutine par exemple. Le jeu ne consistera pas en une résolution de conflit ou intrigue politique, pas plus qu'en combats effrénés. Nous ne cherchons pas à provoquer une réflexion sociale ou politique par ce jeu, ni une réflexion sur les inégalités de sexe ou de genre portées par l'époque (même si nous avons pris quelques distances avec ces dernières pour offrir à chacune et chacun un personnage riche et complexe).

Nous souhaitons jouer avec le stéréotype culturel de « l'âme slave », telle que l'on peut par exemple la croiser chez Tolstoï ou Dostoïevski : nous invitons les joueurs à jouer avec cet imaginaire, notamment en s'autorisant à exprimer leurs émotions avec démesure, passer du rire aux larmes pour un rien, etc. Soyez sublimes et pitoyables, flamboyants et désespérés ! Pour autant, nous ne visons pas le second degré, et essaierons d'éviter au maximum la distance ironique avec les personnages (merci d'éviter les tentatives d'accent, par exemple).



Des aides de jeu seront fournies pour maîtriser les références culturelles et le contexte historique dans lesquels évoluent les personnages. Ceux-ci seront volontairement simplifiés pour permettre à tous de profiter du jeu. Pas besoin de savoir lire Pouchkine dans le texte ! Les personnages sont avant tout... humains, comme nos futurs joueurs et joueuses !

Les personnages seront tous écrits par les organisateurs et la distribution fera l'objet d'une grande attention de notre part, grâce aux questionnaires d'inscription remplis par les personnes souhaitant s'inscrire. Si nous recevons plus d'inscriptions qu'il n'y a de places sur le jeu, nous étudierons tous les questionnaires et élaborerons la liste de personnes retenues selon ce qui nous semblera le plus propice à un jeu riche et intense. Les personnes non retenues recevront un mail, et nous garderons leurs coordonnées (si elles le souhaitent) pour les prévenir d'éventuelles futures sessions. Les personnes retenues seront également informées par mail. Dans un délai qui sera précisé alors, elles devront s'acquitter de certaines tâches administratives (payer leurs PAF notamment). Passé ce délai, les organisateurs se réservent le droit de proposer le rôle à quelqu'un d'autre.

Chaque joueur recevra une fiche de personnage en amont du jeu, et pourra ensuite se l'approprier à sa façon. Dès lors que le jeu débutera, le personnage appartiendra au joueur ou à la joueuse, et son interprétation sera laissée à la discrétion de celui ou celle qui l'incarnera. L'objectif est de privilégier le plaisir de jeu de tous, et vivre de belles scènes ensemble !

Les règles du jeu seront minimalistes, l'objectif étant d'incarner le personnage « au plus près ». Elles seront principalement axées sur la sécurité physique et émotionnelle de chacun.

Nous serons très attentifs au bien-être de tous, et n'hésiterons pas à « sortir » du jeu toute personne qui se comporterait de manière irrespectueuse des autres.



Les deux documents de mise en ambiance ([teaser vidéo](#) et [lettre au format PDF](#)) ont pour but de vous donner envie de jouer ce jeu, mais ne contiennent pas d'indices d'intrigues. Leur lecture ou visionnage sont donc facultatifs, même si nous les recommandons pour s'imprégner de l'atmosphère.

Disclaimer

Dans le contexte politique international actuel, proposer d'incarner des personnages russes peut paraître malvenu. Cependant, l'idée de ce jeu remonte à bien avant l'attaque de l'Ukraine par la Russie, et nous tenons à insister sur la totale décorrélation entre nos convictions politiques et celles des dirigeants russes, qu'il s'agisse du président actuel ou du pouvoir impérial mentionné dans le jeu.

De même, les personnages de ce jeu, que nous avons voulu profondément humains et ambivalents, sont le produit de leur époque : des êtres nostalgiques d'un mode de vie dont ils ne mesurent pas le caractère inégalitaire avec la même acuité que nous aujourd'hui, mais aussi des gens arrachés à une terre qu'ils chérissaient de toute leur âme. Leur vision de la révolution de 1917 est extrêmement partielle, et n'est pas la nôtre.

Nous n'avons pour notre part aucune nostalgie du régime tsariste, ni velléité de soutenir l'invasion russe. Ce jeu raconte une histoire, des histoires, des tranches de vie. Nous faisons confiance à nos joueuses et joueurs pour saisir toute l'humanité des personnages, mais également toute la distance à prendre avec leurs idéaux et leurs valeurs.

Informations pratiques

La session 3 aura lieu en Mayenne, au Château du Bourg de Saint Denis de Gastines. Les dates sont les suivantes : du vendredi 22 au dimanche 24 novembre.

Les joueuses et joueurs seront attendus sur site le vendredi à 20h maximum. Des ateliers collectifs auront lieu le vendredi soir et le samedi matin. Le jeu proprement dit se déroulera durant la journée du samedi, approximativement entre 13h et minuit. Le dimanche matin, nous partagerons un brunch tous ensemble pour échanger nos meilleurs souvenirs et donner un coup de main pour le rangement.

Le couchage se fera dans des chambres de 2 à 4 personnes, chacune dotée de lits individuels et de sanitaires privatifs. Les repas du samedi matin au dimanche midi seront prévus par l'équipe cuisine ; pour le vendredi soir, nous demandons aux joueurs d'amener leur propre pique-nique.

La PAF (participation aux frais), qui couvre les frais de logement, de nourriture et de matériel de jeu est de 140 euros par personne. Chaque participant devra également adhérer à l'association Rôle (5 euros pour l'année 2024) si ce n'est pas encore le cas.

Contactez-nous si vous avez des doutes ou des questions... et peut-être à bientôt sur le jeu !

Annaïg et Christophe

