CASUS BELLI

hors-série n°4

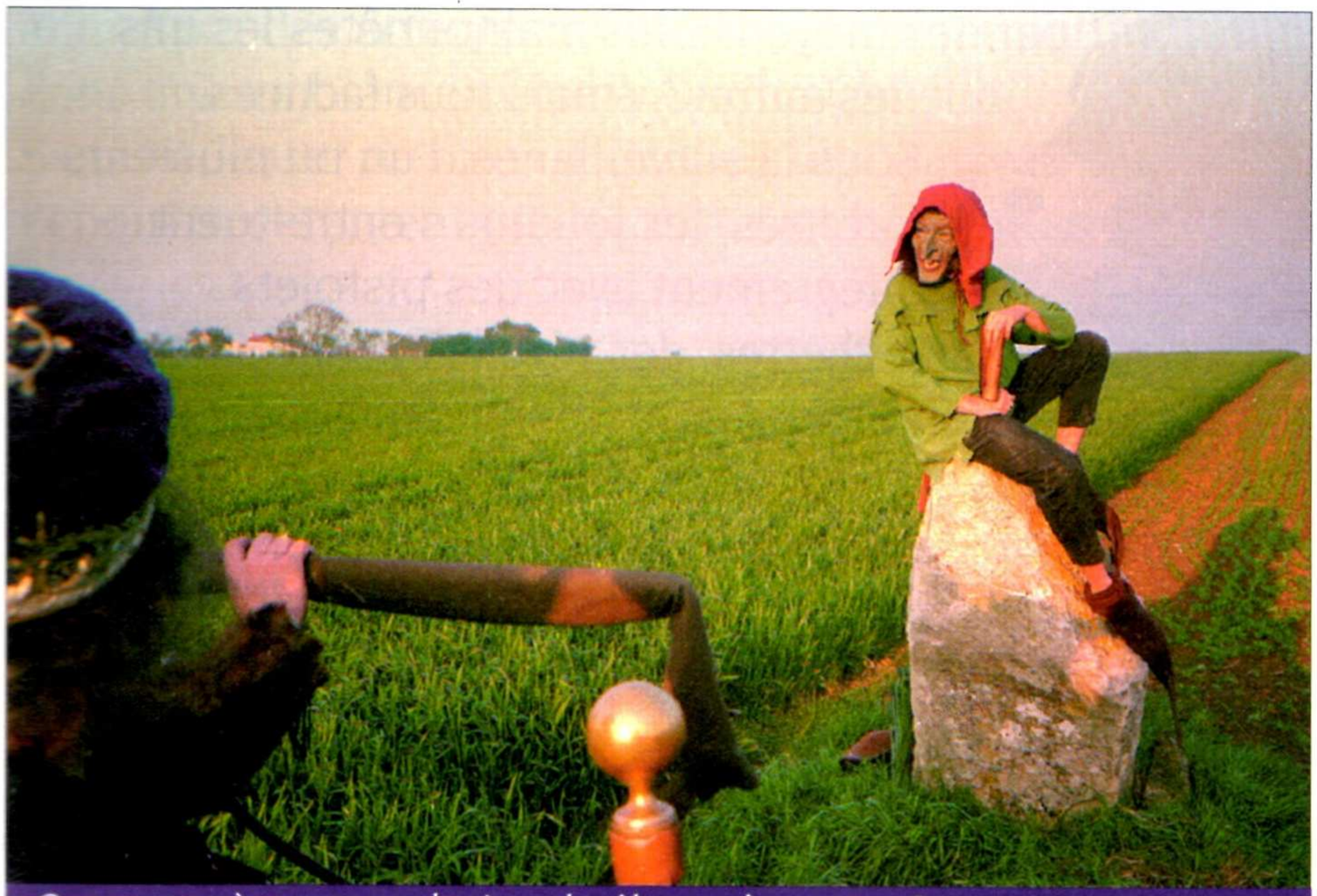
Le jeu de rôle GRANDEUR NATURE

Murder-party • Killer • Paintball • Jeu de rôle
Tous les jeux grandeur nature expliqués !
Comment organiser son premier grandeur-nature
Conseils et scénarios...

M 2159 - 4 H - 45,00 F -RD

328 FB - 12 FS -7.75 $CAN

Quelques définitions et précisions…



« Que vous amène au pays des jeux de rôle grandeur nature ?
Répondez à mes questions ou vous serez transformés en blocs de pierre. »

Ph. : A.B. / Les messagers d'Elendil

Il existe une grande variété de jeux dits grandeur nature qui ne sont pas véritablement des jeux de rôle, pas plus que tous les jeux de rôle ne sont grandeur nature. Autant savoir de quoi on parle…

Dans le terme « jeu de rôle grandeur nature », chaque mot a son importance. Il s'agit donc d'un **jeu**, une activité ludique ; **de rôle**, où les participants interprètent un personnage ; **grandeur nature**, directement et physiquement, sans passer par l'intermédiaire de dés ou de descriptions orales.

Les jeux de rôle

Il existe donc des jeux de rôle qui ne sont pas grandeur nature. Ce sont ceux que nous connaissons habituellement, ceux qui se jouent autour d'une table : *Donjons & Dragons*, *L'appel de Cthulhu*, *Star Wars*, *Hurlements*… Deux à dix joueurs sont réunis autour d'une table par un meneur de jeu ; ils vivent une aventure qu'ils découvrent peu à peu, interprètent leur personnage en improvisant en fonction de la situation à laquelle ils sont confrontés, *mais* ils décrivent leurs actions oralement et les résolvent par l'intermédiaire d'artifices techniques : dés ou décisions du meneur de jeu. Les joueurs ne quittent pas la table de jeu et tout se passe (ou presque) dans leur tête.

Les jeux grandeur nature

Il existe également des jeux qui sont grandeur nature mais qui ne sont pas vraiment (ou pas du tout) des jeux de rôle. L'action est bien en *direct live* (pour reprendre une expression chère aux Nuls), le joueur change de peau et n'est plus tout à fait lui-même, il agit de façon physique, mais *l'interprétation* d'un rôle devient secondaire, voire inexistante. Il est possible de ranger dans cette catégorie le killer et le paintball (développés ci-après). La murder-party est un cas un peu spécial qui fait la transition avec le jeu de rôle grandeur nature.

Il existe aussi un cas où les participants reçoivent un rôle, mais ce ne sont pas eux qui décident de leurs actions ou de la manière de l'interpréter. Ce n'est plus un jeu, mais du théâtre… Même quand il s'agit d'improvisation (vous savez, ces fameuses ligues où les équipes s'affrontent sur un ring, un loisir qui nous vient du Canada), le côté purement ludique est perdu.

Grandeur nature non ludique

Signalons aussi l'existence de la Society for Creative Anachronism (Société pour l'anachronisme créatif), créée aux États-Unis mais qui a maintenant une branche en Europe. Il s'agit de groupements de personnes qui tentent de faire revivre le Moyen Age, et qui créent des royaumes, des comtés, des duchés, des provinces… À l'intérieur d'un système de règles assez complexe s'organisent des tournois où les participants peuvent gagner des titres. Les réunions sont toujours l'occasion de fêtes médiévales (tout du moins, telles que les Américains les conçoivent…). Encore une fois, il s'agit d'une forme de loisirs qui, si elle garde un aspect ludique, n'est pas véritablement un jeu, encore moins un jeu où l'on interprète un rôle.

Jeu de rôle informatique

Enfin, vous pourrez parfois rencontrer un ami qui vous dira : « Oui, je sais ce qu'est le jeu de rôle, j'y joue moi-même ! » Si vous lui demandez chez qui il joue, avec quels amis, il va vous regarder d'un drôle d'air. Vous penserez alors qu'il a peut-être confondu jeu de rôle et grandeur-nature. Mais non, il ne se déguise pas non plus. Il passe tout simplement ses nuits à explorer sur son ordinateur des souterrains peuplés de monstres. Son erreur est compréhensible. Il y a quelques années, certains informaticiens adeptes du jeu de rôle ont essayé de transposer leur loisir sur ordinateur. Evidemment, ce n'est pas du grandeur-nature, et ce n'est pas non plus du rôle puisque l'on se contente de gérer des notions abstraites de points de vie, de niveaux, de capacités, sans interpréter vraiment un personnage. Néanmoins, le terme de jeu d'« exploration à plusieurs personnages gérés par un seul joueur » est pour le moins rebutant, et l'appellation de jeu de rôle informatique est restée. ■

Killer, le jeu des assassins

Le killer est un jeu d'assassinat.
Son but : l'élimination des participants
par des moyens plus malhonnêtes les uns
que les autres… mais tous factices.
Sous la surveillance d'un ou plusieurs
arbitres, les joueurs s'entre-tuent
allègrement avec des pistolets
à fléchettes, des réveils faisant office
de bombes à retardement, des araignées
venimeuses en plastique
ou des grenades de confettis.

Il est rare que l'on combatte de front dans un killer. Attention aux exceptions !
Ph. : UTC – ESCC de Compiègne / killer à Amiens

Killer est donc un jeu grandeur nature. C'est-à-dire qu'il se pratique sans l'intermédiaire de dés, et qu'il faut accomplir réellement tous les gestes qui permettent d'arriver à la victoire. Seulement, il se joue durant la vie quotidienne. Il arrive que certaines parties ne durent qu'une après-midi. Mais les parties les plus courantes (et les plus satisfaisantes!) s'étendent sur plusieurs jours, semaines, voire plusieurs mois. Ainsi, en restant dans les limites de la bienséance, le jeu se pratique en continu. Vous pouvez vous faire assassiner d'un coup de pistolet à fléchettes en sortant de votre appartement, en ouvrant votre courrier et en y découvrant une lettre piégée, en tournant la clé de contact de votre automobile et en allumant ainsi l'autoradio-bombe à retardement… La conception de nouvelles armes plus ingénieuses et inoffensives les unes que les autres est, d'ailleurs, l'un des grands plaisirs de ce jeu. Généralement, les lieux de travail sont hors limites, mais dans les facultés et universités, les salles de cours ne sont hors jeu que pendant les cours… Inutile de préciser que Killer est un jeu qui engendre une paranoïa aiguë. En effet, chaque joueur est non seulement un assassin, mais aussi la cible potentielle d'un ou plusieurs ennemis.

Les scénarios

La version la plus simple du killer est celle du cercle de la mort : A doit tuer B qui doit tuer C qui doit tuer D, etc., qui doit tuer A. Si B tue C, il récupère son contrat et se met à la poursuite de D. Le gagnant est le dernier vivant. Autour de cette base, Killer s'est considérablement développé et a généré de nombreuses variantes, dont certaines s'approchent un peu plus du jeu de rôle. Les joueurs peuvent ainsi se regrouper en gangs, développer un jeu d'équipe et une stratégie. De nombreux killers sont maintenant soutenus par un scénario. Par exemple, des extraterrestres veulent envahir la Terre et mettent au point une machine infernale (camp 1). Ils doivent éliminer les défenseurs de la Terre (camp 2) et rassembler les différentes pièces de l'engin, qui leur sont fournies peu à peu par l'arbitre. Bien sûr, les Terriens cherchent à se débarrasser des envahisseurs (vous savez, on les reconnaît à leur petit doigt bizarrement raide…) et à empêcher la construction de la machine. Néanmoins, même avec quelques embryons de rôle et une base scénaristique assez complexe, Killer reste un jeu dont le but est l'élimination des autres participants.

Une des différences importantes avec le jeu de rôle grandeur nature est la durée et la permanence (dans le temps) de Killer. Les parties durent longtemps et ne s'arrêtent pratiquement jamais en cours de journée, le jeu se mêlant ainsi à la vie quotidienne des participants. Autre différence, de taille : contrairement au jeu de rôle qui n'engendre ni gagnant ni perdant (le but étant de vivre un moment intense et inoubliable…), avec Killer, à la fin, il ne doit en rester qu'un…

En complément

Killer est le seul jeu grandeur-nature dont les règles sont vendues, et avec une large diffusion. Vous pourrez trouver ces règles pour un prix honnête dans toutes les bonnes boutiques de jeux de simulation. Killer est un jeu américain publié en langue française par Descartes Éditeur.

Si vous désirez un exemple de scénario de killer, reportez-vous à la page 83 de ce magazine.

La murder-party

La murder-party est un jeu grandeur nature au cours duquel se déroule un scénario policier, animé par des acteurs dissimulés parmi les participants, dans une ambiance chère à Agatha Christie. Sans endosser de rôle particulier, les convives mènent l'enquête et tentent de découvrir les coupables.

Ce type de jeu est vraiment très proche du jeu de rôle grandeur nature, et il arrive que l'on donne à tort son nom à un grandeur-nature policier qui ne dure qu'une soirée. Mais il existe néanmoins une différence importante. Dans un jeu de rôle grandeur nature, les participants endossent tous des personnalités différentes, interprètent un personnage qui a partie liée à l'intrigue. Dans une murder-party, le seul rôle à la disposition des joueurs est celui d'enquêteur. Ils n'auront aucune influence sur le déroulement de l'histoire, si ce n'est en découvrant plus ou moins rapidement les coupables ou en accusant des suspects innocents (qui feront tout pour se disculper, bien sûr). S'ils le désirent, ils peuvent même rester passifs et simplement « profiter du spectacle », sans que cela nuise en aucun cas au déroulement du scénario. Cette formule de jeu est donc idéale pour des gens qui ne connaissent pas du tout le principe des jeux de rôle, et qui auraient du mal à vaincre leur timidité et « à faire l'acteur ». Mais elle permet néanmoins aux participants dynamiques de se prendre au jeu et d'endosser sans difficulté la pèlerine de Sherlock Holmes.

La soirée meurtre

Une murder-party accueille généralement un nombre de joueurs relativement restreint, généralement pas plus d'une cinquantaine, et sur une durée assez courte, le plus souvent une soirée, quelquefois un week-end. En effet, l'intrigue doit se dérouler tambour battant, en laissant de temps en temps des pauses pour que les détectives amateurs puissent réfléchir et tirer leurs conclusions, mais en gardant un rythme certain.

Les comédiens animent et conduisent l'intrigue. Certains sont dissimulés parmi les joueurs et réagissent comme eux jusqu'au moment où le scénario exige d'eux une action bien précise. D'autres ont des rôles plus publics, les joueurs savent qu'ils sont « dans le coup ». Cela peut être le barman bavard qui a entendu une conversation compromettante, la sœur de la victime qui est persuadée que son beau-frère est le coupable (« je vous assure, il l'a tuée pour hériter ! »), ou le commissaire appelé pour la circonstance. Ce dernier rôle est très important. Ce policier est là pour conduire les joueurs sur la piste des coupables. Toujours légèrement incompétent, il ne peut pas se débrouiller seul pour dénouer les fils de l'intrigue... il a besoin de l'aide des témoins et des assistants : les joueurs. Mais il est là pour leur poser des questions, les interroger, les faire réfléchir, les aiguiller et parfois les aiguillonner... Il doit aussi savoir faire preuve d'autorité si besoin est, car il arrive quelquefois que la situation devienne un peu chaotique et il doit pouvoir remettre de l'ordre. Il est pratiquement toujours accompagné d'inspecteurs ou de policiers, dont l'uniforme ne manquera jamais d'impressionner les assistants.

Pour un scénario d'une soirée, il faut compter une quinzaine de comédiens, dont la moitié environ devra être dissimulée parmi les participants.

Une question d'ambiance

La murder-party est toujours très propice aux effets spéciaux et aux coups de théâtre. Le crime à propos duquel les joueurs vont enquêter doit obligatoirement se passer en leur présence, ou tout au moins, ce sont eux qui découvriront le corps. Ce sera la seule façon, ou presque, de vraiment les motiver et de les pousser à l'action. Mettez aussi en œuvre quelques effets spéciaux, que vous aurez mis délicatement au point car ils devront se dérouler au beau milieu des joueurs. A la différence d'un metteur en scène de cinéma, vous ne pourrez pas hurler « coupez ! » pour mettre votre matériel en place et choisir votre angle de prise de vue pour dissimuler le trucage... Il est aussi bon de prévoir un ou deux retournements de situation, et l'arrestation de quelques innocents avant de trouver le vrai coupable, au moment du final. Vous pouvez même interroger quelques joueurs en les soupçonnant ouvertement, pour que les participants comprennent que le coupable peut se dissimuler parmi eux... vous leur offrez alors un éventail de suspects qui comprend tous les gens présents : ils ne savent pas qui est un comédien, qui est un joueur, ce qui rend la situation d'autant plus intéressante.

Le scénario doit en effet proposer un éventail de suspects assez large pour que l'intrigue soit intéressante et ne soit pas résolue trop rapidement. Les indices, les pièces à conviction, les témoignages doivent se croiser, s'entrecroiser, accuser quelqu'un puis le disculper... Tout doit être réglé comme du papier à musique, jusqu'à ce que le « petit détail qui cloche » finisse par attirer l'attention des joueurs et les mettre sur la piste du vrai coupable. A partir de là, ils pourront trouver l'enchaînement des preuves qui étayeront leurs suppositions.

Pour le final, sachez être spectaculaire. Le coupable ne se laissera pas arrêter humblement. Il peut tenter de s'enfuir, prendre les accusations de haut et faire un scandale, menacer, hurler, tempêter, ou rester très sardonique et faire valoir ses appuis en haut lieu... En un mot, laisser un souvenir impérissable dans l'esprit des joueurs.

À noter que si le crime le plus utilisé est le meurtre, vous pouvez très bien envisager un scénario mettant en jeu un vol, un kidnapping ou la recherche d'un espion. Du moment qu'il permet de mener une enquête, cela ne pose aucun problème.

De même, le thème n'est pas forcément contemporain. Si les participants sont prêts à endosser un costume, l'enquête peut parfaitement se dérouler dans un monastère bénédictin du XII[e] siècle, à bord d'une navette spatiale à destination de Vénus ou lors d'une soirée mondaine des années 20...

Compléments

Il n'existe pas à proprement parler d'édition commerciale des règles de murder-parties. Néanmoins certains éditeurs ont conçu des ensembles tout prêts pour une soirée avec un petit nombre de participants (en général huit). Ces jeux sont plus simples qu'une « vraie » murder-party mais peuvent vous mettre le pied à l'étrier.

Schmidt France a publié *Vol de nuit pour la mort* (environ 140 F, avec une cassette audio). D'autres titres, dans la même collection Murder-Party, ont été publiés mais sont maintenant épuisés.

Les éditions Solar ont publié trois petits livres de scénarios dans la collection Crime Party : *Le secret des truffes*, *Le jeu de la mort* et *Bon baisers de ma tombe* (25 F chacun, mais épuisés, à rechercher chez les bouquinistes). ■

Le paintball, jeu ou sport ?

Le paintball, une activité qui demande de l'endurance et de la discrétion.

Ph. : Cobra Loisirs

Des fermiers américains ont décidé un jour d'utiliser leurs marqueurs à bétail pour jouer à la guerre. Ce nouveau sport suscita un très vif engouement et généra un commerce lucratif. Histoire d'une activité pas tout à fait comme les autres.

À la fin des années 70, aux États-Unis, des amis discutent avec nostalgie de leurs jeux d'enfance. Tous ont en commun une passion des activités ludiques qui les pousse à toujours inventer de nouveaux jeux. L'un d'eux propose alors de créer un jeu qui serait inspiré des grands classiques tels Cow boys & Indiens, ou Shérifs & Outlaws. Après quelques mois de cogitations, le projet prend forme. Des « pistolets » fonctionnant au CO_2 et tirant des billes de peinture sont confiés à chaque participant afin de rendre la partie plus attrayante. Et voilà nos gaillards, revêtus de tenues camouflées, arpentant les jungles du New Hampshire, au grand dam de leurs épouses (réprobatrices) et de leurs enfants (envieux).

Quelques années plus tard, le jeu, baptisé paintball game connaît un vif succès. Il est devenu un sport pratiqué chaque semaine par des milliers d'Américains.

Les fondements du paintball sont simples. Les joueurs sont répartis en deux équipes, chacune se trouvant à l'extrémité d'une aire de jeu dont la surface est approximativement celle d'un terrain de football. Les joueurs sont équipés de lanceurs, sortes d'armes fonctionnant au CO_2 et projetant des billes de peinture biodégradable à une distance variant de 10 à 40 mètres, selon le type de lanceur utilisé. Le but du jeu consiste à s'emparer du drapeau de l'équipe adverse tout en protégeant le sien. Les joueurs sont éliminés dès qu'ils sont touchés par une bille. En général, la durée d'une partie n'excède pas une demi-heure.

Apparu en France il y a environ cinq ans, le paintball n'a tout d'abord connu qu'un succès pour le moins confidentiel. L'équipement de base était très onéreux, et du fait de l'absence de structures organisées, le développement restait très limité. Mais depuis deux ans, l'activité connaît un essor important, dû à plusieurs facteurs. En premier lieu, des entreprises ont été intéressées par le concept du paintball et l'état d'esprit qu'il véhicule (combativité, efficacité, esprit de corps). C'est ainsi que les cadres de certaines sociétés se sont retrouvés en « stages d'entreprise », au cours desquels la pratique du paintball était censée agir comme révélateur du comportement de chacun. Par ailleurs, plusieurs reportages diffusés par les médias ont permis à un public plus large sinon d'apprécier, du moins d'apprendre l'existence de cette activité. Celle-ci a tout naturellement attiré l'attention des joueurs de grandeur-natures, le type d'arme utilisé répondant aux besoins de la simulation.

Comment pratiquer ?

Le paintball est une activité en évolution, que l'on peut grosso modo regrouper en trois familles :

Le jeu « traditionnel »

Également appelé jeu du drapeau, celui-ci ressemble comme un frère au jeu tel qu'il est pratiqué dans les pays anglo-saxons, et dont le déroulement a été décrit plus haut. Outre un intérêt ludique qui semble parfois assez limité, il a le désavantage de ne pouvoir opposer que des joueurs possédant des armes de même puissance, sous peine de déséquilibrer totalement la partie. Un avatar de ce style de jeu

est pratiqué *indoor*, dans des salles aménagées en véritables camps d'entraînement.
Des tournois au cours desquels s'affrontent plusieurs équipes se déroulent fréquemment selon les règles du « jeu du drapeau ».

Le jeu pour « rôlistes »

Il s'agit du paintball tel qu'il est pratiqué par des rôlistes souhaitant donner davantage d'ampleur et de réalisme à des parties de grandeur-nature. Ici, l'importance donnée à l'armement varie selon le type de scénario joué : policier, post-apocalyptique, guerre des étoiles, etc. Il ne fait que remplacer les épées en mousse des grandeur-natures médiéval-fantastique. Le point faible de cette activité réside dans le fait qu'il est impératif de trouver une aire de jeu suffisamment vaste, se prêtant au scénario (forêt, usine désaffectée...). D'autre part, l'investissement financier engagé n'est pas franchement rentabilisé, compte tenu de la faible fréquence des combats (l'intérêt d'un grandeur-nature résidant plus dans les interactions entre personnages que dans l'action proprement dite).

