

CHARTRE RESPECT ET TOLÉRANCE

La convention de jeux de simulation et de société Orc'idée est ouverte à tou·te·s sans distinction de genre, de nationalité, d'orientation sexuelle, de croyances et de planète d'origine. Elle encourage la pratique du jeu dans un environnement respectueux des sensibilités de chacun·e. Et pour garantir cet environnement respectueux, voici quelques points que le comité tient à mettre en avant :

1. Conseils aux MJs

- La convention est ouverte à tous, homme, femme, non-alignés ; chrétiens, athées, jédis ; humains, orcs, elfes ; etc. (On en oublie mais vous ferez mieux que nous.) Prévoyez donc vos prétextes en conséquence.
- N'hésitez pas à commencer votre partie par un tour de table pour identifier les sujets sensibles.
- Proposez l'utilisation d'une X-Card pendant la partie. (Plus d'infos sur la X-Card ci-dessous.)
- Certains univers supposent par leur background une certaine tolérance pour les propos racistes ou sexistes. N'ayez pas peur de fixer une limite au début de la partie. Ce sont les personnages qui sont racistes/sexistes, et ces comportements ne sont tolérés que pour eux. Jouer à un jeu où la société déprécie les femmes/les noirs/les klingons n'est pas une raison pour les déprécier en dehors du récit.

2. Conseils à tout le monde

- L'humour est personnel. Ce que vous trouvez drôle peut heurter les sentiments d'un·e autre joueur·se. Faites preuve de sensibilité. Nous sommes là pour rire ensemble et non pas aux dépens d'un·e seul·e.
- La convention peut sembler le lieu idéal pour faire des rencontres. Pas de problème, évidemment. Mais rappelez-vous que la drague se pratique à deux. Non=non. Il n'y a que dans les films qu'un non=peut-être.

3. Et si ça dérape quand même ?

- Vous êtes victime d'un comportement inapproprié ? Parlez-en ! Souvent, il est difficile de se rendre compte de la portée de ses actes et paroles.
- En discuter avec la personne concernée ne suffit pas, ou vous n'êtes pas certain d'être en état de le faire? Cherchez un·e médiateur·rice. Les autres participant·e·s (MJ ou pas) peuvent le faire et, surtout, le comité d'Orc'idée est là pour ça (et pour réchauffer des pizzas).
- Vous êtes témoin d'un comportement inapproprié ? Ne restez pas les bras croisés et interrompez l'échange ! Il est possible que les deux parties soient consentantes (ça arrive avec les gens qui se donnent à fond dans le roleplay, et dans ce cas vous pourrez

toujours prétendre être vous aussi à fond dans votre rôle de Paladin) mais il est également possible que vous veniez ainsi au secours de la victime et que sa reconnaissance vous apporte un bonus de chance pour vos prochains jets. Si vous n'osez pas intervenir, vous pouvez aussi contacter les membres du comité en tant que témoin.

Vous trouverez des membres du comité aux endroits suivants: à l'accueil et au bar. Ils se promènent aussi dans la convention, avec un badge à leur nom. De plus, vous trouverez dans chaque salle deux numéros où joindre des membres du comité.

4. La X-Card

Qu'est-ce que c'est ?

La X-Card est un outil créé par John Stavropoulos pour permettre à un·e participant·e au jeu d'enlever un élément qui lui pose problème. Cet outil est un joker pour le cas où l'improvisation inhérente au jeu de rôle emmènerait la partie dans une direction mettant mal à l'aise un·e joueur·se (puisque le but reste toujours que tout le monde se fasse plaisir d'un bout à l'autre de la partie).

Comment ça marche ?

Les raisons d'employer la X-Card sont multiples et toujours bonnes. Voici quelques exemples :

- Les parents de Pierre sont fraîchement séparés suite à une aventure extra-conjugale peu discrète. Lorsque le·la MJ annonce qu'un PNJ est surpris en flagrant délit d'adultère, cela rappelle à Pierre sa situation familiale délicate. Il brandit la X-Card pour ne pas cesser de s'amuser.
- La soeur de Fatima vient de faire son coming-out. En début de partie, un·e joueur·euse annonce qu'il·elle compte faire de son personnage une caricature d'homophobe intolérant, mais Fatima saisit la X-Card car elle ne se sent pas prête à rire de cela.
- Xurgl est pathologiquement arachnophobe. Quand le groupe de PJs entre dans une cave infestée d'araignées géantes et que le·la MJ présente à la table une illustration plus vraie que nature des créatures en question, Xurgl pose sa tentacule sur la X-Card pour s'éviter une crise d'hyperventilation.

À noter que si nos exemples vous offrent un contexte, cela ne signifie aucunement qu'il est nécessaire de justifier l'utilisation de la X-Card. Vous pouvez le faire, mais vous pouvez aussi simplement dire "ne parlons pas de [ce sujet]" en invoquant la X-Card et compter sur le savoir-vivre du reste de la table pour passer à autre chose.

Est-ce bien nécessaire ?

Sans aucun doute, et ce même si la X-Card passera toute la partie sur la table sans servir. Sa seule présence est un rappel que nous sommes entre êtres civilisés et pouvons compter sur la compréhension des autres, et ce quel que soit le nombre d'appendices de nos partenaires de jeu.

Notons de plus que la X-Card est particulièrement utile en convention, car on va se retrouver à jouer avec des inconnu·e·s et que des problèmes qui ne surviennent pas avec notre équipe habituelle peuvent se manifester. Prenons pour cela l'exemple d'Alex qui boîta et a de méchants flashbacks suite à un accident de la route. Sa table habituelle, ayant joué une partie de la campagne dans sa chambre d'hôpital, le sait et ne parle tacitement jamais de tels accidents. Mais si Alex s'inscrit à une partie à Orc'idée avec des inconnu.e.s, les joueur·se·s et le·la MJ ne peuvent pas le savoir et la X-Card servira peut-être à Alex.

Comment l'introduire à la table ?

Il est recommandé aux MJs de présenter la X-Card en début de partie (en s'inspirant si besoin de l'excellente page descriptive du site d'Orc'idée). Si le·la MJ ne le fait pas et qu'un·e joueur·se propose de l'utiliser, cela ne change ni l'utilité ni l'utilisation de la X-Card et prouve simplement que les MJs ne peuvent pas toujours penser à tout et que le jeu de rôle n'existe que par la collaboration de toute la table.

Voici un exemple de présentation de la X-Card par un.e MJ : "Vous avez choisi ma table et cela m'emplit de joie. J'ai cependant aussi un peu peur des idées horribles qui peuvent sommeiller en nous, raison pour laquelle je mets sur cette table cet objet [le·la MJ présente au groupe la superbe X-Card récupérée à l'accueil d'Orc'idée]. Si vous proposez quelque chose qui me met mal à l'aise, je désignerai la carte comme joker pour annuler votre proposition. Vous pouvez bien entendu faire de même si mes paroles ou celles des autres vous posent problème. Attention cependant, la X-Card ne sert pas à changer le scénario génial que je vous ai préparé, mais à l'adapter légèrement pour éviter les éventuelles thématiques gênantes. J'espère que cet outil ne servira pas, mais si ça devait être le cas, je sais que cela ne nous empêchera pas de passer un excellent moment."

Nota Bene :

- Des X-Cards seront disponibles gratuitement à l'accueil de la convention.
- Pour approfondir le sujet de la X-Card, vous pouvez lire [le document original de John Starvopoulos](#) (en anglais) ou [la traduction proposée par le site TousRôlistes.fr](#) dont la présente page est une adaptation libre par Aurée, Thalie et Stéph du comité Orc'idée.