Le raid

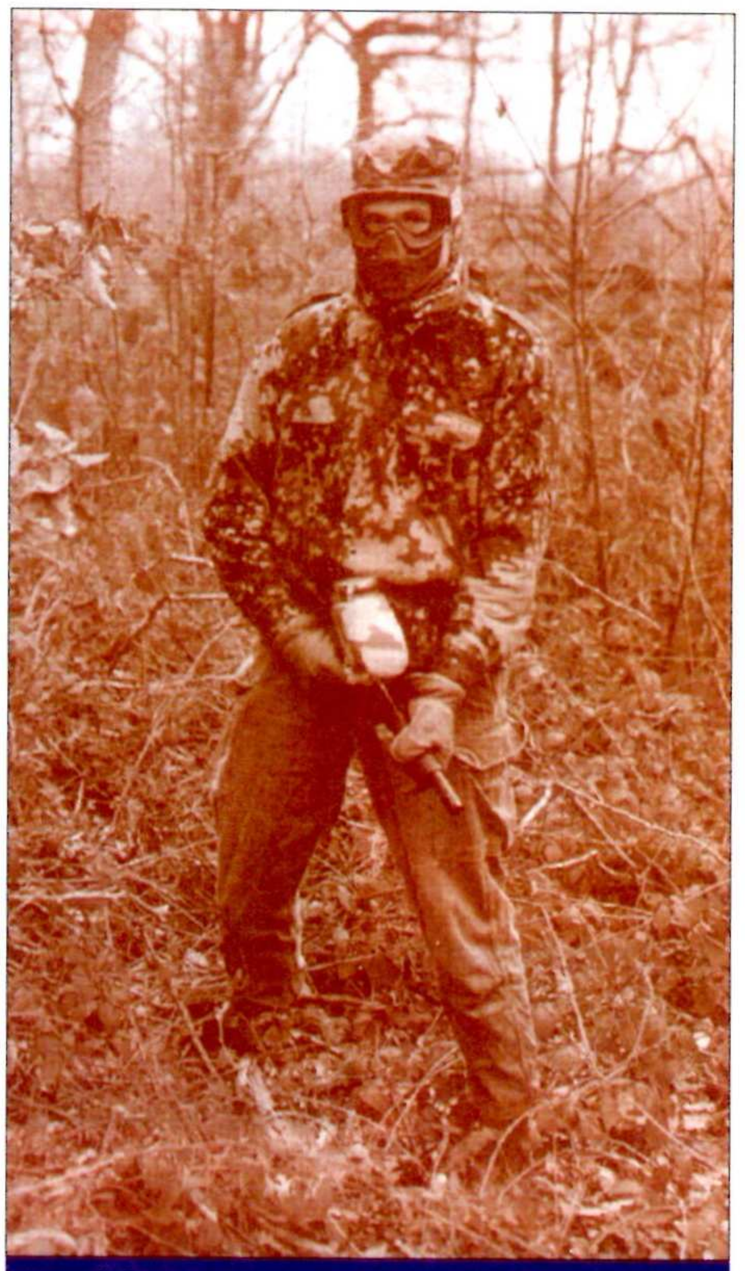
Cette troisième version est certainement la plus intéressante, dans la mesure où elle regroupe, en fait, les points positifs des deux premiers. Le raid consiste à élaborer, sur une carte à petite échelle (1 : 25000e), un scénario mettant aux prises deux équipes, chacune ayant une mission particulière à remplir (offensive ou défensive). Les raids durent au moins deux jours, de préférence dans une région à faible peuplement (massif forestier...), ce qui nécessite au moins un embryon de logistique (cartes, boussoles). L'utilisation astucieuse du relief (imaginez l'importance que peut avoir, sur les déplacements d'une équipe, le fait qu'un pont ait été « détruit » par l'adversaire), le stress des embuscades et des combats de nuit rendent ce type d'activité particulièrement attrayant. En revanche, il nécessite une bonne condition physique, une aire de jeu suffisamment vaste et escarpée, ainsi qu'un équipement élaboré (tenue camouflée, tente, sac à dos... bref, le nécessaire du bidasse en campagne).
Une attention toute particulière est accordée aux scénarios. Les parties se déroulant en continu sur deux jours, il faut prévoir un périmètre assez grand, et des contraintes diverses. Une première phase consiste à faire des repérages sur cartes afin de déterminer des objectifs, de choisir un relief suffisamment accidenté et des endroits propices aux embuscades. Cette première étape réalisée, les joueurs sont divisés en deux groupes. L'un a pour tâche de protéger des objectifs déterminés à l'avance (ponts, voies ferrées désaffectées, usines abandonnées). A lui d'organiser une défense cohérente, soit en aménageant les abords de certains objectifs en camps retranchés, soit en multipliant les patrouilles reliées par radios, afin d'explorer en profondeur les zones à risque, à la recherche d'adversaires potentiels. L'autre groupe doit chercher à pénétrer le périmètre adverse avec le maximum de discrétion. Il doit en effet éviter tout engagement avant d'avoir neutralisé le maximum d'objectifs. L'effet de surprise est alors déterminant ! Un système de règles simples mais réalistes permet de gérer la neutralisation des cibles, permettant d'éviter des aberrations telles que l'utilisation d'un pont « détruit »...

Le matériel disponible

Les armes disponibles sont de plusieurs types :
● Les armes de poing
Mis à part le vénérable Splatmaster et le très bon PGP, la gamme n'est pas très variée. Il existe une copie assez réaliste du 357 Magnum, mais elle est d'un calibre appelé à disparaître (800 à 1000 F, portée 10 à 25 mètres.)
● Les *pump guns*
Nous quittons le domaine des armes de poing pour celui des armes d'assaut ! Les *pump guns* sont dotés de chargeurs, et de bonbonnes de CO_2 à débit constant, offrant une autonomie de 500 coups environ. Ils permettent le *slam fire* (feu continu tant que le tireur actionne la pompe de son arme). Le lanceur le plus utilisé est le Phantom (2500 F environ, portée 50 mètres).
● Les semi-automatiques
Rambo ne les aurait pas désavoués ! Les cracheuses de billes permettent un tir continu particulièrement « meurtrier »... Il en existe de nombreux modèles, le Sheridan VM-68 offrant un assez bon rapport qualité/prix (2900 F environ, portée 50 mètres).
Il est possible d'améliorer la plupart de ces armes en y ajoutant silencieux, chargeurs supplémentaires, viseurs laser...

Que faut-il pour commencer ?

Adressez-vous à des clubs de votre région (aucun problème sur Paris, plus difficile dans le Larzac !). D'une manière générale, évitez pour d'évidentes raisons de sécurité toute partie « urbaine », et lors de raids dans la nature, songez à prévenir les autorités compétentes (gendarmerie). Les maires de communes rurales réservent souvent un accueil favorable à des équipes de joueurs, dans la mesure où ceux-ci respectent l'environnement.



N'oubliez jamais l'indispensable masque de protection.
Ph. : Cobra Loisirs

Des organisateurs sympas vous prêteront un équipement de base, d'autres vous le feront payer. En tout état de cause, vous devrez posséder au minimum un masque facial de protection, une tenue de jeu (le treillis est encore ce que l'on a trouvé de plus solide dans ce domaine...) et, bien entendu, une arme. Prévoyez aussi des munitions (coût moyen : 0,50 F la bille) !

Quelques adresses

Il n'existe aucun fanzine et a fortiori aucun magazine français sur le paintball. Il n'existe pas davantage de structure regroupant des clubs ou associations. A défaut, voici quelques adresses :
● Sur Paris : la boutique l'Œuf Cube (1) 45.87.28.83 commercialise du matériel destiné au paintball. Vous pouvez contacter la société Camp au (1) 47.91.42.85, ou la société Cobra Loisir qui organise des jeux et vend du matériel au (1) 49.00.07.89 (détails à la fin du magazine dans l'annuaire des sociétés et organisateurs).
● Dans l'ouest : Fun Gun, site de jeu *indoor*. Pour Brestois ! au (16) 98.42.34.76.
● Dans l'est : Philippe Klein au (16) 87.30.65.10 (organisation de raids), Xavier Jacus au (16) 29.91.34.88 (jeux du drapeau). ■

Le jeu de rôle grandeur nature

Il n'y a pas d'âge pour commencer le grandeur-nature, pourvu que l'on s'amuse.
Ph. : A.P. / Paradoxes EVA / Brocéliande

Le jeu de rôle grandeur nature permet aux participants d'incarner les personnages d'une intrigue qui se déroulera au milieu d'eux et surtout grâce à eux.
Aidés discrètement par les organisateurs, les joueurs exploitent leurs dons personnels et vivent pleinement l'aventure qui leur est proposée.

Chaque joueur incarne totalement un personnage au cours d'une aventure réellement et physiquement vécue. Pendant toute la durée de la partie (de quelques heures à plusieurs jours), il « se glisse dans la peau » d'un autre et effectue un saut dans le temps et /ou dans l'espace. Il connaît l'histoire, l'occupation, le caractère et les motivations de son personnage, tous ces éléments étant intégrés au scénario. Il ne suit pas son propre caractère mais celui de son rôle, en y intégrant des éléments personnels, car seules les grandes lignes de comportement sont généralement indiquées dans la fiche descriptive qu'il a reçue.

Être soi-même et un autre

À la différence du jeu de rôle sur table, le joueur n'utilise pas de « caractéristiques » ni de « compétences », mais ses propres capacités. Il n'est plus question de lancer de dés, de fiche technique de personnage ni de paramètres chiffrés le décrivant (hum ! enfin dans la plupart des cas). S'il combat un adversaire, il doit faire preuve de vivacité et d'endurance et arriver à toucher son ennemi avec l'arme en mousse (inoffensive) dont il dispose… S'il veut dérober le portefeuille d'un bourgeois imprudent, à lui d'utiliser ses réels talents de pickpocket… Avancer en silence dans une forêt ? C'est à lui de le faire (et ce n'est pas facile !). C'est d'ailleurs ce réalisme des actions (puisqu'elles sont réellement accomplies) qui fait partie de l'immense plaisir des grandeur-natures. Par ricochet, la participation à ce type d'activité permet de prendre conscience de problèmes dont on n'avait aucune idée en interprétant son rôle autour d'une table : le poids et l'encombrement de l'équipement (essayez donc d'escalader un arbre en armure), l'exiguïté d'un couloir de 3 mètres de large (non, on ne peut pas se battre à deux personnes de front !) ou la difficulté pour arriver à baratiner un policier obtus…

Les règles d'un grandeur-nature ne servent qu'à simuler les actions que l'on ne peut tout de même pas accomplir « pour de vrai » : blessures, magie, hypnose, etc. Ou alors pour définir les règles de sécurité.

Le grandeur-nature se différencie aussi du jeu de rôle sur table par un autre élément : il n'y a jamais de meneur de jeu. Sa tâche est divisée entre plusieurs arbitres qui jouent tous un rôle dans l'histoire… les personnages-non-joueurs (PNJ). Ils ont toutes les fonctions habituelles du meneur de jeu, plus un certain nombre qui sont propres au grandeur-nature. Leur rôle est expliqué en détail dans le chapitre consacré à l'organisation.

Bien sûr, certains éléments des jeux sur table ne pourront jamais être reproduits dans un jeu grandeur nature. Une course-poursuite à 180 km/h dans les rues d'une ville… l'arrivée d'un vaisseau spatial sur une planète au soleil vert… le débarquement de l'armée de Guillaume le Conquérant… Mais inversement, les grandeur-natures permettent des choses impensables dans un jeu sur table : une intrigue à cent cinquante personnages, des rapports humains surmultipliés, une simultanéité d'actions entre les différents protagonistes…

Un jeu de rôle grandeur nature peut prendre plusieurs formes, se décliner en diverses formules. Le jeu lui-même peut s'exprimer de deux façons radicalement différentes : en simultané ou en séquentiel. Ensuite, dans une formule comme dans l'autre, intervient le choix de l'atmosphère, de l'ambiance et de la continuité dans le temps entre plusieurs parties…

Les scénarios simultanés (interactifs)

Un scénario simultané s'exprime en continuité dans le temps… Tous les participants interprètent des rôles différents et jouent tous ensemble une seule intrigue principale et plusieurs intrigues secondaires, qui ne se dérouleront qu'une seule fois.

A partir des éléments que les organisateurs leur ont fournis, les joueurs improvisent en totale liberté leurs dialogues, leurs actions, leurs déplacements dans une aire de jeu dont ils connaissent les limites. Autour de quelques lieux aménagés, les « sites » principaux de l'histoire, les participants se croisent, se rencontrent, se séparent… comme dans la vie. Les organisateurs, dissimulés ou non parmi eux, agissent de la même façon et permettent le déroulement de l'intrigue. Autour de la trame qui pose les grandes lignes, les joueurs vont tisser véritablement l'histoire par leurs choix et leurs décisions.

Les avantages de cette formule sont nombreux. Tous les joueurs entrent en contact avec les uns et les autres, ce qui offre une richesse fantastique dans les rencontres et les interactions. Ils gardent une totale liberté de choix et ne sont « guidés » que d'une façon très subtile par les PNJ. Ces derniers ne sont pas en trop grand nombre, généralement 10 à 20 % du total des joueurs. Une fois le briefing terminé, aucune attente supplémentaire n'est nécessaire et tout le monde est lancé dans l'action en même temps.

L'inconvénient principal est lié à ce qui est le plus grand avantage de cette formule pour les joueurs : leur liberté. Bien que les scénaristes aient bâti une trame relativement souple, l'improvisation tient une grande place dans le déroulement de l'histoire, car nul ne peut prévoir tous les choix des joueurs. Il faut donc savoir jouer avec le feu, « rattraper la sauce » et ne pas se laisser désarçonner quand la situation semble chaotique. Mais avec un peu d'habitude, cette improvisation ne pose pas trop de problèmes.

Les scénarios séquentiels (linéaires)

Un scénario séquentiel est très différent. Il est constitué d'une suite d'événements, prédéterminés, se déroulant dans un ordre précis et immuable. Les joueurs sont répartis en groupes de six à douze personnes et sont « pilotés » sur un itinéraire bien défini par un organisateur-guide. D'étape en étape, ils avancent dans l'histoire pour arriver jusqu'à sa conclusion. Chaque équipe vit exactement la même aventure (à quelques détails près), qui se déroulera autant de fois qu'il y a de groupes. Les joueurs appartenant à des équipes différentes n'entreront jamais en contact les uns avec les autres. Ils se trouvent pratiquement dans des univers parallèles, vivant avec un léger décalage la même histoire.

Les PNJ, à part le guide qui accompagne les joueurs, sont statiques et ne se déplacent jamais. Ils attendent le passage des groupes d'aventuriers, et rejouent toujours la même scène.

Le PNJ-guide a un rôle très particulier. Généralement, il incarne un colporteur, un vagabond, un ménestrel… en fait, un voyageur. Il est censé très bien connaître la région, et savoir quel problème l'afflige actuellement. Le groupe de joueurs le rencontre généralement moins de 500 mètres après avoir commencé la partie, et se lie toujours d'amitié avec lui. Il se fait ensuite expliquer la situation par les « aventuriers » qui découvrent, par le plus grand des hasards, que leur nouveau compagnon possède des informations qui pourraient bien les aider grandement dans leur quête. Le PNJ s'offre alors de les guider et « leur signaler les embûches de cette dangereuse contrée… »

Ce type de scénario comporte deux avantages. D'abord, le déroulement de l'intrigue est contrôlé très facilement et pratiquement aucune improvisation n'est nécessaire. Les joueurs avancent dans le train-fantôme et subissent les rencontres les unes après les autres. Ce mode de fonctionnement permet aussi de mettre en place des effets spéciaux particulièrement complexes, puisque la mise en scène et l'arrivée des joueurs sont parfaitement prévisibles…

Malheureusement, il comporte aussi de nombreux inconvénients. Tout d'abord, cette formule ne peut s'utiliser qu'en extérieur, puisque les joueurs avancent sur un itinéraire donné et que le départ des différents groupes doit être décalé d'une heure (pour éviter les collisions entre une équipe lente qui serait suivie par un groupe particulièrement rapide). Ensuite, la « fixation » des PNJ à un endroit donné nécessite qu'ils soient très nombreux, pratiquement même plus nombreux que les joueurs. Une rencontre comprend généralement de un à dix PNJ. Pour qu'un scénario soit intéressant, il faut qu'il comporte au moins six ou sept étapes. Cela veut dire qu'il faut donc compter une cinquantaine de PNJ. Si vous lancez six groupes de joueurs, cela donne un rapport de 100 à 120 % du nombre total de joueurs !

Certains organisateurs ont cherché à pallier ce problème en offrant à une partie des participants de « prendre la place » des PNJ et d'attendre les groupes d'aventuriers à un point donné. Cette formule n'a pas eu beaucoup de succès. Si on vous donne le choix entre une aventure complète où vous ne vous arrêtez jamais de jouer, et une scène que vous allez jouer cinq fois cinq minutes avec des attentes hors jeu d'une heure dans l'intervalle, que préférerez-vous ?

Avant de partir à l'aventure, venez boire à l'auberge de l'Aigle noir.

Ph. : La confrérie des Deux Tours

De plus, les temps d'attente sont très longs. Imaginez que vous avez cinq groupes de joueurs. Si la première équipe démarre à 13 heures, la dernière ne commencera véritablement à jouer qu'à 17 heures ! Quant aux PNJ qui guettent l'arrivée des groupes, ils ont un rapport temps de présence/temps de jeu d'environ 5 %. Et puis, il est bien dommage que tous les participants ne puissent jamais interagir.

Le fait même que le scénario soit séquentiel interdit les retours en arrière. L'histoire est figée et les joueurs n'ont en fait que très peu de possibilités pour s'y mouvoir… Et le découpage en étapes signifie que les joueurs n'auront que très peu de moments intenses. Entre les rencontres, ils ne jouent qu'entre eux.

En fait, le jeu séquentiel cherche souvent à recréer le fameux « groupe d'aventuriers d'*AD&D* », en restant à la même échelle : six à dix individus en prise avec le monde entier (les PNJ !). Et bien qu'il semble comporter plus d'inconvénients que d'avantages, ne boudez pas ce type de jeu, surtout si vous êtes débutants. En tant que joueur ou organisateur, il vous permettra de vous rôder, de mieux vous connaître. Après tout, les associations qui pratiquent actuellement le jeu de rôle grandeur nature sont presque toutes passées par cette méthode.

Histoire et imaginaire

Les jeux de rôle grandeur nature à thème historique offrent plusieurs avantages. Ils pui- ▷

sent dans la richesse de notre passé et permettent souvent de vivre à des époques qui fascinent nos contemporains. Les sources sont faciles à trouver, les anecdotes innombrables et surtout, les joueurs sont pour la plupart déjà familiarisés avec l'univers dans lequel ils vont jouer. Même l'individu le plus nul en histoire de France sait que lors de la guerre de Cent Ans, l'ennemi était anglais ! Les éléments que vous utiliserez prendront leur place dans un monde que tout le monde connaît ou presque, ne serait-ce que de façon caricaturale. Et même si vous choisissez une époque et une civilisation peu connues, comme celle des Scythes dans l'Antiquité, vous trouverez facilement de la documentation pour approfondir le sujet et des épisodes réels pour commencer à bâtir un scénario. Et puis, il est très flatteur de rejouer certains événements historiques en rencontrant les grands noms de notre passé. Imaginez l'ambiance du Congrès de Vienne en 1815, et la sensation de pouvoir discuter avec Talleyrand, enfin, avec le joueur qui l'interprète !

Un scénario historique est généralement culturel. Sans en avoir l'air, on apprend beaucoup de choses en interprétant le rôle de gens qui vivaient à une époque différente de la nôtre, ce qui est passionnant... Cet argument, s'il ne vous satisfait pas personnellement (ce qui serait bien dommage) est souvent extrêmement utile si vous voulez obtenir la collaboration d'une commune ou d'un centre culturel. Si en plus vous leur proposez une histoire bâtie d'après le passé de leur région ou sur un thème à la mode (après le Millénaire capétien et la Révolution française, voici venir Christophe Colomb et la découverte des Amériques...), et vous êtes quasi certains d'emporter leur adhésion.

Les scénarios qui se déroulent dans un monde imaginaire offrent un plus grand choix de thèmes. Ils permettent aux scénaristes de laisser libre cours à leur imagination, d'inventer de nouvelles civilisations, des modes de penser différents. Les joueurs pourront créer des costumes fantastiques sans avoir à se soucier d'anachronisme... Mais ils devront faire un réel effort pour s'imprégner de l'ambiance de l'univers proposé par les organisateurs. Cela signifie que ces derniers doivent fournir un exposé complet du monde et de ses coutumes, exposé qu'il faudra mémoriser. Là où un simple rappel de trois ou quatre pages suffit pour un jeu historique (les références existent dans l'esprit de tous), un univers imaginaire demande souvent la lecture d'un livret de plusieurs dizaines de feuillets. Certaines associations qui organisent depuis longtemps des grandeur-natures fournissent maintenant un recueil de plus de cent pages pour que les joueurs se familiarisent avec leur univers...

Que ce soit dans un passé historique ou dans un monde imaginaire, l'époque médiévale remporte généralement tous les suffrages pour de nombreuses raisons : liens évidents avec les premiers jeux de rôle sur table (*AD&D* pour ne pas le citer), possibilité d'utiliser le fantastique et la magie, ambiance propice au merveilleux (fées, monstres, sorciers et farfadets) et facilité de conception des costumes. C'est d'ailleurs à cause du problème des costumes qu'il ne s'organise pratiquement jamais de grandeur-nature XVII[e] ou XVIII[e] siècle, et que les périodes médiévales, « barbares » ou relativement proches de nous ont tant de succès.

Fantastique et cartésien

Parmi les choix possibles, celui de la présence ou non du fantastique est l'un des plus cruciaux. En effet, que ce soit un sorcier au Moyen Âge, un fantôme apparaissant lors d'une réunion de spirites à la fin du siècle dernier, ou l'arrivée de Cthulhu[1] sur un paquebot des années 20, l'existence « réelle » de cet élément dans l'histoire permet d'utiliser une grande gamme d'effets spéciaux, et des ressorts de scénarios inhabituels. Même les jeux les plus historiques peuvent prendre en compte un élément de fantastique... ne serait-ce que parce qu'il existait dans l'esprit des gens à l'époque. Combien de personnes a-t-on conduites au bûcher parce qu'elles avaient soi-disant ensorcelé leurs voisins ?

« Suis-je gente dame ou sorcière ? »
Qui viendra s'en assurer ?
Ph.: La caverne de l'elfe noir

Les règles de jeu doivent prendre en compte cet élément. Si l'utilisation de la magie est possible dans votre histoire, vous devrez concevoir un système pour la simuler.

La présence de fantastique peut ainsi enrichir un scénario, le compliquer... ou devenir une solution de facilité. Tout dépend de la façon dont il est introduit et utilisé. Comme dans beaucoup de choses, c'est l'équilibre et la crédibilité qui feront la différence.

Scénarios à usage unique ou à épisodes

Un scénario à usage unique n'utilise qu'une seule fois le contexte et les personnages d'une histoire. Il a un début, une fin... et les joueurs n'en entendront plus jamais parler une fois le jeu terminé. Tout du moins, vis-à-vis d'une manifestation future. Mais il est possible de faire suivre les scénarios dans le temps et de construire une campagne, c'est-à-dire une suite d'histoires s'enchaînant logiquement. La conclusion d'un grandeur-nature aura une influence sur les scénarios suivants... Il est ainsi possible de concevoir des intrigues sur une grande échelle, qui ne verront leur conclusion qu'après deux ou trois parties.

Cette formule est très souvent utilisée pour des scénarios écrits dans des mondes imaginaires. De cette façon, l'investissement consacré à la conception de l'univers (pour les organisateurs) et à sa compréhension (pour les joueurs) prend toute son importance. La sensation de vivre dans un monde qui évolue est toujours extraordinaire...

Ainsi, il est parfaitement possible que les joueurs gardent leur personnage et l'interprètent à nouveau lors des manifestations suivantes. Ils auront la satisfaction de le voir progresser, évoluer, prendre au fur et à mesure une profondeur insoupçonnée. Cela comporte néanmoins quelques inconvénients pour les scénaristes. D'abord, il n'est pas facile de replacer les anciens personnages dans une nouvelle trame. Ils ont souvent tendance à arriver par hasard sur les lieux de l'intrigue (« j'ai vu de la lumière et je suis entré... ») et d'être rarement véritablement intégrés à l'histoire. Et puis, si les règles de jeu prévoient une évolution des capacités des personnages, il se crée au fur et à mesure une certaine disparité entre les nouveaux joueurs et les anciens, qui introduit un énorme élément de déséquilibre qu'il n'est pas facile de gérer. ■

1) Cthulhu est le dieu d'une mythologie de l'horreur contemporaine créée par l'écrivain fantastique américain Howard Philip Lovecraft.

Organiser son grandeur-nature
Avant la partie

Cette équipée barbare en plein hiver, en Lorraine, à cheval, ne s'est pas improvisée en un seul jour.

Ph. : A.B./ Semaines de l'Hexagone/ Migrations barbares

La mise en place d'un jeu de rôle grandeur nature n'est pas quelque chose d'aisé. Mais en prenant le temps de s'organiser, en respectant quelques principes simples, et en avançant étape par étape, cela peut aussi devenir un jeu…

La première chose à faire lorsque l'on décide de « monter » un jeu de rôle grandeur nature est d'avoir les idées claires, et de savoir quel type de jeu on veut, ou on peut, organiser. Il faut tout d'abord se poser une série de questions, dont la liste suit, et y répondre le plus précisément possible. Chacun de ces sujets va être abordé à son tour dans la suite de ce chapitre, sauf ceux dépendant du scénario, et qui sont traités plus loin.

- Qui composera l'équipe d'organisation ?
- Quel sera le genre de jeu de rôle grandeur nature : simultané, séquentiel ? Fantastique, historique ?
- Où et dans quels lieux se déroulera-t-il ?
- Combien de temps durera-t-il ?
- À quelle date aura-t-il lieu ?
- Combien de participants y aura-t-il ?
- Quel sera le contexte, l'ambiance ?
- Quel matériel prévoir ?
- De quel budget disposer ?

Quand toutes ces réponses seront trouvées, il vous sera beaucoup plus facile de vous y retrouver et de vous organiser.

L'équipe d'organisation

C'est le premier point à envisager car il est essentiel. Il est strictement impossible d'organiser un jeu de rôle grandeur nature seul sans courir à la catastrophe ! Réunissez donc des amis, des rôlistes de votre club de jeu, des collègues, et formez une équipe de gens *motivés*. L'organisation d'un jeu de rôle grandeur nature demande en effet beaucoup de travail, énormément de temps (prévoyez un nombre de réunions assez important), une immense dose d'imagination, un sens de l'organisation assez pointu et une bonne pincée de patience. Plus vous serez nombreux, plus la tâche pourra être répartie sur un grand nombre d'épaules. Mais attention, quand le nombre d'organisateurs dépasse les dix à douze personnes, la trop grande diversité d'opinions risque de devenir contre-productive. Vous perdrez plus de temps à vous mettre d'accord sur un point de détail qu'à faire avancer votre projet. Le nombre idéal se situe entre trois à dix personnes, selon les tempéraments et les moyens dont dispose l'équipe.

Si tout le monde peut (et doit) collaborer aux différents travaux, surtout pour l'écriture du scénario, car c'est un moment de création qui demande un « remue-méninges » intense, il vaut mieux éviter de dédoubler certains postes. Les trois piliers de votre groupe seront :

Le « trésorier »

Il sera chargé de regrouper les différentes recettes et d'effectuer les achats. Rien de plus ruineux pour un budget que de voir le même objet acheté deux fois par deux personnes, persuadées d'avoir été chargées de l'acquisition.

Le responsable des inscriptions

Quand les joueurs auront appris l'existence de votre jeu de rôle grandeur nature, les inscriptions commenceront à arriver. Il est alors essentiel qu'*une seule personne* les centralise pour que vous ne dépassiez pas le quota de participants. Si vous vous retrouvez avec quatre-vingts inscriptions pour soixante places, ▷

Le château de Moncornet, un lieu que de nombreux joueurs connaissent maintenant. En meilleur état à l'intérieur qu'à l'extérieur.

vous aurez un dilemme cruel : refuser les derniers arrivés (ce qui peut s'avérer un vrai casse-tête si vous n'avez pas noté la date d'arrivée de leur inscription) ou augmenter la taille de votre grandeur-nature. Ce qui veut dire : changement de lieux éventuel (ce qui est quelquefois impossible), nouveaux rôles à écrire, nouveaux achats de matériel, recrutement de PNJ, etc. Et cela, bien évidemment, à moins de quinze jours de la date du jeu ! Aménagement délicat qui risque souvent de compromettre la bonne marche du jeu dans son ensemble. Il vaut donc mieux, une fois pour toute, fixer un nombre maximum de joueurs et ne pas le dépasser.

Un responsable contacts « officiels »

Lors de l'organisation du grandeur-nature, vous aurez un certain nombre de contacts à prendre : autorisations à demander, assurances à contracter, publicité à faire passer, visite de locaux, etc. Il vaut mieux que les gens que vous rencontrerez ou à qui vous téléphonerez n'aient qu'un seul interlocuteur. Choisissez le plus diplomate d'entre vous et le plus tenace. C'est un poste largement aussi important que celui de trésorier, si ce n'est plus !

Sachez aussi utiliser les talents des amis qui vous entourent. Un bon dessinateur pourra illustrer votre livret de règles ou tracer une carte « d'époque »... Un ami possédant un ordinateur pourra veiller à la frappe des textes et à leur impression...

Veillez aussi à bien définir les rôles au sein de votre équipe. Les PNJ, à savoir les personnages-non-joueurs (voir plus loin), ne sont pas des organisateurs... même si presque tous les organisateurs prennent aussi des rôles de PNJ pendant le jeu. Quand les responsabilités sont bien définies, cela évite bien des problèmes épineux.

Trouver un lieu

Sans lieu adéquat, il ne peut exister de jeu de rôle grandeur nature réussi. Qu'il s'agisse de deux pièces dans un centre culturel de banlieue, d'un quartier médiéval comportant plusieurs sites historiques ou deux ou trois hectares de forêt, le choix du site conditionne tout le reste de l'organisation.
Un lieu crée l'ambiance, le décor du jeu. C'est généralement lui le plus difficile à trouver, le plus difficile à obtenir, dès que l'on cherche autre chose que de la forêt. Si vous ne disposez pas d'un site pour votre jeu, faites travailler toutes vos antennes : contactez les mairies, les centres culturels, écumez les guides touristiques, les livres sur les châteaux, et détaillez les cartes IGN de votre région (elles fourmillent de trésors pour qui sait les lire). Vous pouvez aussi contacter les syndicats d'initiative, les associations de mise en valeur du patrimoine, les sociétés d'histoire locales. Elles possèdent sûrement dans leurs tiroirs une liste de sites adéquats pour un grandeur-nature, et surtout vous rencontrerez des gens qui connaissent bien leur région et qui pourront vous aiguiller vers les endroits les plus intéressants.

Un grand nombre de centres culturels ou d'offices municipaux pour la jeunesse disposent de centres de vacances dans des lieux attrayants. Généralement, ils ne sont occupés qu'en période de vacances scolaires. Souvent, ce sont d'anciennes maisons retapées, un bout de forêt, et même de temps en temps un petit manoir. Si vous organisez votre manifestation au sein d'une association municipale (club de jeu, Maison des jeunes), vous faire prêter les lieux ne posera sans doute pas de problème si votre demande est raisonnable et que vous savez présenter le jeu de rôle grandeur nature comme une activité de loisirs, une activité culturelle... ce qu'il est ! Si vous êtes indépendant, rien ne vous empêche d'intéresser une association municipale à l'organisation, et de commencer une coopération. Ce sera une occasion de faire de nouvelles rencontres et de lier de nouveaux contacts.
Contactez aussi les villes qui organisent des fêtes et des manifestations médiévales ou, de façon plus générale, « historiques ». Elles ne demandent généralement pas mieux que d'accueillir un jeu de rôle grandeur nature, qui leur procurera une animation supplémentaire qui ne leur coûtera pas trop cher. C'est ainsi que l'on a pu voir des jeux de rôle grandeur nature se dérouler lors de la fête médiévale de Provins, de la foire médiévale de Chinon, ou lors des manifestations qui célébraient le bicentenaire de la Révolution française. Cette année 1992 risque d'être consacrée à Christophe Colomb et à la découverte de l'Amérique. Pourquoi ne pas proposer une animation « jeu de rôle » aux organisateurs des fêtes qui célébreront cet événement, en échange du prêt de locaux ou de sites et même éventuellement d'une subvention ?
Il reste aussi la ressource de la location. Elle revient très cher dans un budget, mais vous pouvez alors vous montrer exigeant sur le choix des lieux. Quoi de plus grandiose que de jouer un scénario médiéval dans une ferme fortifiée ou sous les voûtes gothiques de la grande salle d'un monastère ? Quoi de plus inquiétant qu'un jeu années 20 horrifique dans un vieux manoir où les portes grincent et un bon feu brûle dans la cheminée. Prévoyez cependant un nombre de participants assez important pour amortir le coût de location. Sinon, la participation aux frais de chaque joueur risque de prendre des proportions astronomiques.

La reconnaissance sur le terrain

Une fois le lieu choisi vient la reconnaissance à proprement parler. C'est le moment où il vous faut prendre tout en notes. D'autant plus si le site se trouve loin d'où vous habitez, car

vous n'aurez sans doute pas l'occasion de faire plusieurs voyages. Emportez de quoi faire des croquis, éventuellement un appareil photo…
Si le jeu se déroule en extérieur, forêt par exemple, achetez la carte topographique IGN (série bleue au 1/25000e, 50 francs environ) correspondant à l'endroit où vous allez jouer. Faites-en des photocopies, si possible agrandies, pour pouvoir prendre directement des notes dessus et indiquer tous les endroits clés de votre scénario. N'oubliez pas non plus d'emporter un boussole pour tirer pleinement profit de la carte. Prenez soin de bien reconnaître le terrain dans la zone que vous avez choisie et de remettre à jour la carte si besoin est. En effet, certains sentiers changent avec le temps et les cartes ne sont pas redessinées tous les ans. Il est important d'avoir une carte exacte. A ce propos, si vous avez effectué un bon relevé, vous pourrez fournir aux joueurs dont les personnages sont censés connaître la région une carte redessinée à la main, « à l'ancienne », signalant les points de repère importants et les grands « lieux publics » de l'histoire. Un point de détail : évitez de fournir intentionnellement de fausses cartes pour faire plus réaliste ! Les joueurs se perdent suffisamment tous seuls (tout le monde n'a pas forcément un bon sens de l'orientation) sans pour cela leur mettre des bâtons dans les roues. De plus, cela peut comporter des risques : si un joueur se foule la cheville et qu'il faille le porter jusqu'au PC de l'organisation, autant partir dans la bonne direction.
N'oubliez pas aussi de repérer tous les endroits dangereux (à-pic dans une forêt, grenier dont le plancher s'écroule dans une maison, etc.) car il faudra les signaler aux joueurs et les baliser pour éviter tout accident.
Si le jeu se passe en intérieur, la reconnaissance est beaucoup plus simple. L'espace est clos et limité. Explorez à fond le moindre recoin car les joueurs, dont la curiosité est proverbiale, iront sûrement mettre leur nez partout. S'il y a une cave avec du charbon, vous pouvez parier qu'ils prendront la pelle et se saliront les mains à la recherche du moindre indice !
En effet, il est bon, à ce stade, d'avoir une idée du scénario que vous allez mettre en place. D'ailleurs, il a sûrement dû influencé le choix des lieux. Toutes les personnes qui prendront part à la rédaction du scénario doivent, si cela est possible, participer à la reconnaissance (si cela n'entraîne pas trop de frais). Il n'y a rien qui stimule plus l'imagination que de voir les lieux où se déroulera l'action… un rocher à la forme étrange, une grotte naturelle, une petite salle difficile à trouver qui deviendra une chambre secrète. L'histoire y gagnera de la profondeur et de la crédibilité. Il est aussi nécessaire que les PNJ (voir plus loin) connaissent très bien les lieux. Ce sont eux qui guideront les joueurs pendant le jeu et qui leur feront découvrir les sites les plus intéressants (l'air de rien, par hasard). Si vous comptez sur eux pour conduire vos investigateurs à minuit au bord du lac, près du bosquet de châtaigniers, il vaut mieux qu'ils ne se perdent pas en route !
Profitez aussi de cette occasion pour rencontrer les divers responsables (mairie, Office national des Eaux & Forêts, commissariat) dont vous devrez obtenir des autorisations pour le jeu. N'oubliez pas de prendre rendez-vous à l'avance. Relevez aussi à cette occasion les numéros de téléphone d'urgence : médecin, ambulance, hôpital le plus proche, commissariat. Si vous n'avez pas encore pris contact avec elles, c'est aussi le bon moment pour rendre visite aux sociétés d'histoire locale, aux associations historiques… Tous ces gens de la région qui connaissent des milliers d'anecdotes, qui possèdent peut-être différentes choses qu'ils pourraient vous prêter ou vous louer (un stock de costumes, par exemple), ou qui seraient même ravis de participer à l'élaboration du scénario ou, pourquoi pas, à l'organisation du jeu.

Notre responsable wargame, Laurent Henninger, travesti en noble hautain.
Ph. : A.P. / Paradoxes / Provins

La durée du jeu

Généralement, les durées *les plus courantes* pour un jeu de rôle grandeur nature sont :
● **La soirée** : les joueurs se retrouvent autour d'un apéritif et se séparent vers 2 heures du matin. Cette durée convient bien pour des scénarios courts et intenses, en intérieur.
● **La longue nuit** : elle débute vers 18-19 heures et s'achève souvent au lever du jour… C'est une durée généralement choisie pour les grands scénarios en intérieur.
● **Le week-end** : le rendez-vous est généralement donné vers midi le samedi pour que le jeu puisse démarrer à 14 heures. Il s'achève souvent après le repas du dimanche midi, qui n'est généralement pas intégré dans le scénario (comme le banquet final des albums d'*Astérix*). Cette durée convient très bien pour les jeux de rôle grandeur nature en forêt.
Bien sûr, il est tout à fait possible de concevoir des jeux sur des durées différentes. Cependant, prévoyez au moins six heures de jeu. Les participants mettent toujours un certain pour s'immerger dans leur rôle, l'ambiance ne se crée pas immédiatement. Il faut laisser aux joueurs le temps de se familiariser avec leur environnement, de faire connaissance, de prendre possession de leur personnage. Toute cette mise en train demande généralement une demi-heure, mais peut prendre quelquefois jusqu'à deux heures si les joueurs sont timides ou si le départ du scénario est tranquille, sans événement frappant. De plus, il est dommage de monter toute une organisation pour trois petites heures de jeu. Comme vous vous êtes lancés dans l'aventure, n'hésitez pas à en profiter pleinement. De toutes façons, ce ne sont pas les joueurs qui se plaindront.
Pour un grandeur-nature qui dure plusieurs jours, prévoyez des plages horaires hors jeu où les joueurs pourront se détendre et quitter la peau de leur personnage s'ils le désirent. Sinon, ils risquent de « craquer » n'importe quand, souvent en plein milieu de partie, et de parler du dernier film qu'ils ont vu ou du prochain concert de leur groupe favori. Autant aménager volontairement ces moments hors jeu…

Le jour et la nuit

Ne négligez pas l'importance de la nuit. Quand il fait noir, les lieux prennent un aspect très différent, beaucoup plus angoissant. Les vieilles peurs remontent à la surface et il est beaucoup plus facile de jouer avec les nerfs des gens, de les faire s'émerveiller ou de provoquer la crainte. C'est aussi quand il fait sombre que tous les effets spéciaux lumineux prennent tout leur relief. Un simple spot, un peu de fumée et une scène d'apparition devient inoubliable ! Un scénario qui se passe uniquement de jour perd un petit quelque chose. La nuit est vraiment magique et ne pas en profiter serait se priver du plus bel effet spécial que la nature ait mis à notre disposition. ▷

N'oubliez pas que vos joueurs auront sommeil et voudront dormir.

Ph. : A.P. / Paradoxes / Provins

Cependant, si votre jeu se déroule sur vingt-quatre heures, prévoyez toujours une plage de repos où les joueurs pourront dormir (généralement entre 2 heures et 8 heures du matin). D'une part, tout le monde n'est pas prêt à passer une nuit blanche, et d'autre part, des joueurs fatigués finissent par ne plus être motivés… et risqueraient de gâcher ou même de manquer le final. Pendant ce temps de repos, le jeu ne s'arrête pas pour les mordus qui préfèrent ne pas rejoindre les bras de Morphée, mais le scénario à proprement parler est « en pause » pour que les dormeurs ne perdent rien…

La fin

Un petit mot à propos du dernier repas que partagent les joueurs. Qu'il s'agisse d'un petit-déjeuner aux premiers rayons du soleil ou d'un plantureux repas de midi, c'est l'occasion pour les joueurs de discuter de l'histoire, de ce qu'ils ont vécu, de se raconter les tours pendables qu'ils ont joué à leurs ennemis, de rencontrer les organisateurs, de faire connaissance de façon plus approfondie avec les gens qu'ils ont côtoyés pendant plusieurs heures, d'échanger des numéros de téléphone. C'est un excellent moment, très convivial, dont il serait dommage de se priver.

La date du jeu

Son choix sera motivé par plusieurs critères : disponibilité des lieux, manifestation locale à laquelle le jeu de rôle grandeur nature peut s'intégrer, disponibilité des joueurs (si vous comptez sur des étudiants, évitez de choisir l'époque des partiels), etc.

A ce propos, n'oubliez pas de contacter les autres groupes qui organisent des jeux de rôle grandeur nature dans la même région que vous, pour éviter de choisir la même date pour deux manifestations différentes. Et puis les organisateurs aiment aussi jouer de temps en temps, alors autant se garder la possibilité d'aller jouer « chez les autres ». Evitez aussi les dates des grandes manifestations qui risquent d'intéresser la majeure partie de votre public… comme les week-ends où se déroule le Salon du jeu de réflexion, par exemple.

A ce propos, contacter les autres groupes organisateurs de grandeur-natures peut s'avérer très profitable pour tout le monde : échange d'adresses, de tuyaux, de trucs (je connais un endroit formidable qui se loue pour trois fois rien, une usine où l'on peut récupérer des chutes de cuir au poids, etc.), prêt ou location de matériel à moindre prix (nous avons acheté pour notre dernier jeu une machine à faire de la fumée…), ou même pour échanger les adresses des joueurs potentiels. Sans pour autant créer de fédérations ou de structures encombrantes, qui finissent par créer plus de problèmes qu'elles n'en résolvent, la création de contacts amicaux entre tous les organisateurs de grandeur-natures ne peut être que bénéfique. Même si tout le monde n'a pas le même point de vue sur un point de règle ou la philosophie de son monde imaginaire, la diversité ne peut être qu'enrichissante pour tous, joueurs y compris.

Les participants

Le nombre de participants sera aussi conditionné par :

● **La dimension des lieux.** Vous ne pourrez pas accueillir autant de joueurs dans une salle de 30 m² que dans une forêt ! Pour vous donner un ordre d'idée, un jeu qui se déroule sur une soirée, en intérieur, peut accepter de vingt à cent participants. Un jeu en forêt, sur vingt-quatre heures, peut par contre recevoir de cinquante à deux cents joueurs.

● **Le style de scénario.** Un jeu de rôle grandeur nature séquentiel ne pourra pas comporter plus d'une cinquantaine de participants (si vous comptez des groupes de six qui partent toutes les heures), mais vous devrez disposer d'une équipe de PNJ très importante… Un scénario d'horreur gothique ne pourra jamais fonctionner avec cent cinquante participants. Il faut garder un nombre réduit pour créer l'horreur. Il vous faut trouver le nombre de joueurs le plus approprié à l'ambiance que vous voulez créer.

● **La quantité de travail que peuvent fournir les scénaristes**. En effet, chaque joueur interprétera un personnage qu'il faudra créer et écrire. Plus le nombre de participants sera important, plus la tâche sera longue.

● **L'équilibre du budget**. Si vos recettes ne sont constituées que par les inscriptions qu'envoient les joueurs et que vous avez des frais fixes importants (comme la location d'une salle), il faudra un certain nombre de participants pour amortir les coûts.

Faire savoir que l'on existe

Quand vous avez déterminé votre quota de participants, il ne reste plus qu'à contacter les joueurs. La méthode la plus efficace est le courrier. Contactez un ou plusieurs groupes qui ont déjà organisé un jeu de rôle grandeur nature. Ils ne feront généralement pas de difficultés pour vous fournir les adresses de tous les gens qui sont venus jouer chez eux, du moment que vous vous engagez à une certaine réciprocité. De cette façon, vous êtes sûr de contacter des personnes intéressées.

Prévenez aussi la presse spécialisée (Casus Belli publie dans chaque numéro le calendrier des manifestations futures[1]), la presse locale (bulletin d'information municipaux), les clubs de jeu de rôle (dont vous pouvez trouver les coordonnées sur le 3615 Casus), les serveurs où se retrouvent les rôlistes (3615 Casus, Akela…) et les fanzines. Faites aussi mar-

cher le bouche-à-oreille : il est généralement très efficace. Vous pouvez aussi placer des affiches dans les endroits où les joueurs potentiels sont susceptibles de se rendre (magasins de jeux, locaux des clubs de jeu de rôle, BdE des universités, foyer des lycées, centres culturels, etc.).
Il vous faut aussi choisir une limite d'âge pour les participants. Actuellement, presque tous les organisateurs acceptent les joueurs à partir de seize ans, avec une autorisation parentale. Evitez de mélanger les tranches d'âge. Un jeu conçu pour des dix-douze ans risque d'être fort ennuyeux pour des adultes !

Le courrier que vous enverrez directement aux joueurs potentiels ou aux personnes qui vous ont demandé des renseignements devra comporter au moins deux éléments : une lettre explicative et une fiche d'inscription. Vous devrez l'envoyer le plus tôt possible. En fait dès que la manifestation est certaine d'avoir lieu : lieux réservés et autorisations obtenues. En effet, ce *mailing* va occasionner des frais (qu'il faudra prendre en compte dans le budget). De plus, des joueurs prévenus suffisamment tôt auront plus de chance d'être libres pour la date choisie.

La lettre explicative

Elle doit contenir un certain nombre d'informations :

- Un petit texte précisant le contexte exact du jeu : époque, ambiance, sources d'inspiration. Rédigez-le soigneusement, c'est lui qui donnera envie aux joueurs d'y participer ! Il doit aussi donner une idée du style de jeu que vous proposez. Si un joueur qui aime surtout les parties où prime l'action physique s'inscrit à un jeu plutôt diplomatique, il risque fort de s'ennuyer.
- La date limite d'inscription. Une donnée difficile à gérer. Il faut savoir être ferme à certains moments (« désolé, le jeu est complet et la date limite est passée ») mais aussi s'adapter si besoin est (« zut, un désistement, nous n'avons plus personne pour jouer le rôle de l'ambassadeur »). Prévoyez éventuellement une liste d'attente.
- La date limite de remboursement de l'inscription en cas de désistement.

Elle doit correspondre au moment où vous engagez les frais dépendant du nombre de participants.

- Le nombre limite de participants.
- L'âge minimum.
- Le lieu du jeu.
- La durée de la partie.
- Les conditions d'hébergement si la partie dure plus d'une journée.
- Le montant des frais de participation, l'ordre auquel le chèque doit être rédigé.
- La restauration (nombre de repas fournis et lesquels).
- Le matériel fourni par l'organisation (exemple : monnaie du jeu, certains repas, accessoires des rôles).
- Le matériel que les joueurs doivent fournir eux-mêmes (exemple : costume, tente, armes, etc.).
- Dans le cas d'un jeu médiéval où des combats sont envisagés, spécifiez quelles sont les armes factices que vous autorisez et à quels critères de sécurité et de dimension elles doivent satisfaire.
- Les références de livres à consulter pour les joueurs qui veulent approfondir le contexte du jeu (« Relisez donc *Le seigneur des anneaux* pour notre grandeur-nature spécial nazgûls… »).
- L'adresse à laquelle il faut renvoyer la feuille d'inscription.
- Le numéro de téléphone et les heures auxquelles on peut contacter les organisateurs pour obtenir des renseignements ou des précisions.

La fiche d'inscription

Elle demande, par contre, un certain nombre de renseignements aux participants :

- Nom, prénom, adresse, téléphone (avec horaires où l'on peut être joint), profession, âge, date de naissance.
- Le joueur a-t-il déjà participé à un jeu de rôle grandeur nature ?

Cela vous permettra de ne pas attribuer un rôle trop difficile à un débutant.

- Talents particuliers susceptibles d'être employés pendant le jeu (musique, jonglerie, acrobatie, latin, escrime, prestidigitation, etc.). Encore une fois, vous pourrez mieux attribuer un rôle ou même en tailler un sur mesure. Si vous savez qu'un latiniste se trouve parmi les joueurs, vous pouvez sans complexe intégrer dans le scénario un message dans la langue de Virgile. Et il vaut mieux attribuer un rôle de ménestrel à quelqu'un qui sait au moins jouer de la flûte…
- Rôle souhaité (demander au moins trois choix différents). Si vous voulez être précis, donnez la liste de tous les rôles possibles. Si vous voulez garder le suspens et ménager des surprises (inutile que tout le monde sache qu'un rôle de tueur à gages existe dans le scénario !), laissez les joueurs s'exprimer librement. Dans ce dernier cas, la lettre d'accompagnement doit être suffisamment claire pour donner un aperçu des rôles disponibles.
- Caractère souhaité (demander au moins trois choix différents). Dans les jeux de rôle grandeur nature inspirés de AD&D, on trouve souvent une question se rapportant à l'alignement[2] dans ce paragraphe… Vous pouvez aussi proposer une liste d'adjectifs et une échelle d'intensité[3], comme par exemple : honnête/malhonnête, moral/immoral, violent/calme, loyal/déloyal, extraverti/introverti, chaste/débauché, modeste/vantard, bon vivant/ascète, pieux/impie, direct/intriguant.
- Rôles que le joueur ne voudrait absolument pas jouer.
- Le joueur veut-il appartenir à un groupe ? Dans ce cas, quelles sont les personnes avec qui il désire jouer ? À ce propos, quand vous concevez la liste des rôles, prévoyez tout de suite la répartition en groupes et le nombre limite de joueurs dans chacun d'entre eux.

Important également, l'intendance : à manger et à boire.

Ph.: J.-P.L.

Semaines de l'Hexagone et Balanoï / Migrations barbares

1) Pour envoyer une annonce de manifestation à Casus Belli, écrivez à Casus Belli Rédaction, annonce de manifestations, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Indiquez précisément le type de grandeur-nature que vous organisez, ainsi que les coordonnées complètes de la personne à contacter. Comme notre magazine ne parait que tous les deux mois, il est nécessaire d'envoyer votre annonce au moins trois à quatre mois avant la date de votre manifestation.

2) Dans le jeu AD&D, les personnages créés par les joueurs peuvent être Bons, Neutres ou Mauvais, et Loyaux, Neutres ou Chaotiques. Ce qui donne un éventail de neuf « personnalités ». Les chevaliers de la Table ronde étaient « Bons Loyaux », Caligula était « Mauvais Chaotique ».

3) L'échelle d'intensité, indiquée dans la feuille d'exemple à côté par des petites cases, signifie que, suivant la case cochée, vous endossez plus ou moins un caractère. Par exemple, cochez la deuxième case à gauche entre pieux et impie signifie que votre personnage est croyant, sans être un fervent dévot. Au milieu, il serait indifférent. Et complètement à droite, toujours à la limite du sacrilège.

● Le joueur dispose-t-il d'un moyen de transport personnel ? Si le lieu du grandeur-nature est relativement éloigné des transports en commun, demandez aux joueurs qui disposent d'une voiture s'ils accepteraient d'emmener d'autres participants. Vous pourrez ainsi les mettre en contact avec les « piétons » (qui pourront partager les frais d'essence, ce qui sera profitable pour tous).

● Si vous comptez distribuer des boucliers, demandez aux joueurs s'ils sont gauchers ou droitiers (cela a une importance pour leur fabrication !).

● Une décharge de responsabilité. En voici le texte standard : « Je me porte garant, sur ma responsabilité civile, de tous les dommages dont je serais, de manière volontaire ou non, responsable ». Suivi de la mention « Fait à... », « le... », signature précédée de la mention « Lu et approuvé ».

● Une autorisation parentale pour les mineurs. En voici le texte standard : « Je soussigné..., autorise mon enfant à participer au jeu de rôle grandeur nature organisé le... par..., à... De ce fait, je certifie qu'il aura seize ans à la date du jeu et je me porte garant, sur ma responsabilité civile, des accidents volontaires ou non qu'il pourrait occasionner. De même, j'autorise les organisateurs à prendre les dispositions médicales d'urgence qui s'imposeraient. » Suivi de la mention « Fait à... », « le... », signature du responsable légal précédée de la mention « Lu et approuvé ».

● Rappelez en bas de la feuille l'adresse à laquelle il faut renvoyer la fiche d'inscription et les numéros de téléphone où l'on peut demander des renseignements.

Si un problème se pose, n'hésitez pas à joindre directement le joueur concerné. S'il a demandé un rôle qui n'est plus disponible, si le groupe où il voulait jouer est complet, il sera beaucoup plus facile de trouver une solution par téléphone que par courrier.

Photos

N'oubliez pas de demander une photo d'identité. Cela vous facilitera la tâche pour l'attribution des rôles et permettra de fabriquer un « trombinoscope » : la photo de tous les participants accompagnée du nom de leur personnage. Les PNJ pourront ainsi les reconnaître plus facilement, et vous pourrez fournir aux joueurs dont les personnages sont censés se connaître la photo de leur ami d'enfance... ou de leur ennemi juré. Pour les jeux contemporains, ou même début de siècle, cette photo vous permettra aussi de concocter des papiers d'identité factices pour les personnages.

Vous pouvez aussi emporter un appareil photo instantané, de type Polaroïd, pour prendre les gens en photo juste avant le début du jeu, en costume, grimés et maquillés. De cette façon, les joueurs qui interprètent des personnages censés se connaître auront une idée plus précise qu'avec une simple photo d'identité...

Prévoir le matériel

Il faut envisager deux types de matériel. Celui nécessaire à l'organisation du jeu, et celui qui servira à son déroulement.

● Pour l'organisation à proprement parler, vous aurez besoin d'une photocopieuse (tout du moins, d'un accès à une photocopieuse, n'exagérons pas), d'une machine à écrire au pire, mais il serait préférable de disposer d'un micro-ordinateur et de son traitement de texte (avec une imprimante), d'un nombre relativement important d'enveloppes et de timbres, de cartes, de livres de référence, de catalogues de vente par correspondance, etc.

● Pour le déroulement du jeu, vous devrez prévoir un grand nombre de choses. Inutile de tout détailler, vous trouverez dans le paragraphe sur le budget un certain nombre des postes concernés. En fait, à part certains éléments obligatoires (comme la trousse de secours par exemple), le matériel que vous devrez vous procurer dépend de ce que vous aurez demandé aux joueurs de fournir, et de ce dont vous aurez besoin pour le scénario.

Pour les costumes nécessaires aux jeux non contemporains, il est de coutume de demander aux joueurs de les fournir. A moins que vous ne disposiez de bons contacts dans les milieux professionnels du théâtre ou de la location, la fourniture de costumes aux participants revient mille fois trop cher. De plus, la conception et la préparation du costume fait aussi partie du plaisir de chaque joueur. Il serait dommage de les en priver.

Le budget

Voici l'un des écueils sur lequel il faut éviter de s'échouer. D'un budget bien équilibré dépend la possibilité de se lancer une nouvelle fois dans l'aventure... D'autant plus que si vous ruinez votre club, votre association ou vous-même, la situation risque de se révéler fort désagréable.

Préparez toujours un budget prévisionnel. Envisagez toutes les dépenses que vous aurez à faire, renseignez-vous sur les prix de ce que vous aurez à acheter ou à louer, faites jouer la concurrence, prévoyez une marge de sécurité... Si vous faites un bénéfice, tant mieux. Il servira éventuellement pour les prochains jeux. Si votre budget est serré, demandez aux joueurs de fournir eux-mêmes un certain nombre de choses : repas (l'un des postes les plus onéreux), armes, costumes, etc.

Les dépenses

Voici une liste la plus exhaustive possible des dépenses que vous pouvez engager. Votre budget ne les prendra jamais toutes en compte, mais cela vous permettra de ne pas en oublier certaines. Attention, cette liste n'est pas close...

● Location des lieux
● Assurances
● Trousse de secours
● Frais de reconnaissance (transport, hébergement et repas éventuels si les lieux sont éloignés)
● Frais de transport sur les lieux du jeu (train, essence, péage, location de véhicules).
Pour une camionnette de type « trafic », compter environ 1000 francs pour un week-end (du vendredi soir au lundi matin) pour 200 km, assurances comprises.
● Frais de l'équipe d'installation (hébergement et repas éventuels si les lieux sont éloignés et que l'équipe doit arriver un ou plusieurs jours à l'avance)
● Photocopies (courrier, fiches d'inscription, règles du jeu, contexte, etc.)
● Dossier de presse
● Frais de courrier (contact des joueurs, envoi des dossiers-jeu)
● Frais de téléphone
● Repas et boissons (+ vaisselle, glacières, thermos, réchaud à gaz, etc.)
● Effets spéciaux (maquillage, artifices, fumigènes, masques, etc.)
● Armes (épées en mousse ou en latex, boucliers, revolver à amorces, etc.)
● Matériel de jeu (monnaie, bijoux, parchemins, fac-similés, sifflet d'alarme, composantes magiques pour les sorciers...). Cette liste dépend essentiellement des règles de jeu et du scénario.
● Chauffage (l'hiver)
● Éclairage (bougies, torches, lampe à pétrole, bougeoirs)
● Électricité
● CB portables ou talkies-walkies (pour les liaisons entre organisateurs pendant l'installation et le jeu)
● Prise en charge des PNJ (transport, costume, repas, assurances, éventuellement cachet)
● Photos (pellicules, développement et tirage)
● Vidéo (location du matériel, cassettes)
● Location ou fabrication de costumes (PNJ et/ou joueurs)
● Décor et mobilier (tentes, tables, chaises, draperies, statues, tableaux, etc.)
● Divers (réserve budgétaire à ne pas oublier pour les achats de dernière minute)

Si vous en avez la possibilité, éviter d'acheter le gros matériel et envisagez une location. Il existe de plus en plus de magasins spécialisés qui proposent vraiment des objets très divers... Par contre, si vous avez l'intention d'organiser de nombreux jeux, l'achat peut s'envisager en amortissant le coût sur plusieurs parties (comme pour un « marabout », vous savez, ces immenses tentes à l'allure assez médiévale). Notez précisément toutes les dépenses engagées. Cela vous permettra de rembourser sans problème les gens qui ont avancé l'argent, et vous pourrez ainsi établir un budget prévisionnel plus précis pour les jeux suivants. De même, gardez toutes les factures, vous risquez peut-être d'avoir à justifier un jour vos dépenses.

Les recettes

Elles sont, hélas, plus limitées :

● Participation des joueurs. Les prix varient actuellement entre 50 et 500 francs, la moyenne se situant généralement autour de 250 francs pour un grandeur-nature d'un week-end, en forêt, où les repas et les armes sont fournis.

● Subvention d'un organisme (municipalité, conseil régional, centre culturel, etc.).

● Photos. Organisez une petite réunion quelque temps après le grandeur-nature, où vous ferez circuler les photos qui auront été prises pendant le jeu. N'espérez pas un gros bénéfice, mais ce sera une occasion de se retrouver et de partager ses souvenirs.

Le dossier-jeu

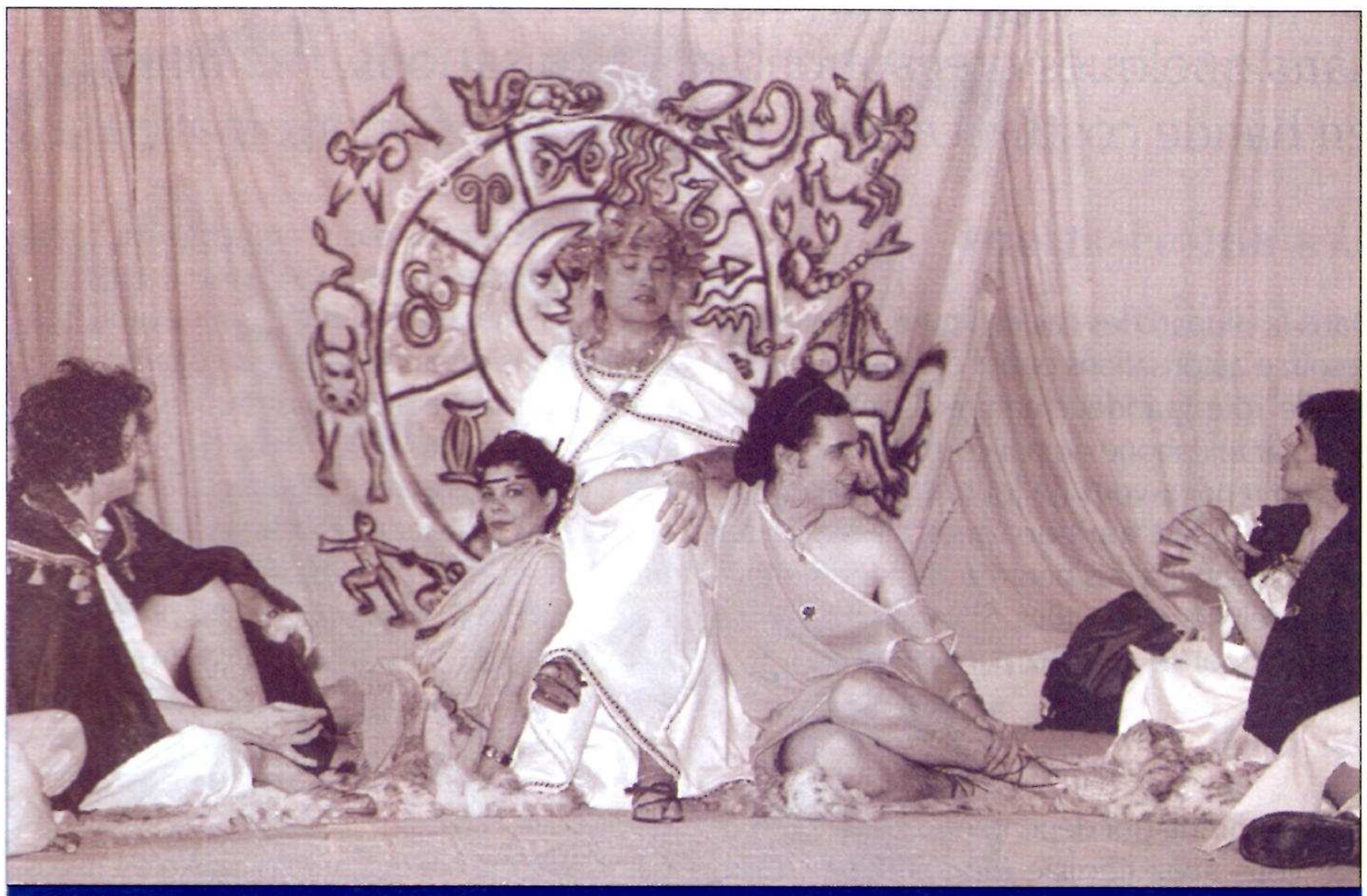
Cet élément très important constitue votre lien privilégié avec les joueurs. Il est généralement envoyé trois semaines à quinze jours avant la date du jeu, et donne tous les éléments nécessaires pour jouer dans les meilleurs conditions.

Voici les éléments qu'il doit contenir. Cette liste n'est heureusement pas exhaustive, et peut comporter d'autres éléments selon le type de jeu que vous organisez.

● Le contexte du jeu. Ambiance, description du monde s'il est imaginaire, petits rappels historiques s'il ne l'est pas, description des personnages principaux connus de tous.

● Le personnage. Son passé, son caractère, ses motivations, ses amis, ses ennemis, ses compétences, etc.

● Le groupe. Si les joueurs sont répartis en groupes, indiquez le nom de leurs compagnons (nom du joueur et nom du personnage) et le numéro de téléphone auquel on peut les joindre. Les gens pourront ainsi prendre contact, s'organiser pour arriver ensemble, harmoniser leurs costumes, préparer un petit numéro musical, etc.



Pourquoi s'enfermer dans le médiéval ou le contemporain ? La période romaine avait sans doute bien des charmes.

Ph.: A. B. / Balanoï / Les Romains

● Les règles de jeu, détaillées et illustrées par des exemples. Mieux elles seront comprises à l'avance, moins vous perdrez de temps au moment du briefing.

● Les règles de sécurité.

● Le lieu et l'heure de rendez-vous pour le début du jeu.

● L'itinéraire pour se rendre en voiture sur les lieux du jeu.

● Les horaires et les gares pour s'y rendre par les transports en commun.

● Un numéro de téléphone de dernier recours. Les joueurs pourront ainsi prévenir les organisateurs en cas de problème, ou demander des renseignements complémentaires le jour même du jeu. Demandez à quelqu'un d'assurer une permanence, tout du moins pendant la demi-journée qui précède le grandeur-nature, et durant les premières heures de jeu. Ainsi, si trois joueurs manquent à l'appel, appelez votre contact. Il pourra alors vous expliquer que les personnes en question ont téléphoné pour prévenir qu'elles avaient crevé en route, et qu'elles arriveront avec deux heures de retard. Un conducteur qui se perd pourra aussi se faire expliquer l'itinéraire...

● Une feuille de conseils pratiques. Pour un jeu en forêt, recommandez ainsi aux joueurs d'apporter une gourde, de prévoir un duvet chaud s'ils doivent dormir sous la tente, de se confectionner une bourse si vous comptez distribuer beaucoup d'argent, d'apporter une lampe de poche si le jeu se déroule de nuit, etc.

● Des fiches d'aide à la fabrication du matériel non fourni. Vous pouvez ainsi prévoir des fiches costumes pour aider les moins débrouillards à confectionner leurs atours. Elles donnent souvent envie de faire de beaux costumes. Avec un petit patron, quelqu'un qui se serait déclaré battu d'avance a le courage de se lancer dans la fabrication d'un vêtement d'époque. Vous pouvez aussi expliquer comment fabriquer une épée inoffensive avec de la mousse et du PVC, comment dessiner un blason.

Une remarque au passage. Si vous demandez aux joueurs d'arborer un blason précis, pour les membres de la garde seigneuriale par exemple, joignez son dessin *à la taille réelle*, et en indiquant les couleurs dans le langage de tous les jours. Les joueurs pourront ainsi le recopier. Si vous vous contentez d'utiliser le vocabulaire héraldique et de demander « un lion rampant d'or sur champ de gueules » sans préciser sa forme ni ses couleurs, vous risquez d'avoir des silhouettes très diverses sur les bliauds des gardes... et le bel effet d'unité que vous recherchez aura irrémédiablement disparu.

Si vous avez pris du retard dans l'envoi du dossier-jeu, téléphonez au moins quinze jours à l'avance aux participants, ou envoyez-leur un courrier préliminaire, pour les prévenir du rôle qu'ils devront interpréter et surtout du style de vêtements qu'ils devront porter. La confection d'un costume demande tout de même un certain temps... ne laissez pas aux joueurs trois ou quatre jours pour ce travail, ils vous en voudraient beaucoup. ■

L'aspect légal

Le jeu de rôle grandeur nature a beau être un loisir, il ne se pratique pas sans quelques précautions et autorisations. Pas question en effet de débarquer en bande costumée dans une forêt sans en avoir auparavant demandé la permission.

Les autorisations

Dans la plupart des cas de figure, vous aurez besoin d'autorisations pour l'organisation d'un jeu de rôle grandeur nature. Contactez les gens par téléphone ou par courrier, et demandez un rendez-vous (le jour de la reconnaissance). Il vaut toujours mieux s'expliquer directement, et vous pourrez ainsi fournir tous les renseignements utiles. Si votre courrier n'a pas de réponse, insistez par téléphone.

En forêt

Pour savoir de qui dépend une zone de forêt que vous avez choisie (domaniale, privée, réserve de chasse...), contactez la mairie la plus proche.
S'il s'agit d'une forêt domaniale contactez l'Office national des Eaux & Forêts (ONF) et la gendarmerie.
Cherchez l'adresse de la *Maison forestière* dont dépend votre zone de jeu, pour joindre la personne responsable (un détail au passage : le terme « garde forestier » ne s'utilise plus et n'est généralement pas très apprécié. Le responsable est souvent un ingénieur...). Demandez par écrit l'autorisation d'organiser un jeu de rôle grandeur nature dans la région. Joignez une copie de la carte IGN où vous aurez indiqué les limites de votre aire de jeu. Si votre interlocuteur ne sait pas ce qu'est un jeu de rôle grandeur nature, expliquez-lui en termes simples ou en l'assimilant éventuellement à un rallye, un jeu de piste ou une reconstitution historique.
L'ONF vous indiquera les endroits où il est interdit de se rendre (réserves naturelles, par exemple), les interdits (comme le feu !) et autres consignes de sécurité.
Prévenez aussi la gendarmerie. Elle effectue souvent des rondes et risque d'être surprise par les activités nocturnes d'une centaine de personnes en costume médiéval !
Pour le camping, si vous avez prévu un hébergement sous tente, sachez qu'il est généralement interdit en France dans les forêts domaniales. Trouvez un accord avec l'agent de l'ONF ou cherchez le pré le plus proche et renseignez-vous sur son propriétaire. Il est rare qu'un agriculteur vous refuse l'autorisation de camper sur un pré inoccupé.

En ville, dans les rues

Contactez la mairie pour les autorisations et le commissariat (ou la gendarmerie). Ce dernier ne vous délivrera pas d'autorisation à proprement parler, mais il vaut mieux mettre la Police au courant de votre manifestation. Surtout si vous organisez un jeu contemporain mettant en scène des espions qui se poursuivront dans les rues avec un pistolet à la main ! On a malheureusement en mémoire la mésaventure de plusieurs joueurs qui ont passé une nuit au poste car les organisateurs, peu consciencieux, avaient omis de prévenir le commissariat qu'ils organisaient un jeu d'espionnage dans leur quartier...

Dans une propriété privée

Généralement aucune autorisation n'est nécessaire. Les lieux privés comprennent les centres culturels, les centres de vacances, les salles des fêtes municipales, certaines parcelles de forêts, les sites loués, etc.
Cependant, renseignez-vous sur les décrets municipaux. Il se peut qu'il soit impossible, par exemple, de faire du bruit après 21 heures ou que la circulation soit interdite aux véhicules à moteur dans certains quartiers à des dates précises (fêtes, marchés).

Demandez toujours les autorisations qui vous seront nécessaires par écrit, et demandez aussi un accord écrit. En cas de problème, ces documents seront indispensables. Il arrive en effet que l'information circule mal et que, par exemple, un conseiller municipal se mêle, le jour même du jeu, de vous interdire l'accès au terrain de camping de la commune. Si vous pouvez lui montrer une lettre à en-tête de la mairie vous autorisant à monter vos tentes, vous éviterez une longue heure d'explications houleuses...
Prévenez aussi gentiment les voisins des lieux où se déroulera le jeu. Excusez-vous à l'avance du bruit que pourront faire les participants et expliquez-leur au mieux la situation. N'envoyez pas de courrier, qui est trop impersonnel, mais rendez-leur visite.

L'assurance

Elle est indispensable. En tant qu'organisateur, votre responsabilité civile est engagée sur un certain nombre de points. Si un élément de décor écrase le capot d'une voiture, si le saucisson du banquet provoque une intoxication alimentaire ou si votre fumigène met le feu à une forêt, vous serez légalement responsable. Un contrat de responsabilité civile pour l'organisation d'une manifestation couvre les dommages (corporels ou aux biens) pouvant être causés involontairement à autrui. Attention, la responsabilité de l'organisateur doit être clairement mise en cause pour que l'assurance intervienne.
Par contre, si un joueur en blesse un autre, s'il renverse un pot de fleur sur la tête d'un passant ou s'il se casse le bras en sautant d'un arbre, c'est sa propre responsabilité qui est engagée et il ne pourra pas se retourner contre vous. C'est pour cette raison que les participants doivent signer une décharge sur leur feuille d'inscription.
N'oubliez pas que les compagnies d'assurances vous demanderont de satisfaire à certains critères pour vous couvrir. Par exemple, les endroits dangereux doivent être nettement balisés. Renseignez-vous sur les limites de votre contrat et sur les conditions que vous devrez satisfaire. Attention, dès que vous utilisez des effets spéciaux mettant en jeu du feu, le coût de l'assurance risque de grimper d'une façon spectaculaire.

Actuellement, il semble que les compagnies d'assurances proposent deux types de contrat :
● **Un forfait pour une seule manifestation.** Pour vous donner un ordre d'idée, il faut compter entre 300 et 400 francs pour un week-end de 100 personnes.
● **Une cotisation annuelle, quel que soit le nombre de manifestations organisées.** Il faut souvent ajouter au prix de base (dans les 400 francs) un forfait par membre de l'association (30 à 50 francs), plus une assurance complémentaire par jour et par participant (0,50 à 1 franc). Cette formule n'est intéressante que si vous organisez un certain nombre de manifestations par an.

Attention, ces prix ne sont donnés qu'à titre indicatif. Renseignez-vous auprès de plusieurs compagnies, faites jouer la concurrence et ne vous adressez pas forcément aux plus grosses sociétés. Un courtier ou une petite compagnie proposent quelquefois des tarifs bien plus avantageux.

Vous pouvez aussi prévoir une assurance « assistance médicale rapatriement » (style Europ-Assistance), mais elle n'est pas obligatoire du point de vue légal. Elle peut néanmoins se révéler très pratique si vous organisez un jeu d'une semaine dans le Vercors, par exemple. ■

Préparer son rôle

« Jouer un rôle, rien de plus facile ! Derrière quels masques désirez-vous apparaitre ? »
Ph.: E.G. / Summerfeist

L'avant grandeur-nature est, surtout pour les novices qui se lancent, un des moments les plus délicats. La préparation du costume, celle du rôle, donnent souvent des angoisses aux débutants… (et des frissons de plaisir par anticipation aux vieux routards). Voici donc quelques conseils pour les uns et les autres…

Avant toute chose, une remarque-râlerie. La préparation du rôle est tributaire d'un élément tout simple : la réception de la fiche de personnage et du contexte un peu à l'avance. L'idéal serait de le recevoir une semaine ou dix jours avant le jeu. C'est un idéal… (A l'heure actuelle, le record est la réception du rôle… deux jours après le grandeur-nature !) Par pitié, messieurs les organisateurs, faites un petit effort ! Si vous n'avez rien reçu trois ou quatre jours avant le jour J, n'hésitez pas à téléphoner. Les organisateurs sont toujours stressés, débordés de travail… mais pas au point de refuser d'aider un joueur dans la panade.

Réfléchissez bien à votre rôle avant de remplir votre fiche d'inscription. Connaître ses limites personnelles est une bonne chose. Si vous mesurez 1,55 m, que vous pesez 50 kg et que vous n'avez jamais touché une épée de votre vie, ne demandez pas un rôle de « puissant guerrier ». Vous aurez du mal à être crédible un fois sur place (encore que votre interprétation puisse faire la différence ensuite. Mais même dans le meilleur des cas, les autres joueurs auront tendance à vous voir comme « un nabot teigneux » plutôt que comme le « puissant guerrier » de vos rêves).

Lire peu, mais bien

Une fois la fiche d'inscription remplie et expédiée, le travail de préparation commence. Si vous pouvez consacrer quelques heures à vous renseigner sur le monde où vous allez évoluer, ce ne sera pas du temps perdu ! Il ne s'agit pas de faire un travail d'anthropologue, mais d'avoir quelques idées de ce qu'il faut dire ou de ce qu'il faut surtout ne pas dire. Si vous jouez dans une période historique connue ou dans un monde imaginaire pour lequel existent des références (Terres du Milieu, monde de Conan, etc.) essayez de vous documenter. Une teinture superficielle suffira. Il s'agit de pouvoir soutenir une conversation cohérente avec les autres joueurs, pas de passer une thèse. En fait, être « trop » érudit risque de vous compliquer la vie plus qu'autre chose. D'abord parce que les joueurs ne font pas tous d'aussi gros efforts, et que le mieux que vous pouvez espérer si vous vous livrez à un exposé politico-économique touffu est un regard incompréhensif. Et surtout parce que cela risque d'entraver votre liberté de penser et d'action à l'intérieur de l'histoire. (« Mais c'est impossible ! Ça ne s'est pas passé comme ça ! » est une réflexion qu'il faut éviter à tout prix. Si les organisateurs ont décidé, au mépris de toute vraisemblance, qu'il y avait des nazgûls alors que vous savez pertinemment qu'ils ne peuvent pas être là à ce moment précis… ne vous scandalisez pas et surtout, taisez-vous ! Soit c'est un artifice du scénario et tout s'expliquera au moment opportun, soit ils ont une vision des événements « historiques » différente de la vôtre et vous ne ferez que gâcher l'ambiance en faisant des remarques superflues.)

Pour en revenir à l'avant grandeur-nature, même si vous ne faites pas de recherches par ailleurs, le moins que vous puissiez faire est de lire attentivement le petit dossier de présentation du monde que les organisateurs vous feront parvenir en même temps que votre rôle. Essayez d'y consacrer un minimum de temps et de bien vous mettre les éléments importants en tête, ça vous évitera des impairs dramatiques une fois sur le terrain. Au besoin, faites des aide-mémoires que vous dissimulerez sur vous. Chose vue : nous sommes en 1314. Depuis plusieurs années, l'Ordre du Temple est interdit et ses membres traqués… et un joueur, qui n'avait pas lu le contexte avec suffisamment d'attention, arriva en grand manteau blanc, avec la croix rouge bien visible… C'est un exemple extrême, évidemment, ce genre de bourde ▷

Pour vous mettre en condition, enfilez votre costume…

Ph.: Mille et une vies / La blanche biche

est aisément évitable, alors faites l'effort de « réviser » avant le jeu.

Penser peu, mais bien

D'autre part, certaines organisations de grandeur-natures fournissent un véritable « rôle », avec des indications de caractère et de mentalité, mais ce n'est pas le cas de toutes. Que vous ayez une base de départ ou rien du tout, essayez de réfléchir à votre personnalité un peu à l'avance. Parfois, ça vient tout seul une fois sur le terrain, mais ce n'est pas toujours le cas… Vous allez devoir, pendant vingt-quatre heures ou plus, vous effacer derrière un alter ego imaginaire. En fait, l'idéal serait que vos amis n'aient pas l'impression de vous voir vous, mais de voir votre personnage… Tant qu'on n'aura pas inventé de machine à laver momentanément le cerveau des joueurs, cela reste un objectif impossible (il y aura toujours des commentaires superflus et des sorties de jeu intempestives), mais on peut s'en approcher. L'un des moyens d'y parvenir est d'avoir des choses à dire, en dehors de « je suis un puissant guerrier originaire de la cité de Xrmbllst. Où qu'y sont les monstres, que je les blaste ? ». Après tout, en une journée entière, vous aurez sans doute l'occasion de soutenir des conversations sur des sujets sans rapport direct avec le scénario… Inventez une ou deux anecdotes sur le passé de votre personnage et placez-les au bon moment. Sera-t-il taciturne, bavard, menteur et fourbe, honnête et loyal ? En fait, le plus difficile n'est pas de prendre la décision. C'est de tenir le choc pendant toute la partie, même et surtout si votre personnalité d'emprunt vous fait agir comme vous n'auriez jamais agi. Si vous vous sentez de taille à tenir tout le week-end, donnez-lui un tic de langage. Et ainsi de suite ; c'est presque le même travail que pour un personnage de « sur table ». Par ailleurs, n'hésitez pas à le doter de raisons personnelles d'être là… En fait, si vous vous sentez inspiré et que vous accouchez d'une petite histoire dont vous êtes particulièrement content, soumettez-la aux organisateurs en même temps que votre fiche d'inscription. Si elle n'est pas incompatible avec leur scénario, ils seront sans doute ravis de vous faire plaisir en l'intégrant à votre background… et en y impliquant d'autres joueurs. Un conseil : si vous avez une intrigue secondaire en tête, parlez-en toujours aux organisateurs avant le grandeur-nature. Une fois le jeu commencé, les malheureux ont déjà à gérer une foule d'événements inattendus générés par leur propre scénario, alors inutile d'en ajouter de totalement imprévus (qui risquent en plus de ne pas cadrer avec l'intrigue). Si vous arrivez sur le terrain bien décidé à éliminer le roi pour prendre sa place, très bien ! Mais si personne n'est au courant et que le roi est un PNJ indispensable au bon déroulement de l'histoire, vous risquez d'avoir du mal et de semer une bonne dose de confusion superflue.

Enfin, il vous reste à réfléchir à ce que vous avez à faire. En fait, c'est sans doute le plus important. Votre feuille de rôle précise souvent vos relations avec un certain nombre de personnes. Réfléchissez à la façon dont vous allez les faire transparaître. Exemple : vous êtes théoriquement dans le même camp qu'Untel, que vous considérez comme une crapule sans toutefois pouvoir le prouver. Allez-vous feindre la courtoisie et le surveiller (ou le faire surveiller) en attendant de trouver une preuve ? Refuser froidement de lui adresser la parole ? Rester ostensiblement neutre tout en tentant de monter vos compagnons contre lui ? Quelle que soit votre attitude, il réagira… et vous serez obligé d'improviser, mais il vaut toujours mieux décider à l'avance de votre comportement initial. De même, vous aurez sans doute vos propres objectifs. Préparez un ou deux plans qui vous permettront de les atteindre. Quand il s'agit d'élaborer des stratégies, le meilleur endroit reste chez soi, à tête reposée, et pas sur un terrain accidenté où l'on est sans cesse obligé de courir et où n'importe qui peut interrompre vos cogitations. Quel que soit votre plan, il est important qu'il soit suffisamment souple pour laisser place aux réactions des autres joueurs (forcément imprévisibles ! Décider froidement que vous allez pousser Machin à assassiner Untel, votre pire ennemi, est une chose. Convaincre Machin, qui a peut-être d'autres idées, en est une autre). Plus important encore, laissez une place aux événements du scénario. Soyez prêt à vous adapter dans un sens ou dans l'autre (Untel s'avère être la personne qui peut sauver le monde ? Ce serait une bonne idée que de mettre une sourdine à votre inimitié… au moins jusqu'à ce qu'il ait fait son devoir).

Le costume

Vous avez deux solutions : le louer ou le faire vous-même (ou par une maman/sœur/copine/copain styliste de bonne volonté). Toutes deux ont des avantages.

● Trouver son bonheur chez les costumiers est généralement facile. De plus, les costumes faits par des professionnels sont très beaux… mais ils ne sont jamais à vos mesures exactes (ce qui est un inconvénient *de taille*. Au bout d'une dizaine d'heures de jeu, le beau costume dont vous étiez si fier risque de se transformer en instrument de torture…). Et puis, la location revient cher. Prévoyez de 300 à 500 francs… Bref, c'est une solution valable si vous ne jouez pas souvent, et plutôt en intérieur (les loueurs ne sont pas toujours compréhensifs pour les taches de boue et les déchirures).

● Quant au « sur mesure », il a pour principal inconvénient de demander plus de travail. Il faut trouver un patron qui convienne, acheter le tissu… L'avantage majeur reste le prix de revient – relativement – faible. Avec 200 francs de tissu, vous pouvez vous faire un fort beau costume… que vous pourrez réutiliser indéfiniment. Et au bout d'un certain temps, vous vous trouverez en possession d'une variété d'éléments de costume (bliauds, capes, tuniques) telle que vous pourrez créer de nouveaux costumes rien qu'en les combinant.

Quand vous réfléchissez à votre costume, pensez toujours « pratique » plutôt que « spectaculaire ». Par exemple, les capes trop amples (ou les robes à traîne) font certes fort bel effet quand vous vous regardez dans le miroir de votre chambre, mais sur le terrain, elles s'accrochent aux ronces, les autres joueurs marchent dessus, à moins que vous ne vous preniez les pieds dedans… N'oubliez pas de prévoir une ou deux poches secrètes quand vous réalisez votre costume. On ne sait jamais, ça peut servir… Même si votre personnage n'a rien à cacher, il se peut que vous ayez envie de garder votre rôle et autres documents de jeu à portée de main. Si possible, prévoyez deux poches.

Une « en jeu » pour les choses que possède votre personnage et qu'il n'a pas envie de montrer, et une « hors jeu » pour les papiers, la montre, les cigarettes et autres accessoires modernes. Pour les poches « hors jeu », le plus simple est encore de garder un pantalon ou une chemise « moderne » sous votre costume (à condition bien sûr que ça ne se voie pas) et d'utiliser ses poches.

Bannissez systématiquement tout ce qui peut rappeler notre fin de XX[e] siècle. Evidemment, ni jeans, ni baskets (ou alors camouflés et recouverts de tissu). Pensez aussi en termes de confort. Rappelez-vous que vous risquez d'avoir à porter tout cela en forêt, que vous allez courir, transpirer, vous battre. Evitez les vêtements trop ajustés. Si vous êtes un guerrier, vous risquez d'avoir à porter un bouclier : prévoyez une paire de gants pour protéger vos mains… Méfiez-vous des idées qui paraissent géniales chez soi, et dont l'exécution risque de se révéler hérissée de difficultés. Par exemple, ça peut sembler une bonne idée que d'arriver la figure couverte de peintures de guerre… mais c'est l'été, vous allez avoir chaud, et contrairement aux acteurs, vous n'allez pas pouvoir vous reposer entre deux prises… (pour ne rien dire du problème du démaquillage après le jeu).

Les accessoires

Les jolis

Quel que soit le rôle que vous allez endosser, ne vous contentez pas d'un beau costume. Prévoyez aussi quelques accessoires « qui font vrai », et que vous pouvez vous procurer à peu de frais. Quelques bijoux de pacotille judicieusement employés peuvent embellir largement un costume (ça fait beaucoup plus « classe » d'avoir une broche en toc made in Prisunic pour fermer sa cape plutôt qu'une bête épingle à nourrice). Il est difficile de donner des conseils précis, tout est fonction du rôle et de la façon dont vous allez le jouer. Mais tout de même, quelques suggestions : si vous jouez un marchand, prévoyez un échantillon ou deux de vos marchandises, que vous pourrez montrer à vos clients. Si vous vendez des herbes et des potions, pillez votre cuisine avant de partir. Si vous jouez un médecin, préparez-vous une trousse « chirurgicale » avec quelques Kleenex pour faire des pansements, une ceinture-garrot et une scie pour les grosse opérations – sortie au bon moment, la scie fait toujours son petit effet… Tout ce matériel n'a pas besoin d'être fonctionnel. Il suffit qu'il soit impressionnant. Pour les jeux à contexte science-fiction, vous n'aurez qu'à piller la chambre de votre petit frère pour récupérer une foule de gadgets à l'utilité imprécise, mais qui émettent toutes sortes de bruits et de lumières réjouissants. Il ne vous reste plus qu'à baptiser l'objet d'un nom ronflant, et vous avez un accessoire dont les autres joueurs se souviendront longtemps après la partie (« tu sais bien, Machin ? Celui qui avait un gros bidule noir qui faisait bloup… »).

Un tout simple postiche.

Ph.: A.B. / Clepsydre

Les indispensables

Viennent ensuite les objets indispensables, mais qui doivent autant que possible avoir l'air d'époque. Pour un jeu médiéval les trois principaux sont la bourse, la besace qui permet de transporter le petit matériel et la gourde (qui n'est pas réellement indispensable, mais très recommandée…). Les « bourses à dés » qui se trouvent dans toutes les bonnes boutiques de jeu conviennent très bien. Pour la besace comme pour le costume, à vous de bricoler. Dans le pire des cas, un sac de plage judicieusement camouflé fera l'affaire. Quant à la gourde, les « gourdes basques » en peau se trouvent sans difficulté, et ne sont pas bien chères…

Reste le matériel « logistique » que vous ne trimballerez pas avec vous pendant tout le grandeur-nature. Pour cette dernière catégorie, un conseil : faites une check-list ! Vous pouvez toujours vous passer des accessoires « d'agrément », mais vous aurez plus de mal à vous passer de votre sac de couchage, ou de nourriture ; et il suffit d'une distraction malencontreuse pour compliquer considérablement un week-end… Chacun composera sa check-list à son idée, mais vous trouverez ci-dessous une petite liste de choses qui constituent une bonne base de départ. Selon les circonstances, elles peuvent s'avérer utiles, indispensables… ou carrément inutiles (mais on trouve toujours des gens à qui prêter…). Songez toujours à l'adapter aux circonstances.

Pas de seigneur sans son garde…

Ph.: Azatoth

Si vous faites un grandeur-nature en extérieur au mois de mars, pensez à y ajouter couvertures et pulls…

- Matériel de camping (si nécessaire). Au minimum, prévoyez un duvet chaud. Facultatifs : lit de camp et tente (et si vous n'avez pas de tente, pensez à vous organiser avant avec d'autres joueurs. Devoir dormir à la belle étoile parce que « ah ben non j'ai plus de place, je pensais que tu étais dans la tente de Machin » est une expérience infiniment désagréable).
- Un imperméable (à garder dans la tente).
- Une trousse de secours (à garder dans la tente). C'est le genre de précaution qui ne sert jamais à rien… mais on ne sait jamais. Prévoyez au moins de quoi soigner les ampoules, de l'aspirine… peut-être aussi de quoi vous garder éveillé en cas de coup de barre (des produits comme le Guronzan ou l'Adena sont très efficaces et pas particulièrement dangereux).
- Un casse-croûte. Selon les cas, il est possible qu'un ou plusieurs repas soient fournis par l'organisation, mais prévoyez de toute façon de quoi grignoter (en restant si possible « d'époque ». Pain, pâté, saucisson, pommes et fruits secs pour du médiéval, par exemple.).
- Tout le petit matériel dont vous n'aurez normalement pas besoin en cours de jeu, mais qu'il peut être utile d'avoir à portée de main (terme tout relatif… Réfléchissez à ce que vous allez emporter avec vous avant de quitter votre voiture ou votre tente. Rien de plus désagréable que de se dire : « C'est resté là-bas ! » quand on a un besoin urgent de quelque chose). Les choix sont parfois déchirants… Citons en vrac : de la ficelle, une réserve d'eau ou de jus de fruit, des épingles à nourrice (parfois, certains éléments de costume ont une fâcheuse tendance à se casser la figure, et ce genre de défaut se voit généralement trop tard), une lampe (et des piles de rechange) que vous pourrez toujours repasser prendre après la tombée de la nuit. ■

Le déroulement du jeu

« What do we do with witches ? » « Burn, burn the witch ! »

Ph.: A.P. / Paradoxes / Belfort / Le fils prodigue

Voilà enfin venu le moment fatidique.
Vos efforts de plusieurs semaines se concrétisent et les trois coups vont être frappés.
Là aussi, une bonne organisation est essentielle.

L'équipe s'est maintenant agrandie, le scénario est écrit, les lieux choisis, les joueurs contactés. Les « organisateurs » vont se transformer en PNJ, avec le renfort d'une « troupe » spécialement recrutée pour ce rôle essentiel. Notez que tout le déroulement lié à l'histoire et au scénario est traité dans le chapitre « Le scénario ».

Les personnages -non-joueurs ou PNJ

Ce terme vient du jeu de rôle sur table. Il sert habituellement à désigner les personnages animés par le meneur de jeu au cours de sa partie. Mais dans un jeu de rôle grandeur nature, il n'y a pas de meneur de jeu. Physiquement, cela est tout simplement impossible. Une seule personne ne peut pas contrôler simultanément tous les événements qui se passent entre quarante personnes. Sa tâche est donc fractionnée et répartie entre différents arbitres, qui interpréteront aussi un rôle dans l'histoire, comme un PNJ intervient dans l'intrigue dans un jeu sur table. D'où leur nom. On aurait pu aussi les surnommer les « mini maîtres de jeu »... PNJ est entré dans les mœurs.

Les PNJ participent à la mise en place du jeu et veillent à son bon déroulement. Décorateurs, animateurs, organisateurs avant le jeu. Arbitres, acteurs, guides, etc. pendant celui-ci... Leurs responsabilités sont diverses et variées. Il est même possible de les classer en diverses catégories en fonction des rôles qu'ils auront dans le scénario ou auprès des joueurs.

Les PNJ de référence

Ils sont clairement désignés à tous les joueurs. En effet, ce sont eux qu'il faut consulter en cas de problème : personne en retard, problème de compréhension d'un point de règle, accident éventuel... Les joueurs ont généralement des milliers de question à poser. Les PNJ de référence sont là pour y répondre. Ils sont généralement choisis parmi les personnes avec qui les participants ont eu le plus de contacts, car ils se dirigeront tout naturellement vers eux pour obtenir des renseignements.
Dans un jeu séquentiel, le PNJ de référence est toujours le guide qui conduit les joueurs sur leur itinéraire.

Les PNJ moteurs

Ils assurent un rôle important dans le scénario, qui doit faire avancer l'action. En effet, certains rôles dits « principaux » ne peuvent pas être interprétés par des joueurs. Par exemple, le sorcier qui hypnotise ses victimes, qui manipule les ambassadeurs d'une réunion diplomatique et qu'il faut découvrir lors du final du scénario ne peut être qu'une personne connaissant l'intégralité de l'histoire. Impossible donc de confier ce rôle à un joueur (surtout qu'il risque d'être proprement et correctement éliminé avant la fin de la partie). Tous les rôles *nécessitant* la connaissance complète du scénario

doivent donc être confiés aux PNJ moteurs. Cependant, leur nombre doit rester le plus faible possible. Les plus beaux rôles doivent être confiés aux joueurs. Les participants ne doivent pas être des marionnettes manipulées par les organisateurs, ou des pions sur un échiquier qu'ils avanceront les uns après les autres alors qu'eux resteront les véritables acteurs de l'intrigue ! Ce sont les joueurs qui doivent écrire l'histoire, non les PNJ qui ont imaginé sa trame…

Ne désignez jamais un PNJ moteur comme PNJ de référence. Il n'aura pas le temps de répondre aux questions, car il est généralement *très* occupé !

Les PNJ doublures

Quand un joueur reçoit un un rôle extrêmement important et qu'il est essentiel qu'il ne commette pas de gaffes qui risqueraient de compromettre le scénario, ou s'il faut qu'il soit tout spécialement motivé, on lui adjoint généralement un PNJ doublure. Ce peut être un conseiller, une dame de compagnie… généralement un intime qui reste dans l'ombre. Le PNJ est chargé d'intervenir si le joueur est sur le point de faire une grôôôsse bêtise ou manque de réagir au moment propice. « Ne croyez-vous pas, monseigneur duc, qu'il serait malséant que le maréchal du bon roi Henri refuse l'entrée de son château à l'envoyé de Sa Majesté ? » Attention, le PNJ doit rester dans son rôle pour conseiller le joueur. Celui-ci prendrait très mal (et à raison) des ordres trop directs. C'est l'un des rôles les plus ingrats, car si le joueur se débrouille bien (ce qui est généralement le cas, la doublure étant là pour des raisons de sécurité), le PNJ n'a strictement rien à faire. Si ce n'est interpréter son rôle de façon convaincante et animer le jeu, ce qui est déjà beaucoup ! Généralement, ne comptez pas plus d'un ou deux PNJ de ce type.

Les PNJ d'ambiance

Ce sont les PNJ les plus nombreux. Ils sont répartis entre les différents groupes de joueurs. Ils sont là pour animer le jeu, veiller au bon déroulement du scénario et le rediriger subtilement si les joueurs s'écartent vraiment trop de la trame envisagée. Attention, « subtilement » est très important. A la différence d'un jeu de rôle sur table où le maître de jeu peut rediriger l'action comme il l'entend, dans un grandeur-nature les joueurs sont totalement libres (surtout géographiquement) ; d'où l'importance de ces PNJ pour canaliser l'action dans le sens voulu.

Il existe une variante de ce PNJ appelée PAC (« piège à c… » pour les non-initiés) et qui intervient très rarement. Quand un groupe organise des jeux de rôle grandeur nature depuis un certain temps, il arrive que certains PNJ soient repérés par les joueurs habitués, et qu'ils soient suivis à la trace dans l'espoir de récolter le moindre indice. Dans ce cas, introduisez un PNJ PAC… qui n'a aucune importance dans l'histoire. Pour une fois, l'organisateur qui joue si souvent le rôle du méchant principal ne sera qu'un simple dilettante. Et les « suiveurs fous » qui nuisent généralement à la bonne ambiance du jeu en seront pour leurs frais. Le fait même de savoir que ce type de PNJ existe freine déjà considérablement ce genre de comportement.

Un cas spécial : le PNJ infiltré

Il s'agit d'un PNJ qui se fait passer pour un joueur. Il ne participera plus à la mise en place du jeu dès que les joueurs arriveront. Il suivra le briefing comme eux, posera quelques questions lors de l'explication des règles et rejoindra ses compagnons d'aventure… Seulement, au moment propice, il pourra intervenir au beau milieu des joueurs et créer un effet de surprise maximum.

Idéalement, il faudrait que tous les PNJ soient infiltrés. Le jeu y gagnerait en spontanéité et en incertitude… Malheureusement, cela est matériellement impossible.

Bien sûr, cette classification est assez artificielle, certains rôles se recoupent et il arrive qu'au cours du jeu, un PNJ change de type. Si le joueur que le PNJ doublure doit soutenir se débrouille comme un dieu, celui-ci devient rapidement un PNJ d'ambiance. Les PNJ de référence sont généralement eux aussi des PNJ d'ambiance.

Ce qu'ils doivent faire

Les PNJ doivent connaître l'intégralité du scénario pour pouvoir réagir dans le bons sens. La notion de « semi-PNJ » qui ne connaît qu'une fraction de l'histoire, celle qui le concerne, entraîne généralement des problèmes.

Les PNJ doivent aussi savoir les règles de jeu sur le bout des doigts. Ce sont des arbitres. Ils devront les appliquer sans faillir, intervenir en cas de tricherie. Ils doivent cependant éviter de réprimander les contrevenants, pour ne pas engendrer une ambiance « fliquée », mais doivent surtout « dédommager » les joueurs lésés.

Les PNJ veillent aussi au bon déroulement du jeu dans son ensemble : faire participer tous les joueurs (et ne pas laisser les timides perdus dans leur coin), calmer l'atmosphère si les esprits s'échauffent, donner des indices si les joueurs sont trop perdus, faire respecter les règles de sécurité, soigner les petits bobos, servir les repas et les boissons (ah ! l'importance de l'auberge dans un grandeur-nature…), etc.

A Venise, comment savoir qui est conseiller, et qui est infiltré ?

Ph.: Stratèges et Maléfices

Quand un PNJ change de rôle en cours de jeu (ce qui arrive de temps en temps), il doit obligatoirement passer un autre costume et modifier son apparence. Les joueurs seront déroutés si la démarcation entre les deux rôles n'est pas évidente. (« Ah bon, ce n'est pas le médecin qui est revenu sous la forme du spectre. C'est le grand-oncle de l'ambassadeur ! »)

Pour éviter des problèmes en cours de jeu, il est bon aussi de désigner un ou plusieurs responsables « scénario » et « règles ». En effet, l'improvisation est un élément obligatoire du grandeur-nature. Impossible de prévoir toutes les réactions des joueurs face aux situations auxquelles ils seront confrontés. Vous fournissez du poison ? Un joueur vous demandera s'il est possible qu'il agisse avec une heure de retard… Le traître infiltré dans un groupe est découvert au milieu de la nuit alors qu'il devait se dévoiler dans la matinée du lendemain. Comment rattraper le scénario ?

Pendant le jeu, il sera impossible de faire des réunions où les organisateurs pourront tranquillement trancher et prendre des décisions. Généralement, le rythme est frénétique et les PNJ n'ont pas un instant de libre. Par contre, ▷

« Si vous avez la moindre question, venez me voir ! » (le PNJ de référence)
Ph.: AP / Paradoxes / Parthenay

si tous les PNJ improvisent au petit bonheur des règles ou des aménagements de scénario, cela risque de créer des contradictions en un temps record. Et le chaos va s'installer. La désignation de responsables permet d'avoir une personne qui tranche et qui décide. Sans perdre de temps… efficacement. Généralement, le responsable-règles est l'organisateur qui a participé le plus à leur élaboration… et le responsable-scénario celui qui en est le concepteur (pour sa majeure partie) et qui a l'imagination la plus agile. Bien sûr, dès que les décisions sont prises, il faut les communiquer le plus vite possible aux autres arbitres.
Un dernier détail. Donnez aux PNJ un moyen de se faire reconnaître comme arbitre ou organisateur auprès des joueurs, s'ils ont besoin de faire valoir leur autorité. Un petit badge dissimulé à l'intérieur d'un vêtement, une carte… ou un pin's, puisque c'est la mode.

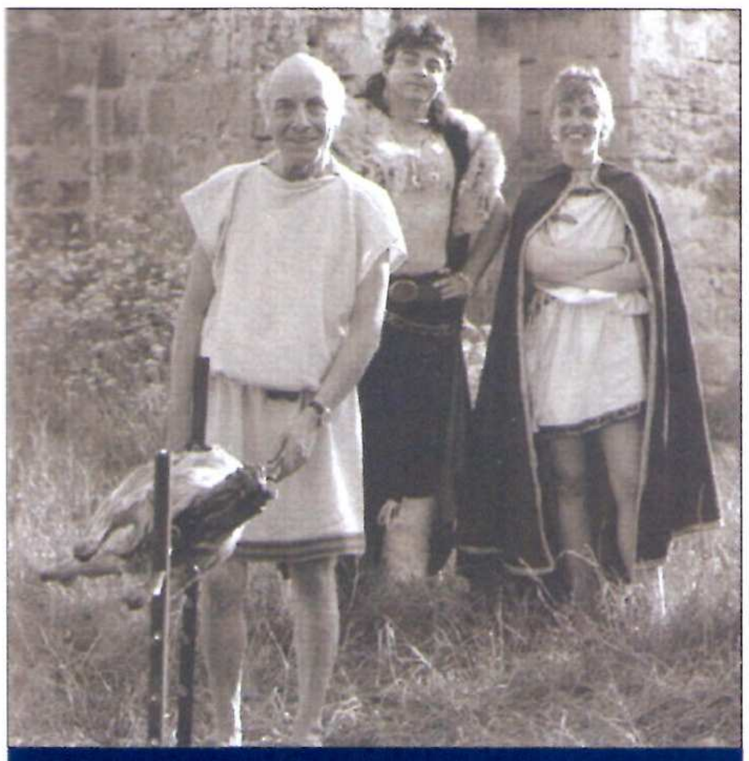
L'installation des lieux et des décors

Si vous avez des décors à installer, prévoyez une « répétition » de la mise en place pour savoir combien de temps vous aurez à leur consacrer une fois arrivés sur les lieux du jeu. La meilleure solution est d'arriver suffisamment à l'avance pour placer tranquillement les décors dès que les lieux sont libres (la veille ou dans les heures qui précèdent le début du jeu).
Normalement, vous avez dû choisir un site propice à créer l'ambiance particulière de votre jeu de rôle grandeur nature. Il reste néanmoins toujours un certain nombre d'anachronismes à faire disparaître. La réussite d'un grandeur-nature tient beaucoup au dépaysement que ressentiront les joueurs… La présence d'un compteur d'un beau bleu électrique risque fort de compromettre l'allure de votre auberge médiévale. Dissimulez donc ces objets incongrus derrière du tissu noir, des tentures, ou d'autres éléments de décor.
En extérieur, le risque de pluie étant toujours possible, veillez à prévoir des décors et des accessoires qui résistent à l'eau.
En intérieur, vous aurez sûrement restreint l'aire de jeu et interdit l'accès de certaines pièces (salle réservée aux arbitres, endroit dangereux…). Signalez ces endroits hors jeu par des pancartes nettement lisibles.
Un dernier conseil pour les jeux en intérieur : retirez toutes les clés et veillez à ce que personne n'utilise les verrous. Pour des raisons de sécurité, il est préférable que les joueurs ne puissent pas réellement s'enfermer. Si vous avez besoin de pièces fermées à clé *dans le scénario*, confectionnez des serrures en carton que vous apposerez sur les vraies serrures. Confiez aux joueurs des clés en carton elles aussi. La forme (ou la couleur) de la clé et celle de la serrure doivent correspondre pour pouvoir manœuvrer cette dernière. Il ne vous reste plus qu'à placer sur la poignée de porte une pancarte où une face indique « ouvert » et l'autre « fermé » pour que tout le monde sache comment réagir devant l'obstacle. A ce propos, prévoyez aussi des pancartes « serrure défoncée », car il y fort à parier que certains personnages ne se laisseront pas arrêter par une porte verrouillée…

Le regroupement des joueurs et le briefing

Dans le dossier-jeu, vous avez indiqué un lieu et une heure de rendez-vous. Choisissez un endroit vaste où tous les joueurs pourront se regrouper « sans se marcher dessus ». Prévoyez aussi un local où ils pourront se changer (difficile de conduire une voiture en crinoline).
Organisez des navettes de voiture ou de minibus entre le lieu de rendez-vous et la gare la proche, aux horaires d'arrivée des trains que vous avez communiqué aux joueurs… plus deux ou trois trains supplémentaires pour les retardataires. A propos des retardataires, il est conseillé de confier à un PNJ la liste de tous les participants et de lui demander de cocher les arrivées. Vous saurez ainsi exactement quels sont les joueurs qui manquent.

Avant le début du jeu, vous aurez un certain nombre de consignes à transmettre aux joueurs et du matériel à leur distribuer. Cette phase est généralement appelée le « briefing ». Ne perdez pas de temps à attendre les retardataires s'ils représentent moins de 10 % de l'effectif total. Un PNJ de référence les mettra au courant à leur arrivée de ce qu'ils ont manqué, et les joueurs ponctuels ne seront pas trop pénalisés. Il n'y a rien de plus exaspérant que d'attendre pendant des heures le début d'un jeu…
Commencez toujours par le rappel des règles de jeu et de sécurité. Si vous avez déjà distribué le matériel, les joueurs seront plus occupés à ranger leurs petits objets qu'à vous écouter. Le rappel doit être court et précis. Les joueurs sont censés connaître déjà les règles. Exposez-les brièvement et répondez à leurs questions. Prévoyez une petite feuille de résumé, signalant les points essentiels ; un rappel de règles improvisé de mémoire est souvent très confus et oublie quelquefois des éléments importants.
Pour la distribution de matériel, prévoyez des enveloppes individuelles marquées au nom des joueurs (et non celui des personnages). Glissez-y tous les objets de petite dimension que vous aurez à donner aux joueurs (points de vie, composantes de sorts, parchemins, etc.). Organisez ensuite des « stands » de distribution où les joueurs pourront avancer les uns après les autres et récupérer leur enveloppe, leur arme, leur bouclier… enfin, tout ce que vous aurez à leur donner. Cette organisation peut paraître un peu stricte, mais fait gagner un temps précieux. Tout le temps consacré au briefing sont autant de minutes de jeu perdues.



Autant faire porter un costume au cuistot !

Ph.: A.B. / Balanoï / Les Romains

Il ne reste plus qu'à répartir les joueurs selon leurs groupes et à les lancer dans l'aire de jeu. A ce propos, si vous disposez d'un nombre suffisant de PNJ de référence, vous pouvez séparer les joueurs très tôt et les répartir sur différents points de rendez-vous. Ainsi, les personnages qui ne se connaissent pas dans l'histoire n'auront pas été en contact avant le début du jeu, ce qui laisse un élément de surprise intéressant.

Dans le cas particulier d'un scénario séquentiel, faites le briefing pour le premier groupe qui est prêt et lancez-le tout de suite, sans perdre de temps. Comme vous devez compter un décalage d'une demi-heure à une heure entre le départ de chaque groupe, vous aurez largement le temps de vous occuper de tout le monde petit à petit. Sur les points de départ et d'arrivée, prévoyez aussi des animations qui permettront aux joueurs de s'occuper en attendant leur tour de partir (ou l'arrivée du dernier groupe).

Les repas

Impossible de concevoir un jeu réussi sans un bon repas. Lui aussi participe à la qualité de l'ambiance. De plus, un joueur qui a faim est souvent grognon. Que son estomac soit plein, et il est rapidement satisfait.
Pour un jeu contemporain, ou qui est censé se dérouler dans les trois derniers siècles, vous n'aurez pas trop de problèmes. Si vous manquez de temps, il est possible de commander les repas chez un charcutier-traiteur, mais cette méthode reste assez onéreuse. Il est préférable de s'approvisionner dans les grandes surfaces et de se mettre aux fourneaux. Prévoyez qu'un ou mieux, deux ou trois PNJ seront totalement bloqués pendant la majeure partie du jeu pour servir à boire et à manger aux joueurs : aubergiste, barman, cuisinier…
Pour une soirée XX^e siècle, le buffet est une solution simple et relativement économique. Elle permet aussi de ne pas bloquer les joueurs à une table. Des joueurs qui restent assis pendant deux ou trois heures sur leur chaise ont beaucoup de mal à faire avancer le scénario…
Pour les repas médiévaux, il faut faire un peu plus d'effort. Evitez les anachronismes comme les paquets de chips et les emballages plastique ! Pour un jeu historique, bannissez de vos menus les pommes de terre, le maïs, les pâtes, les tomates… Vous pouvez proposer des soupes, des lentilles, des haricots, des châtaignes en guise de légumes, des pâtés ou des terrines, des volailles rôties, des ragoûts, des potées. Si vous ne pouvez pas servir de repas chaud, rabattez-vous sur la charcuterie, les viandes froides, les volailles fumées et les salades. Les pâtisseries ne posent aucun problème particulier. En guise d'assiette, utilisez la méthode de l'époque : une grande tranche de pain de campagne qui se nomme un « tranchoir », et que vous mangerez ensuite.
Les grillades sont très économiques et éminemment sympathiques, l'arôme qui s'en dégage a un je-ne-sais-quoi de magique. Cependant, il faut que vous ayez le droit de faire du feu, et deux volontaires devront s'en occuper à temps plein pendant plusieurs heures.

Si le jeu dure jusqu'au matin (et plus), il est impératif de pouvoir servir un café aux joueurs (du thé ou du chocolat pour les allergiques au breuvage noir). Il est arrivé que certains participants, particulièrement accros à la caféine, désertent le jeu pendant une heure au profit du bistrot le plus proche pour avoir leur dose matinale. Prévoyez donc un réchaud à gaz pour faire chauffer de l'eau, ou des bouteilles thermos si le feu vous est interdit. Fournissez des sachets individuels de thé, de chocolat ou de café en poudre, et ne préparez que de l'eau chaude. Cela vous simplifiera grandement la tâche.

Si le jeu dure un certain temps, entreposez la nourriture dans un réfrigérateur ou des glacières. Un coup de chaleur risquerait de tout gâter. Veillez aussi à prévoir des boissons en quantité suffisante. Chaque joueur consomme deux à trois litres d'eau par vingt-quatre heures, lors d'un grandeur-nature en forêt. Surtout si vous servez du jambon de pays particulièrement salé !
A propos de boisson, évitez de proposer de l'alcool. La première raison est que si vous avez des joueurs mineurs, cela risque de poser des problèmes légaux. Vous pouvez faire une exception pour un peu de bière, de cidre… éventuellement un apéritif et du vin pour une soirée en intérieur. Mais attention ! Si les joueurs perdent leur lucidité (ou pire certains PNJ), le jeu court tout droit à la catastrophe. Dans votre superbe taverne médiévale, pour garder l'ambiance, remplacez le vin par du jus

L'auberge, le lieu obligé de tous les grandeur-natures.

Ph.: E.G. / Summerfeist

de raisin, la bière par du jus de pomme (en prévenant les joueurs de la substitution, sinon gare aux grimaces désappointées).

Les scénarios séquentiels posent un petit problème d'organisation. Vous ne pouvez pas monter un « restaurant » par groupe de joueurs. Le mieux est de faire manger les participants avant ou après le jeu (s'il est de durée relativement courte). Si ce n'est pas possible et que le nombre de repas est trop important pour que les joueurs les transportent avec eux, prévoyez une rencontre de PNJ « itinérants » à l'heure où les estomacs commenceront à se manifester. Les joueurs pourront alors « acheter », marchander ou se faire offrir leur nourriture par les PNJ. Prévoyez aussi une distribution de thermos au petit matin (toujours le problème du café…).

Important : la sécurité

N'oubliez pas de baliser les lieux dangereux et de les signaler aux joueurs lors du briefing. Indiquez-leur aussi l'endroit où ils pourront trouver de l'aide en cas de problème. Dans le cas d'une soirée en intérieur, c'est presque inutile, mais en forêt, c'est essentiel. Généralement, il s'agit du PC des organisateurs, souvent situé dans l'arrière-salle de l'auberge (lieu indispensable de tout grandeur-nature !) ou près du point central du scénario (demeure du châtelain, grotte de l'ermite, etc.).

Si l'aire de jeu comporte un étang, un lac, des à-pic, des rochers glissants et que vous prévoyez une certain proportion d'activités physiques (comme des duels à l'épée), interdisez-les à proximité de ces zones.

Assurez-vous que les joueurs restent bien conscients des limites de sécurité et n'hésitez pas à exclure de la partie ceux qui y contreviennent de façon volontaire et répétée. Sont particulièrement dangereux et interdits : le combat au corps à corps, les coups visant la tête, les charges sauvages au bouclier… Les règles de sécurité ne sont généralement que des règles de bon sens. Ce n'est pas parce que l'on interprète un rôle de guerrier qu'il faut se conduire comme une brute ! Dans ce domaine, il est important de garder une certaine distance vis-à-vis de son rôle…

Si la surface de jeu est particulièrement grande, distribuez un sifflet à chaque joueur. Ils pourront s'en servir pour appeler de l'aide en cas de problème sérieux (attention, n'utilisez pas cet accessoire dans vos règles de jeu, pour simuler les effets d'un sortilège par exemple !). Une personne qui entend un sifflet doit cesser de jouer, se rendre vers la source de l'appel et aviser les organisateurs si besoin est. En fait, comme il n'y a jamais eu jusqu'à maintenant d'accident majeur dans un jeu de rôle grandeur nature (croisons les doigts), le sifflet sert le plus souvent aux joueurs qui sont irrémédiablement perdus dans la forêt, qui errent depuis plusieurs heures et qui craquent…

Dans un jeu simultané, prévoyez toujours une ou plusieurs trousses de secours, qui seront laissées au PC de l'organisation et à l'auberge (si elle existe). Vous pouvez aussi prévoir *en plus* des mini trousses légères pour chaque PNJ, ne comportant que les objets les plus importants ou les plus utilisés.

Dans un jeu séquentiel, chaque PNJ guide doit posséder une trousse complète car les déplacements des joueurs sont « à sens unique » et il leur sera impossible de revenir vers un PC d'organisation.

Pensez à demander si vous avez le droit de faire du feu !

Ph.: J.-P.L. / Semaines de l'Hexagone / La guerre du feu

La trousse de secours

Voici la composition d'une trousse de base. Ne cherchez pas trop à rajouter d'autres éléments. Si vous avez vraiment besoin d'autre chose, c'est qu'il est temps de consulter un médecin…

- Pince à épiler
- Paire de ciseaux
- Épingles de sûreté
- Aiguille stérile et fil (pour les ampoules)
- Vitamine C, Guronsan (pour les baisses d'énergie)
- Compresses stériles en pochettes individuelles
- Alcool à 70° (pour désinfecter les mains du soigneur et les instruments ; jamais sur une blessure !)
- Doliprane (pour les maux de tête et pour toutes les douleurs en général, ne contient pas d'aspirine)
- Antiseptique : compresses imbibées en sachets individuels
- Pommade pour les piqûres d'insectes
- Pommade pour les brûlures : Biafine, ou autre
- Pommade pour les entorses : Nifluril, ou autre
- Pommade pour les problèmes musculaires (crampe, claquage, étirement) : Décontractyl, ou autre
- Sérum physiologique, en ampoules plastiques stériles de 10 ml (pour nettoyer les yeux et pour les porteurs de verres de contact qui auraient oublié ou perdu leur matériel personnel)
- Aspivenin (si vous vous trouvez dans un endroit où il y a un risque de morsure de vipère)
- Coussin hémostatique d'urgence
- Élastoplaste
- Bandes
- Sparadrap

Ne vous affolez pas, ce que vous utiliserez le plus, ce sera la vitamine C, le Guronsan et le Doliprane… éventuellement quelques compresses antiseptiques et du sparadrap pour les petits bobos. Mais il vaut mieux prévenir que guérir (si l'on peut dire cela pour une trousse de secours).

L'hébergement

Peu de choses à dire, si ce n'est qu'il faut absolument envisager le problème des conditions sanitaires si le jeu dure plus de vingt-quatre heures.
Si l'hébergement se fait sous tente, dans un jeu simultané, regroupez les joueurs en un ou deux camps maximum. Demandez-leur de monter leurs tentes avant le début de la partie (et avant le briefing). Si vous désirez absolument que le camp soit « hors limite », ne le placez pas trop loin de l'aire de jeu (un kilomètre grand maximum). Cela facilitera la surveillance d'une part, et permettra surtout aux joueurs de venir changer de vêtements ou de prendre du matériel de rechange sans avoir à s'exiler pendant trop longtemps.
Dans un jeu séquentiel, vous avez deux possibilités :
— conduisez chaque groupe de joueurs à l'avance à l'endroit où vous avez prévu qu'il dormira (sur son itinéraire personnel) et faites monter les tentes avant le début du jeu. Les participants reviendront les démonter à la fin de la partie. Cette méthode manque de « spontanéité » car les joueurs auront découvert à l'avance un lieu que les personnages ne sont pas censés connaître…
— un organisateur rassemble les tentes et les dépose (généralement en voiture) avant l'arrivée de chaque groupe, au point prévu pour passer la nuit. Laissez au moins une heure de jour aux participants pour qu'ils puissent monter leur camp avant la tombée de la nuit. Au petit matin, ils le laisseront tel quel pour repartir tout de suite. Ils reviendront après le jeu pour le démontage.
Il est important que les joueurs n'aient pas à transporter leur tente sur leur dos pendant tout le jeu. Les aventuriers avaient des mules pour porter ce genre de matériel. Bien sûr, si vous pouvez leur fournir des bêtes de somme, il n'y a plus de problème…
La gestion des tentes pour un scénario simultané peut très bien s'appliquer au repas du soir.

Les personnes hors jeu

Il s'agit de toutes les personnes qui suivent le déroulement d'un jeu de rôle grandeur nature sans y participer réellement. Le cas le plus courant est celui des photographes ou des utilisateurs de caméra vidéo. Il arrive aussi assez souvent qu'un journaliste souhaite suivre le jeu pour pouvoir écrire un reportage ou un article.
Veillez à ce que leur présence ne gêne pas les joueurs. Pour qu'ils restent le plus discrets possible, fournissez-leur un costume… mais aussi un moyen d'être identifiés clairement comme des non-joueurs (par exemple, un bandeau blanc noué autour du front).

Après le jeu

Quand le jeu est terminé, généralement autour d'un repas, les organisateurs prennent souvent le temps d'expliquer le scénario et ses ressorts aux participants. Ils leur dévoilent l'intrigue, expliquent quelques trames secondaires et répondent aux questions. Généralement, c'est l'occasion de belles surprises et d'exclamations étonnées… Pour les jeux qui se déroulent « en campagne » et qui verront une suite lors d'une autre manifestation, les organisateurs préfèrent garder le secret. En effet, les joueurs reprendront souvent le même personnage et ne doivent pas connaître ce que celui-ci n'a pas appris au cours du jeu. Surtout si le scénario suivant utilise des éléments de l'intrigue qu'ils viennent de vivre.
Quand le « debriefing » est terminé, il ne reste plus qu'à récupérer le matériel distribué aux joueurs et à remettre les lieux dans l'état où vous les avez trouvés.
Prévoyez un nombre important de sacs-poubelles, dont certains serviront à remporter le matériel par thème : un sac pour la monnaie de jeu, un sac pour les composantes de sortilèges, un (ou plusieurs !) sac pour les armes, etc.
Le rangement est sûrement le moment le plus ingrat. Les organisateurs sont fatigués, les joueurs repartent à leurs occupations et le désordre est souvent apocalyptique. Néanmoins, il est essentiel que l'endroit où vous avez joué soit impeccable après votre départ… même si vous devez ramasser des détritus qui étaient là avant votre arrivée (on risque de vous les attribuer). Vous êtes les ambassadeurs de ce type de loisirs, et de votre comportement dépend la bonne volonté de tous les gens qui acceptent de prêter ou de louer des lieux.

Il est souvent intéressant d'envoyer une « feuille de debriefing » aux joueurs, quelques jours après le jeu. Invitez-les à faire des remarques sur les règles de jeu, le scénario, l'organisation, les repas, etc. Vous pourrez prendre ainsi leurs critiques (qui peuvent être positives !) en considération pour votre prochaine manifestation.

Après le jeu, faîtes une photo souvenir. A droite : Didier Guiserix.
Ph.: La caverne de l'elfe noir.

Adresses utiles

Le Vieux Campeur
48, rue des Ecoles 75005 Paris. Tél. : (1) 60.11. 63.62. Catalogue disponible pour commandes par correspondance. Vous trouvez une quantité de choses impressionnantes pour les jeux organisés en extérieur : matériel de camping, cartes IGN, balises de sécurité, aliments de survie…

Kiloutout
Consultez l'annuaire pour connaître l'établissement le plus proche. Comme son nom l'indique, location de matériel divers.

ADA Location
Consultez l'annuaire pour connaître l'agence la plus proche. Pour la location de véhicules à des prix très avantageux. ■

Témoignages et interviews

Ils sont connus dans le « milieu du jeu », ont organisé des grandeur-natures ou sont de simples joueurs… Nous leur avons demandé de raconter leur itinéraire personnel, ou simplement d'expliquer ce qui leur plaît ou leur déplaît dans les grandeur-natures. Instantanés à longueur et développement variables…

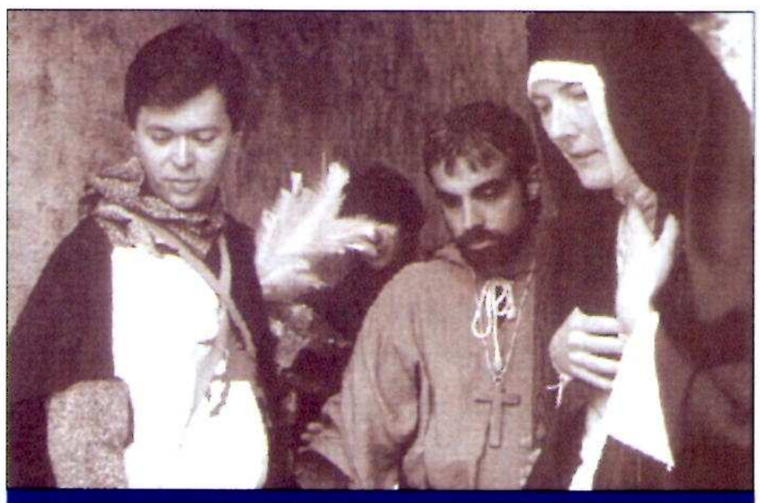
André Foussat

Ingénieur, docteur et maître en physique, il est aussi rédacteur à Casus Belli et cofondateur de *Paradoxes*. Le jeu de rôle, en plus d'être une passion à caractère purement ludique, a largement influencé sa carrière professionnelle.

J'ai découvert les jeux de rôle quand j'avais environ 25 ans, en 78 ou 79, ce qui me place dans la frange des « vieux » joueurs (40 ans). Depuis, j'ai accumulé quelques milliers d'heures de jeu sur table et une cinquantaine de grandeur-natures. Dans ces derniers, je préfère largement être organisateur/PNJ que joueur. D'une part, on a une meilleure vue sur l'ensemble des choses et des événements, et d'autre part plus que le jeu en lui-même, ce sont la « mise en scène », l'organisation et la création d'effets spéciaux qui m'attirent.

C'est presque par hasard que j'ai fait partie de la seconde aventure française de jeu de rôle grandeur nature, en juin 1984 (avec un club de jeu de rôle, l'*AJT*, et coiffés au poteau, le week-end précédent, par les Bretons de *Stratèges & Maléfices*). Mais bon, notre premier grandeur-nature était là, avec tout ce que cela comporte d'imperfections et d'aberrations (on peut le dire aujourd'hui…) : des armes en bois, un scénario inexistant et des personnages à peine esquissés, une préparation dont il vaut mieux ne pas parler, pas la moindre notion de « sécurité », une nourriture à la limite de l'hygiène et j'en oublie certainement de pires… Ah, oui, point important, malgré cela, pas un seul accident… Joli, non ?

L'idée de base était de pouvoir « monter sur la table », c'est-à-dire réaliser en vrai et sans artifices de statistiques ou de jets de dés, les actions entreprises par nos personnages favoris. Au-delà de l'aspect ludique, les jeux de rôle grandeur nature m'ont permis de m'oxygéner, de passer des jours entiers et des nuits à l'extérieur, ce qui change notablement des salles sombres et enfumées des clubs de jeu. Indépendamment, le simple fait de pouvoir réaliser soi-même, sans risque réel, ces actions héroïques (ou non, en fait) qui sont l'apanage de nos héros de papier procure une sensation assez exaltante. Tous ceux qui ont eu l'occasion de rencontrer quatre individus



Le prêtre Foussat, étonné !
Ph.: A.P. / Paradoxes / Provins

louches sur un petit chemin sous la lune (et peut-être de s'en sortir vivants, par force ou par ruse), en ont gardé un souvenir que le temps ne peut qu'embellir. Le plus gênant, le plus désagréable, vient très souvent du manque de fair-play des joueurs et du non-respect par beaucoup des réelles motivations de leur personnage. Des scénarios entiers risquent de s'écrouler si un personnage pour lequel un certain type de réaction a été prévu fait n'importe quoi ou passe complètement à côté du problème. Il m'est trop souvent arrivé de voir un chevalier attaquer dans le dos de pauvres paysans qui lui avaient soi-disant manqué de respect, ou un roturier insulter un noble…

À partir de cette date, nous avons essayé, en créant *Graal, la XXIII^e lame*, association spécialisée dans les grandeur-natures, d'affiner les règles et les techniques de simulation, d'améliorer la sécurité des joueurs et la qualité de l'organisation, bref, de faire mieux ! *Graal, la XXIII^e lame* n'a pas survécu à ces tentatives d'amélioration, pour des raisons diverses, allant du manque de temps au désengagement de certains de ses fondateurs.

En 86, changement de décor. Avec trois autres personnes, joueurs passionnés eux aussi, nous fondons *Paradoxes*, association régie par la loi de 1901. Notre but est clair, nous avons tous, du moins le croyons-nous, le même : le jeu de rôle grandeur nature idéal. Nous nous attachons à formaliser des règles de jeu viables, à trouver des armes non dangereuses et des méthodes de création de scénarios pour 100 à 150 joueurs en simultané. C'est un travail phénoménal, qui se compte en centaines d'heures et en dizaines de nuits blanches, dont heureusement il reste quelque chose (une partie non négligeable des textes de ce hors-série provient ou est directement issue de ce travail). Quelques belles réussites comme la saga médiévale-fantastique de Parthenay (86/87) ou le Star Wars aux Mureaux (87) nous confortent dans cette idée : c'est cela qu'il faut faire et en avant ! Nous décidons même de nous attaquer au monde de la publicité et de la communication en général, et là aussi, cela fonctionne bien. Un des plus beaux exemples, c'est la campagne pour la SEITA, *Les fils de la Terre*, en 1988.

Tout cela marche si bien qu'au 1er janvier 1989, naît *Paradoxes* S.A.R.L., avec cette fois-ci cinq actionnaires, les quatre du début plus un autre élément de valeur. Différence essentielle : le travail en association est bénévole et celui d'une société doit permettre de faire vivre ceux qui y participent (salaires, obligations légales largement plus contraignantes, etc.). Pendant toute une année, la société fonctionne bien, accumulant les contrats et les réussites et puis crac… D'un coup, c'est l'écroulement, nous réalisons que si certains d'entre nous (j'en faisais partie) sont prêts à s'ouvrir vers le monde de la communication, en gardant une petite activité tournée vers les joueurs, les autres ne veulent travailler exclusivement qu'avec le public habituel, ils refusent de faire des concessions à l'idée du Jeu de Rôle Grandeur Nature (avec des majuscules)… Or, il est impossible de gagner sa vie en fonctionnant uniquement avec les joueurs avertis (ou bien il faudrait qu'ils payent leur inscription beaucoup plus cher). Dans un sens, c'était « trahir » mais gagner correctement sa vie, dans l'autre, se faire plaisir mais végéter… La majorité a tranché.

Paradoxes existe toujours, certes. La société continue d'organiser deux ou trois grandeur-natures par an (Parthenay, en particulier). Je suis retourné à la vie active « normale » et j'envisage aujourd'hui de créer une autre société dans un domaine qui n'a rien à voir ni avec le jeu, ni avec le reste de mes préoccupations antérieures d'ailleurs… Oui, bien sûr, je continue à jouer, pas seulement aux jeux de rôle, mais aussi à toutes sortes de jeux de plateau. Les grandeur-natures ? Non, vraiment, j'en ai fait une overdose, même si « l'aventure Para-

doxes » m'a procuré des joies et fait vivre des moments forts que je n'aurais pas connu autrement… Mais surtout, une chose que je m'efforce de faire depuis : ne plus mélanger passion et histoires de sous, c'est le meilleur moyen de se brouiller avec ses amis…

Je reste malgré tout persuadé qu'il est possible de vivre du jeu en grandeur nature, pas seulement jeu de rôle, mais aussi murder-party, dérapage[1] ou même paintball. Il faut pour cela s'ouvrir vers l'extérieur et proposer ce type d'activités à des sociétés du domaine des loisirs et de la communication. C'est même le meilleur moyen de faire découvrir le jeu de rôle à un plus large public, de le sortir du cercle des initiés. Proposer aux joueurs avertis des week-ends de grandeur-natures doit rester du domaine associatif ; en faire une réelle application tournée vers les entreprises et les néophites ne pourra se faire que par l'intermédiaire de sociétés correctement structurées pour cela.

Alain Borell

Un GN où on peut fumer !
Ph.: Le cercle des quatre Arthur et CCF

Dentiste, âgé de quarante-six ans, il est président et photographe de l'association *Balanoï*. Il ne joue pas aux jeux de rôle sur table, mais au tarot à quatre, et au go dont il a été président, puis trésorier de la Fédération française au début des années 80. Sa fille de quinze ans participe à des grandeur-natures.

Je suis arrivé au grandeur-nature par hasard, au salon des Jeux de Réflexion de la porte de Versailles. J'ai ramassé un prospectus pour participer à la *Guerre du Feu* (*Semaines de l'Hexagone*). J'y ai joué avec trois de mes amis, et en garde un excellent souvenir. Puis nous avons recommencé avec une autre association et nous avons été déçus. Mes amis, plus introduits que moi dans le milieu du jeu de rôle ont pensé pouvoir faire mieux et ont créé *Balanoï* en novembre 87. J'en ai fait partie assez rapidement et de fil en aiguille j'en suis devenu le président (à vie, bien sûr, sinon ce n'est pas la peine). Par plaisir et pour information, je suis allé jouer un peu partout : *Les Messagers d'Elendill, Paradoxes, Le Cercle des 4 Arthur, Les Fils de Gollum, la Guilde des Fines Lames* (Belgique), *Alzathot, Au Bonheur des Striges*…

Vous ne voleriez pas une fillette ?
Ph.: A.B. / Balanoï / Tendre vautour

Fondamentalement, rien n'est plus complexe que la nature humaine et un grandeur-nature se joue avec de vraies personnes, sans accessoires tels que damier, plateau, cartes, dés, etc. Peu d'autres jeux offrent les mêmes possibilités. L'invention et l'imagination de certains joueurs sont parfois confondantes et entraînent des possibilités infinies de relations, de « montages » diplomatiques, de conspirations, d'alliances, de trahisons. Le grandeur-nature est un loisir créatif où l'écoulement du temps et la durée, la fatigue, prennent une grande importance. La découverte d'éléments cachés, de personnages imprévus, de situations surprenantes, de mises en scène soignées ravissent toujours le joueur de grandeur-nature.
La rumeur a couru, il y a quelques années, que des adolescents s'étaient suicidés aux USA pour cause de jeu sur table. Il ne s'agissait que d'une rumeur qui, comme toutes les rumeurs, surtout les plus débiles, n'avait aucun fondement. Le jeu sur table et plus encore le grandeur-nature ne peuvent que favoriser le sens du contact humain, des relations sociales. Le joueur doit vaincre sa timidité, se prendre en charge, gérer son personnage ; il ne peut trouver du plaisir au jeu que par les contacts avec les autres. Il s'agit de plus d'une activité de création permanente et non pas de consommation.
Ma fille a commencé à jouer à 9 ans au jeu sur table, à 10 ans au grandeur-nature avec moi, à 13 ans de ses propres ailes. Je suis persuadé que cela lui a été profitable : elle n'est pas vraiment timide, elle s'est fait une foule d'amis, et a acquis un très grand sens de l'autonomie et d'indépendance.

Cyrille Daujean

Vingt ans, étudiant en deuxième année de Deug, il pratique le jeu de rôle depuis huit ans et le grandeur-nature depuis quatre. Son rythme de jeu dans le domaine du GN est de 1 à 3 tous les deux mois. Cette année, il passe de l'autre côté de la barrière puisqu'il sera PNJ dans plusieurs manifestations à venir.

La principale raison pour laquelle je pratique le jeu de rôle grandeur nature se résume dans le fait que celui-ci procure des sensations particulières introuvables ailleurs. En premier lieu, le grandeur-nature est la concrétisation physique de l'imaginaire, intensifiant les possibilités d'évasion que procure le jeu de rôle sur table « traditionnel ». C'est vraiment un moment privilégié qui permet de recréer des ambiances, des mondes et des situations qui restaient jusqu'alors du domaine de l'imaginaire. En bref je joue au grandeur-nature pour être totalement dépaysé et vivre « autre chose autrement », le temps d'un week-end.
La seule restriction, ou défaut, c'est l'impossibilité de jouer un rôle trop éloigné de ses capacités physiques, un géant de 3 mètres ou Superman par exemple, à moins de palier aux manques par des règles appropriées. Tout le reste n'est qu'une question de moyens. Les différences entre le grandeur-nature et le jeu sur table en font deux activités fondamentale-

Cyrille Daujean, l'homme à gauche.
Ph.: A.P. / Paradoxes / Parthenay

1) Dérapage: sorte de murder-party dans laquelle les participants ne savent pas qu'ils sont en train de jouer; très prisée par certaines sociétés pour des opérations de communication interne.

ment différentes qui se complètent plutôt qu'elles ne se font concurrence.

La qualité d'un grandeur-nature réside principalement de ce que les lieux sont beaux et les joueurs parfaitement dans leurs personnages, ces ingrédients réunis transfigurent la réalité et permettent toutes sortes de situations : du duel épique aux cérémonies secrètes en passant par des magouilles politiques faisant s'écrouler des royaumes... Plus secondairement, ce qui me plaît dans un grandeur-nature c'est la possibilité d'intervenir à n'importe quel moment sans voir mes actes régis par le hasard systématique d'un coup de dés.
Ce qui me plaît ce sont les éléments extérieurs et intérieurs qui font « riper » les engrenages d'une partie. En général, l'agressivité de certains joueurs, notamment dans les combats, fait parfois dégénérer les choses au point qu'une pause hors jeu est nécessaire pour refroidir les esprits. Il y a aussi les éternels douillets qui râlent au moindre frôlement d'une lame. Les organisateurs dirigistes qui redressent le cours du scénario à grands coups de sorts inventés la minute d'avant. Les chevaliers qui sortent leurs cigarettes toutes les deux minutes. Les éternelles digressions en cours de jeu, les chasseurs hargneux, la nationale qui passe à 20 mètres du camp des monstres...
Le cas « joueur de grandeur-nature » est souvent mal connu. En effet si nous nous faisons appeler « gang des nez rouges » par certaines personnes, il ne faut pas perdre de vue que le jeu de rôle grandeur nature n'est rien d'autre qu'une forme de théâtre et non pas une succursale de Sainte-Anne. Comme partout il y a quelques éléments incontrôlés qui font déraper les parties, et que les organisateurs ne doivent pas hésiter à sanctionner. Le grandeur-nature c'est avant tout une activité aussi passionnante que le JdR, qui permet de devenir un personnage légendaire pour quelques heures, et d'être le preux chevalier dans son armure pas toujours de carton-pâte en quête de l'objet magique qui changera à coup sûr le futur de l'univers. Pourvu qu'il ne fume pas et tout sera parfait !

Bruno Faidutti

Créateur de jeux de société comme *Baston* ou *La vallée des mammouths*, il est aussi agrégé de sciences sociales, et prépare une thèse d'Histoire.

Je pratique le grandeur-nature depuis deux ans. J'ai organisé récemment un grandeur-nature médiéval historique dans la Flandre du XIe siècle, et je travaille actuellement sur

Bruno Faidutti et Tristan Lhomme.
Ph.: A.R. / Belfort

une aventure dans les milieux alchimiques de la Renaissance.
J'avais déjà arrêté le jeu de rôle depuis plusieurs années lorsque je me suis lancé dans le grandeur-nature. Tout à commencé en Isère, où j'ai sympathisé avec Anne Vétillard qui a réussi à me convaincre que le grandeur-nature n'était pas toujours, comme je le croyais jusqu'alors, un simple mélange de Donjons & Dragons et de Gendarmes & Voleurs, mais qu'il y avait en plus une dimension théâtrale et historique. Depuis cette date, je joue en moyenne une fois par mois, toujours avec le même plaisir. Quand on me demandait si je pratiquais le jeu de rôle, je répondais « j'ai arrêté depuis cinq ans », c'était déjà très classe. Maintenant, je réponds « seulement en grandeur nature », c'est encore mieux.
Le grandeur-nature est, pour moi, une catégorie de jeu totalement à part, et rien ne m'insupporte autant que de le voir associé au jeu de rôle sur table. Il tient plus du théâtre, de la simulation historique, voire du Gendarmes et Voleurs de notre enfance, que du jeu de rôle. Il faut se méfier pourtant que certains grandeur-natures ne tournent au jeu de piste ou à la présentation théâtrale, les organisateurs ayant déjà prévu tout ce qui devait arriver, parfois même répété les scènes essentielles, et les joueurs n'ont plus la possibilité de modifier le fil de l'histoire. Des garde-fous sont nécessaires (ce ne sont pas les fous qui manquent), quelques scènes bien préparées peuvent mettre de l'ambiance, mais ce sont les joueurs, pas les PNJ, qui doivent écrire l'histoire.
Enfin je suis contre le misérabilisme. Les organisateurs de grandeur-natures ont toujours peur d'être trop chers, et rognent sur les dépenses pour rester « abordables ». On garde de meilleurs souvenirs d'un grandeur-nature à 500 F dans un château avec un bon repas que d'un grandeur-nature à 200 F en forêt où on amène ses sandwichs. Bien sûr, l'essentiel reste les joueurs et le scénario...

Xavier Jacus

Enseignant, marié et deux enfants, Xavier Jacus est connu pour ses nombreuses activités ludiques. Il a fondé *Le Journal du Stratège* qui intéresse les wargameurs, et l'association *Les Semaines de l'Hexagone* qui permet de jouer durant l'été dans divers lieux en France, que ce soit au jeu de rôle, au wargame, au grandeur-nature ou au paintball.

Je suis un joueur passionné aussi longtemps qu'il m'en souvienne et je fais de la simulation historique et du jeu de rôle depuis 78-79. J'ai participé à une bonne vingtaine de grandeur-natures en une dizaine d'années, et je garde jalousement le souvenir de certains personnages hauts en couleurs que j'ai eu le bonheur de jouer. Nous avons eu le plaisir d'organiser avec *les Semaines de l'Hexagone* *La Guerre du Feu* 3 ans de suite en forêt de Fontainebleau, *Highlanders* sans interruption depuis la sortie du film (le 1, pas la suite qui est détestable), la *Migration Barbare* (4 épisodes), *la Nuit de Walpurgis*, *Histoires de Fantômes Chinois* (comme le film) et bien d'autres choses encore.

La deuxième Migration barbare.
Ph.: A.B. / Semaines de l'Hexagone et Balanoï

On met souvent en parallèle le grandeur-nature avec le jeu de rôle sur table. Au niveau de l'imaginaire, on se figure que c'est plus facile de rentrer dans l'action en grandeur-nature que sur table, parce qu'il y a le décor et les costumes. Et bien, je crois que c'est tout le contraire qui se passe, du moins pour ceux d'entre nous qui ont l'imaginaire très riche et des connaissances historiques réelles.
Quant au rapport entre le grandeur-nature et le paintball, je pense que c'est commettre une erreur que de trop mélanger les deux

genres... Certes, le matériel disponible en paintball nous offre la possibilité d'utiliser/de simuler toutes sortes d'armes à feu et c'est un besoin réel dans certains univers (Cthulhu par exemple) mais la chose se fait au détriment de l'aspect général des participants car c'est au prix du port de lunettes ou de masques de protection pour la sécurité et ça gène beaucoup pour l'esthétique d'une partie mais aussi à cause de la buée qui se forme sur les lunettes tout bêtement...

En plus, le paintball ne relève pas des mêmes critères ou ressorts que le grandeur-nature. L'un relève du sport et d'un type de sport assez violent, l'autre de compétences plutôt socialisantes « l'art de parler, de négocier, de convaincre, de diriger un groupe », l'astuce, la connaissance de l'univers dans lequel on évolue, etc.

Mon dada, si je puis dire, c'est le mariage qui peut-être réussi entre le sport et le grandeur-nature. Nous avons tenté cela aux *Semaines de l'Hexagone*, il y a cinq ans avec la *Migration Barbare* qui est avant tout un raid équestre et un exploit sportif puisque ça se déroule en plein hiver dans les forêts en Lorraine. La mise en œuvre est délicate bien sûr, mais vous ressentez l'aventure dans votre corps cette fois et pas seulement dans la tête. Faire une balade à cheval dans un lieu historique c'est bien, sans doute ; se déguiser en chevalier et déambuler à pieds dans une zone moyenâgeuse d'une petite ville de province, c'est chouette certes ; mais charger à quinze cavaliers sur deux rangs à six de front avec deux serre-files, étriers dans étriers contre un groupe de piétons menés par un colosse de 1 mètre 90 en armure qui a décidé de vous barrer le chemin, c'est autre chose... et rejouer le « Miracle des Loups » en dévalant la falaise en rappel pour tendre une embuscade aux troupes du Téméraire... Tout ça, c'est faisable avec un peu d'imagination et quelques professionnels pour la sécurité, et ça a été fait et réussi... sans blessures.

Croc

Créateur des jeux de rôle Bitume, Animonde, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Heavy Metal et Bloodlust, Croc essaye toutes les activités ludiques qui se présentent et ne reste pas cantonné au jeu sur table... Ses avis sont toujours assez « tranchés ».

J'ai participé à des grandeur-natures à partir de 86 (plus d'une vingtaine en tout) et je fais du paintball depuis quelques mois (à raison d'une partie tous les 15 jours environ).

J'aimais bien les grandeur-natures mais j'en suis revenu. En effet, si au départ le dépaysement du décor et le plaisir de rencontrer des joueurs

Rendez- vous, vous êtes cernés.
Ph.: Paradoxes / Star Wars

fanatiques peut attirer, on en vient rapidement à regretter le confort de sa salle de séjour. J'en suis venu à haïr petit à petit ces maniaques qui agitent des tuyaux en plastique amoureusement recouverts de ruban adhésif et qui croient dur comme fer que ce sont des épées. J'ai eu aussi de plus en plus de mal à être paralysé lorsqu'un magicien drapé dans un drap et chaussé de baskets me lançait à la figure une balle rebondissante qui était censée simuler les composantes d'un sort de combat.

Le seul intérêt, à mon humble avis, de ce type de jeux reste, lorsqu'on est meneur de jeu débutant, de se rendre compte que tout ce que les jeux de rôle sur table peuvent déformer pour laisser une plus grande place à la jouabilité. Exemple : les combats la nuit ou dans une caverne sont très chaotiques et il arrive souvent que l'on prenne un ami pour cible. Le simple fait de suivre une piste ou de se cacher en forêt devient un vrai cauchemar. Et je ne parle pas des conditions de sommeil à l'extérieur et de l'organisation des tours de garde (surtout lorsqu'on a pas de montres).

Pour ce qui est du paintball, bien que je le pratique régulièrement, ce n'est en aucun cas une sorte de grandeur-nature mais bien un sport à part entière. Les rôles, s'ils existent, se résument à des rôles militaires, un point c'est tout. Mais, comme pour les grandeur-nature médiévaux, le paintball est un outil éducatif très intéressant pour les maîtres de jeu qui mastérisent des JdR contemporains ou futuristes violents (cyberpunk et autres). Rien de plus pratique qu'une petite partie pour se rendre compte de la puissance des armes automatiques et des notions de tactique de base. Exemple : il est presque impossible de coordonner une attaque simultanée sans radio ou de différencier, dans un sous-bois, un allié d'un adversaire lorsque les deux arborent un uniforme d'un charmant kaki. En parlant d'uniforme, je crois que toute connotation fasciste associée au paintball vient en grande partie des vêtements camouflés que presque tous les joueurs portent. Forcément, en jaune fluo, on serait plus paramilitaire, mais ça n'aiderait pas au camouflage.

Nathalie Achard

Après un court passage dans le domaine de la création publicitaire, Nathalie Achard a repris ses études d'Histoire. Cela fait cinq ans qu'elle pratique le grandeur-nature et a une bonne douzaine de parties de ces jeux de plein air à son actif. Sachant que pour le jeu de rôle sur table il n'y a qu'une fille sur dix garçons seulement et que la participation féminine est bien plus importante en grandeur-nature, nous lui avons demandé si elle avait une explication.

J'avais un terrible a priori qui me faisait fuir comme la peste le grandeur-nature ludique alors que cela faisait déjà cinq ans que je pratiquais les jeux sur table. Je pensais que les grandeur-natures étaient une imitation nostalgique de la vie militaire : survie en forêt, combats et embuscades, etc. Mais d'un naturel curieux je me suis lancée et qu'elle ne fut pas ma surprise ! Si combats il y avait (et j'ai même découvert par la suite qu'ils n'étaient pas obligatoires, joie !), c'était un monde vraiment enthousiasmant qui s'offrait en fait à moi.

Dame Achard, compassée !
Ph.: J.B. / Visiteurs d'un soir

N'avez-vous jamais remarqué lors de vos jeunes années de collège ou de lycée combien il était difficile pour les troupes de théâtre scolaires de trouver des garçons pour tenir les rôles masculins ? C'était une activité qui semblait toujours plus attirer les filles. Fort de cette constatation on peut s'étonner de voir combien le jeu de rôle, d'essence théâtrale pour ceux qui pratiquent le « roleplaying », attire si peu les filles. Par contre, on constate que sur les grandeur-natures, la gent féminine est beaucoup plus représentée. En fait, au milieu de tous ces éléments épars, on peut y trouver une certaine logique. ▷

Les débuts du jeu de rôle, cela a quand même été AD&D version basique que l'on peut résumer avec un petit sourire en coin par PMT soit Porte, Monstre, Trésor. Voilà des choses qui ne correspondent pas vraiment au goût des filles, en général. Celles qui n'ont pas eu la chance de découvrir le jeu autrement se sont lassées (comme je les comprends). Voilà pourquoi il n'y a pas beaucoup de filles, mais aujourd'hui avec l'éclosion de quantité de jeux différents et plus « constructifs » (et cela ne veut pas forcément dire « niais ») on voit arriver plus de consœurs. C'est vrai qu'elles sont moins nombreuses qu'en grandeur-nature où là la représentation est plus importante. Ce qui est « normal ». Le grandeur-nature, bien plus que le jeu sur table, est un accomplissement physique d'un personnage de la même façon que le théâtre (sans être la même chose, c'est la même essence) et là on retrouve l'engouement féminin pour ce type d'activité, à la limite même si il y a des portes, des monstres et des trésors ! Mais pas trop…

Denis Beck

Fonctionnaire à l'Éducation nationale, Denis Beck pratique régulièrement le paintball. Il a participé à quelques grandeur-natures et écrit régulièrement des scénarios pour AD&D dans Casus Belli.

L'une des premières choses qui vient à l'esprit lorsqu'on assiste en candide à une partie de paintball, c'est que les personnes qui se livrent à cette activité sont soit des mercenaires mettant la dernière main à une opération coup de poing en Angola, soit la faction armée de quelque sombre complot planétaire.

Denis Beck avec ses lunettes.
Ph.: A.P. / Paradoxes / Parthenay

Il faut reconnaître que les apparences sont accablantes : tenues camouflées de manufacture indubitablement militaire (ça y est, le mot honni est lâché !), armes aux aspects menaçants, comportements parfois équivoques. De là à assimiler les joueurs à des « groupuscules fanatiques de la reconstitution historique en costume vert de gris », comme l'écrivait l'un de nos lecteurs, il n'y a qu'un pas.

Odile Toubi, la femme en rouge.
Ph.: A.P. / Paradoxes / Parthenay

La tentation est donc grande de hurler au fanatisme, et de considérer les clubs de paintball comme autant de groupes paramilitaires dont le but inavouable serait le pronunciamento militaire…
Ce procès n'est pas sans rappeler celui qui est fait aux rôlistes et aux wargameurs, les premiers étant accusés d'invoquer des démons et d'organiser des messes noires, les seconds de sympathies nazies, et ce par le seul fait de pousser des pions couleur Wehrmacht.
On rétorquera que le paintball a tout l'air d'un « passage à l'acte » et que certains joueurs ont parfois des comportements surprenants (qui, cependant, à ma connaissance, ne dépassent pas le stade du fantasme ramboïde). Mais la réciproque est vraie lorsqu'un regard neutre s'intéresse au comportement parfois inquiétant de joueurs incarnant des démons. D'autre part, les délires sortis de l'imagination de certains joueurs me paraissent bien plus inquiétants que les gasconnades des paintballeurs, dont l'activité trouve sa source dans une réalité qui semble au contraire propre à éviter les débordements.
Il est certain que le côté indubitablement guerrier de cette activité rebutera toujours ceux dont la (bonne ?) conscience est révoltée à la seule vue d'une arme ou d'un uniforme. Position certes compréhensible, mais qui n'est pas sans rappeler, de part sa rigidité, l'intolérance qu'elle est censée combattre !
Il n'en reste pas moins qu'il faudrait en finir une fois pour toutes avec le fantasme qui consiste à voir en tout joueur de paintball un ultra militariste ou un mercenaire à la petite semaine. L'assimilation est d'autant plus grotesque lorsqu'on connaît l'acharnement avec lequel des joueurs tentent de « banaliser » leur activité préférée, au point, parfois, de lui faire perdre une partie de son intérêt !
Que l'on me permette de conclure par un souvenir personnel : avant de rencontrer mes compagnons de jeu, j'avais peur de rencontrer des individus patibulaires et vaguement paramilitaires. Au bout de quelques heures, j'avais découvert qu'il était encore possible de prendre son pied en jouant à la guerre, comme lorsqu'on était gamin, et ce sans arrière-pensée. Epatant, non ?

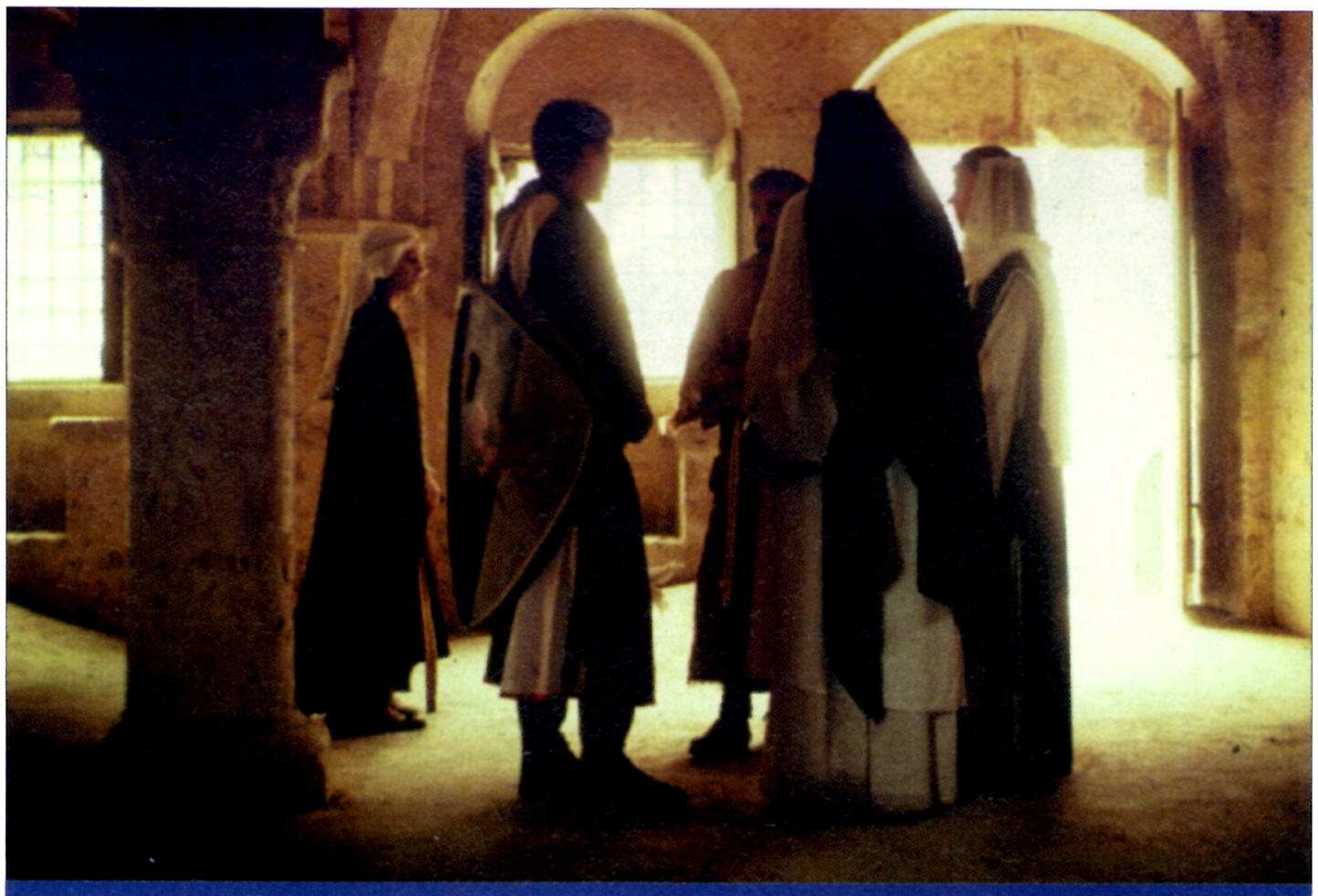
Odile Toubi

Odile est cofondatrice de l'association *Les mille et une vies* et travaille de nuit dans un laboratoire, ce qui lui laisse du temps libre pour écrire des scénarios de grandeur-nature. Elle joue aux jeux de rôle depuis sept ans.

Le grandeur-nature n'est pas un loisir différent des autres, en fait, il regroupe à lui seul un ensemble de loisirs qui en font une activité particulièrement complète. Au cours d'un grandeur-nature, on goûte aux activités de plein air (sport, balade en forêt) tout en s'affairant à la résolution d'énigmes afin de comprendre le scénario proposé. L'aspect préparatif du grandeur-nature n'est pas non plus à négliger, de la couture pour la confection des costumes à la lecture pour se documenter sur l'époque. Bien sûr, tout cela prend beaucoup de temps.
On en arrive à organiser des grandeur-natures à la suite d'une démarche logique.
On commence par écrire des scénarios pour jeux de rôles, puis on a envie de donner à ses histoires une autre dimension. On joue d'abord avec d'autres organisations, on se documente de plus en plus, on en rêve et puis un jour avec des copains on se lance… Alors, on se rend compte que ce qui paraissait de prime abord être une partie de plaisir demande un don de soi important. Il faut beaucoup de temps et de persévérance pour mettre tout cela en place. On constate que le premier grandeur-nature se passe rarement comme prévu. Qu'importe, si on a réussi à transmettre un peu de rêve. On oublie la fatigue et l'angoisse de la préparation. Le seul bilan reste alors l'envie pas toujours rationnelle de recommencer. Cependant, il faut savoir que beaucoup de passion est nécessaire pour que l'aventure ne prenne pas fin. ■

Nous remercions également pour leurs remarques qui, malheureusement ne sont pas publiées ici, Olivier Guillo, Finn et Tristan Lhomme.

Pourquoi des règles de jeu ?



Du juste recueillement, naissent les bonnes décisions.

Ph.: A.P. / Paradoxes / Provins

Quel que soit le degré de réalisme que vous voulez introduire dans votre jeu de rôle grandeur nature, vous devrez utiliser de temps en temps des règles de jeu, des principes simples de simulation permettant de résoudre sans ambiguïté les actions tentées par les joueurs. Il est impossible d'accomplir réellement toutes les actions voulues par un personnage...

Comme tous les autres jeux, un grandeur-nature implique des règles. Bien sûr, de part sa nature même, il en comportera beaucoup moins qu'un jeu de rôle sur table. Il est ainsi inutile de concevoir un système de simulation pour voir si un personnage réussit à grimper à un arbre, à convaincre son interlocuteur du bien-fondé de ses accusations ou pour voir quel est son état de fatigue... Toutes ces actions sont directement accomplies par les joueurs, en direct et... en « grandeur nature ». L'accomplissement réel de ces actions, sans l'intermédiaire de règles, et mettant en jeu les qualités propres des participants est l'essence même de ce type de jeu.

Cependant, il existe un certain nombre de domaines où la simulation et l'intervention des règles deviennent obligatoires. Toutes les actions qui ne peuvent pas être accomplies « pour de vrai » pour des raisons de sécurité, comme les combats ou les blessures, ou tout simplement parce qu'elles sont impossibles dans la vie réelle, comme la magie, doivent faire l'objet de règles.

De l'esprit des lois...

Les règles d'un jeu de rôle grandeur nature ne doivent jamais être plus compliquées que nécessaire. En effet, les participants seront directement plongés dans l'action et devront réagir immédiatement, sans avoir à se référer à un manuel pour déterminer leur comportement. L'un des principaux intérêts du grandeur-nature est la continuité de l'action, sa fluidité, et l'ambiance qui en découle. La magie du moment serait totalement brisée si un joueur devait réclamer un arrêt de jeu afin de demander à un arbitre comment il doit réagir, ou pour consulter fébrilement les notes qu'il a gardées dans sa poche...

Les règles doivent donc être très facilement mémorisables ou, pour les plus étourdis, tenir sur un aide-mémoire d'une taille minimale. Evitez l'accumulation de chiffres, d'abréviations ou de termes trop semblables. Par exemple, dans certains jeux de rôle sur table, les points de vie qui indiquent l'état de santé d'un personnage sont répartis en différents endroits du corps. Si vous transposez cette règle en grandeur-nature, en attribuant, par exemple, deux points de vie à chaque membre, trois au tronc, et que vous décidez de prendre en compte individuellement les blessures de chaque localisation, imaginez ce que devront retenir les joueurs après deux ou trois combats ! Quand ils auront reçu un coup d'épée au bras droit, deux à la poitrine, un dans le dos et un à la jambe droite, ils auront un mal fou à se rappeler de tous leurs « scores » et seront sûrement dans l'impossibilité de réagir avec naturel lors de la prochaine altercation. Si en plus les ▷

Pour un scénario années 20 ou contemporain, restez simples.

Ph.: A.B. / Le cercle des quatre Arthur

armes infligent des dommages différents selon leur taille ou leur nature, la situation devient insoluble. Faites au plus simple à chaque fois que cela est possible…

Les règles doivent aussi être directement interprétables par les joueurs, sans aucune ambiguïté et sans la présence d'un arbitre pour les expliquer. Plus elles seront complexes, plus elles donneront lieu à des contestations, et à différentes interprétations. Elles poseront alors plus de problèmes qu'elles n'en résoudront… Un geste « technique », une phrase clé correspondant à une règle de jeu précise, doivent être clairement identifiables et ne pas être confondus avec des actes banaux ou intervenir dans une conversation courante.
Les règles doivent aussi être logiques. Le port d'un casque ne doit pas protéger d'un coup d'épée reçu dans le dos. Si vous autorisez l'égorgement, prévoyez que les joueurs qui porteront un élément protecteur autour du cou, comme une cagoule de mailles ou un collier particulièrement large, puissent y échapper.
Les règles doivent également préserver la liberté d'interprétation des joueurs. Ainsi, les sentiments et les émotions ne doivent être traités de façon technique que si la magie existe dans votre jeu. Grâce à un enchantement, vous pourrez « charmer » un adversaire ou lui inspirer une peur panique qui lui fera prendre ses jambes à son cou. Mais si les joueurs sont confrontés, par exemple, à une apparition fantomatique, leur peur devra être réelle et leur décision de s'enfuir strictement personnelle. Ce sont dans ces choix, dans ces émotions réellement vécues que réside tout le plaisir d'interpréter un personnage. Si chaque action doit être dictée par une règle ou un PNJ de service, l'ennui s'installera rapidement.
Une précision importante : une règle de jeu ne dispense pas les joueurs de l'interprétation théâtrale du geste. Il faut que la technique s'efface toujours au profit de l'ambiance et se fasse la plus discrète possible

La force de l'habitude…

Quelquefois, les jeux de rôle sur table « parasitent » les grandeur-natures, et on retrouve dans ces derniers des concepts totalement artificiels qui ne devraient pas y avoir leur place. Les jeux de rôle grandeur nature étant tout simplement issus des jeux de rôle sur table, il était inévitable que cette parenté provoque quelques difficultés. Prenez par exemple la notion de charisme. Cette qualité est strictement du domaine de la réalité. Si un joueur sait faire preuve d'une grande force de conviction, s'il arrive à entraîner les autres participants à sa suite, à leur faire partager ses buts et ses idéaux, il n'aura pas besoin d'une telle compétence technique. Il est doué naturellement et son magnétisme personnel agira sur les autres joueurs, sans l'artifice d'une règle. Ne fournissez pas une carte « charisme » qu'un joueur exhibera sous le nez de ses collègues aventuriers avant de leur dire : « Allez, suivez-moi, j'ai plein de charisme… en voici la preuve ! » Ses compagnons risquent de ne pas être vraiment motivés par ce bout de papier si leurs sentiments réels ne vont pas dans le même sens. Il est même probable qu'ils quitteront leur cher « leader » à la première occasion…
Tentez donc de vous affranchir au maximum des règles de jeu de rôle sur table quand vous concevrez des règles de grandeur-nature. N'essayez surtout pas de faire une traduction directe mais partez avec un esprit neuf. Certains principes de simulation dans les jeux de rôle sur table et dans les grandeur-natures sont bien sûr universels, comme la notion de « points de vie ». Encore qu'il existe maintenant dans ces deux domaines des règles qui permettent de s'en affranchir. L'essentiel est cependant de définir le degré de simulation que vous désirez atteindre.

Le monde et les règles

Ne prenez pas non plus ce dernier conseil pour ce qu'il n'est pas. S'il vaut mieux éviter d'utiliser les règles des jeu de rôle sur table pour les grandeur-natures, rien ne vous empêche de vous inspirer (au contraire) des univers qu'il propose. Ainsi, si la division des personnages de Donjons & Dragons en voleur, guerrier, magicien et clerc vous semble pratique ou intéressante, utilisez-la. Si les religions de RuneQuest vous attirent avec leur possibilité d'acquérir des pouvoirs en montant dans la hiérarchie, mais en échange d'obligations dans le comportement du personnage, pourquoi pas ! Séparez bien dans votre esprit, et surtout sur papier, ce qui fait partie de l'histoire de votre monde imaginaire, et ce qui est règle pure.

Comment choisir vos règles de jeu

En effet, les règles que vous allez utiliser dépendent de l'ambiance de votre grandeur-nature, et le conditionneront à leur tour. Si vous prévoyez une partie avec cent cinquante joueurs, en forêt, pendant vingt-quatre heures, avec une bonne dose d'action physique, le système de combat prendra une importance capitale. Il devra permettre aux joueurs de batailler assez souvent, ils ne devront « mourir » qu'après avoir combattu un certain nombre de fois et devront avoir la possibilité d'être soignés rapidement, sans que leur personnage soit outre mesure handicapé. De même, inutile de prévoir des règles sur le crochetage des serrures si vous jouez en forêt… les voleurs risquent de ne pas trouver beaucoup de portes sur lesquelles exercer leurs talents !
Par contre, si vous réunissez trente joueurs dans un château pour une intrigue diploma-

tique, vous pouvez raisonnablement penser que les occasions de sortir une épée seront très rares. Vous pouvez vous contenter d'un système de combat très simple. Mais prenez alors tout votre temps pour concocter un système d'empoisonnement très précis, avec des modes d'utilisation divers et variés…
De même, un grandeur-nature qui se déroule à l'époque des Années folles peut tout à fait se satisfaire de règles extrêmement courtes. Il vous suffit d'envisager l'utilisation des armes à feu, éventuellement d'un peu de poison…
Donc, pensez aux points sur lesquels vous voulez mettre l'accent et développez les règles adéquates. Pour les domaines qui n'ont pas d'importance, une décision rapide des PNJ pendant le jeu suffira largement. Le simple bon sens suffit généralement à trancher, et les joueurs n'ont même pas besoin d'un arbitre dans la majorité des cas.

De l'arbitrage

De façon idéale, les arbitres (autrement dit les PNJ) ne devraient jamais avoir à intervenir. Si les règles ont été bien comprises et que leur interprétation ne laisse aucune ambiguïté possible, les participants doivent pouvoir se débrouiller seuls.
Malheureusement, cette situation idéale est utopique. Les joueurs auront sans doute des questions de règles sur des problèmes qui se poseront en cours de jeu, et ils auront besoin d'éclaircissements. Les PNJ de référence (cf. chapitre sur l'organisation) seront là pour y répondre. Mais il vaut mieux limiter ces interventions, et prévoir des règles suffisamment explicites. Cependant, comme très souvent dans les jeux de rôle grandeur nature, l'improvisation aura sa place.
Les arbitres se doivent aussi de garder une certaine souplesse d'esprit. Toute règle, toute loi est susceptible d'adaptation si elle ne convient plus à une situation donnée. Avant tout, il faut préserver l'ambiance, l'intérêt des joueurs et le bon déroulement du scénario.
La « triche » peut aussi poser un problème. Les PNJ ne sont pas des garde-chiourmes et ne doivent pas passer leur temps à traquer les tricheurs et à leur faire des remontrances. Cela n'est intéressant pour personne. Il est clair que la première personne pénalisée par les actions d'un tricheur est lui-même. Une fois ce principe compris, il est inutile de perdre du temps à leur faire la morale. Un simple discret rappel de règles suffit le plus souvent à remettre tout le monde dans le droit chemin, sans que cela devienne un « rappel à l'ordre du grand juge suprême ». Veillez cependant à dédommager les victimes d'une tricherie. Si un sorcier a utilisé l'un de ses précieux sortilèges sans que sa cible ne réagisse aux effets de sa magie, remplacez la composante perdue… Si un chevalier a été gravement blessé car son adversaire refusait de compter tous les coups qu'il avait reçus, soignez-le « gratuitement ».
Les PNJ peuvent aussi intervenir pendant le déroulement de la partie pour mettre en place des « règles » non accessibles aux joueurs. Des artifices techniques dont ils n'auront pas connaissance et dont ils ne subiront que les effets. Par exemple, si un magnétiseur a le pouvoir d'hypnotiser ses interlocuteurs, vous pouvez très bien décider que s'il réussit à passer cinq ou dix minutes en tête-à-tête avec un personnage, celui-ci est hypnotisé. Il obéira à une suggestion ou aura une hallucination.
Si le magnétiseur est un PNJ, il peut prévenir lui-même sa victime, ou mieux, passer par l'intermédiaire d'un arbitre de référence pour préserver son anonymat. L'hypnotisé recevra alors un petit papier lui expliquant son nouveau comportement. Par exemple : « Vous ressentez une envie irrésistible de traiter votre hôte de polichinelle. Vous êtes persuadé qu'il tente de séduire votre femme et vous voulez le ridiculiser. Votre « crise » durera dix minutes. Vous n'avez, bien sûr, aucun idée de la raison qui vous pousse à agir comme cela. Détruisez tout de suite ce papier. » Si l'hypnotiseur est un joueur, lui seul sera mis au courant de cette règle, et il préviendra un PNJ à chaque fois qu'il voudra utiliser son pouvoir (toujours pour rester dans l'ombre et ne pas dévoiler son rôle réel dans la crise de folie de sa victime).

Comment préserver l'ambiance

Les termes techniques doivent toujours s'effacer le plus possible au profit de l'ambiance. Si votre système de combat est compliqué et prend en compte des armes qui infligent des dommages différents (certaines enlevant 1, 2 ou même plus de points de vie), évitez de criez un chiffre à haute voix. Il vaut mieux ne pas entendre au beau milieu d'un combat : « Deux ! Trois ! Douze ! T'es mort ! » Choisissez plutôt un système de code facile à retenir, comme une couleur appliquée sur les armes et un mot clé. Ainsi, les armes de couleur rouge peuvent infliger trois points de vie… ou alors, si votre adversaire crie « taille » quand il vous frappe, son coup vous enlève deux points de vie. Les possibilités sont nombreuses, du moment que le code que vous utiliserez ne provoque pas trop de « hors-jeu » pendant l'action.
Prévoyez aussi des petits papiers où vous aurez noté quelques consignes à l'avance (comme dans le cas de l'hypnotiseur ci-dessus). De cette façon, les PNJ pourront les glisser discrètement aux joueurs concernés sans avoir à les séparer des autres participants. Il sera inutile de les prendre à part pendant quelques minutes et de les priver peut-être d'un moment important dans la « vie de leur personnage ». Le joueur prendra le papier, pourra continuer à jouer sans être interrompu, et le lira dès qu'il en aura le loisir (faites confiance à sa curiosité, il n'attendra pas longtemps…). ■

La musique adoucit les monstres, sachez vous servir de vos compétences réelles.
Ph.: A.P. / Paradoxes / Aventures celtiques

Le curriculum vitæ d'un personnage

Il existe deux types de philosophies extrêmes, entre lesquelles il est possible de placer un certain nombre de solutions intermédiaires, qui sont généralement les plus intéressantes. Certaines personnes pensent que, dans le grandeur-nature, toutes les capacités exprimées en jeu sont celles du joueur ; d'autres, qu'il est plus intéressant de jouer un autre que soi-même, et donc d'avoir des règles pour simuler ce que l'on ne sait pas faire.

« Chassez le naturel, il revient au galop… »

La première solution pourrait se nommer le « tout joueur ». Le personnage ne reçoit pratiquement aucune caractéristique technique personnelle. Les participants reçoivent quasiment les mêmes caractéristiques de base et ont le droit d'utiliser toutes leurs facultés personnelles, sans restriction aucune. C'est ainsi que tous les joueurs doués pour la discrétion auront le droit de venir assommer un adversaire par surprise, qu'un prêtre achetant une épée aura le droit de s'en servir…

Dans cette vision du jeu, les compétences réelles du joueur ont une grande importance et prennent le pas sur l'apprentissage supposé du personnage. La seule exception généralement autorisée est pour les sorciers qui sont censés avoir étudié la magie, à la différence des gens du commun. Cette vision est juste dans son réalisme, car après tout, si quelqu'un désire jouer un ménestrel, il devra faire preuve de réelles qualités de musicien. Aucune règle de jeu ne lui permettra de jouer correctement de la flûte ou de la harpe s'il ne sait pas le faire lui-même. Cependant, cette optique est parfois restrictive car de nombreux joueurs ont envie de jouer des personnages dont les talents sont souvent assez éloignés de leurs possibilités personnelles, et il serait dommage de les priver de ce plaisir.

Dans le cas d'une campagne où les joueurs participent à plusieurs grandeur-natures en gardant d'une fois sur l'autre leur personnage, cette formule ne permet pratiquement aucune évolution technique[1].

« Tout n'est qu'artifice, monseigneur… »

La deuxième solution serait, par contradiction, le « tout personnage ». Le joueur reçoit pratiquement l'interdiction d'utiliser ses facultés

« La compétence séduction ? A quoi bon ? »

Ph.: E.G. / Summerfeist

Un personnage est défini par son passé, son caractère et ses motivations. Tout cela concerne l'interprétation du rôle proprement dit. Il faut également intégrer son existence dans les règles de jeu, ce qui lui donnera un moyen d'action sur le monde dans lequel il évolue…

personnelles, dans une grande partie des secteurs techniques. Une personne qui a pratiqué l'escrime sportive et qui sait très bien se servir d'une arme n'aura pas le droit d'utiliser une épée si son personnage n'a pas la compétence appropriée. Si son alter ego n'a pas appris la compétence correspondant à l'action qu'il veut entreprendre, le joueur est impuissant et ne peut agir.

Cette méthode permet de pallier le manque d'apprentissage du joueur, qui n'a pas le même vécu que son personnage. Les différents facteurs de simulation sont ainsi répartis en compétences, ce qui permet de rétablir un équilibre entre les possibilités d'action des participants pendant la partie et le rôle qu'ils sont censés interpréter. Le personnage prend alors toute sa dimension héroïque. Malheureusement, cette optique poussée à l'extrême provoque souvent des incohérences entre les possibilités d'un joueur et sa manière de les exprimer, et engendre souvent une certaine frustration.

Dans les jeux en campagne, cette formule permet de gérer très facilement le gain d'expérience[1] et la progression d'un personnage d'une aventure sur l'autre. Il suffit de lui attribuer des compétences supplémentaires ou d'améliorer celles qu'il possède déjà.

La solution intermédiaire

Comme dans la plupart des cas, il vaut mieux utiliser une solution intermédiaire. Créez quelques compétences pour les secteurs de simulation où les facultés réelles des joueurs ne suffisent pas. Très peu de personnes savent à notre époque manier une épée ou un bouclier, ou connaître cinq langues étrangères.

Il ne faut cependant pas sombrer dans l'excès inverse et conditionner toutes les actions par l'utilisation d'une compétence. Là aussi, il faut éviter le « parasitage » des jeux de rôle sur table. Une certaine quantité de compétences ne seront jamais traduites en grandeur-nature, comme par exemple grimper à un arbre ou inspirer confiance. Elles restent strictement du domaine du joueur. Une nouvelle fois, tout est question d'équilibre.

Les compétences doivent aussi apporter un élément de jeu utile, aussi bien dans les règles que dans le scénario. A quoi sert de créer une compétence *mathématiques* si elle ne doit jamais intervenir pendant le jeu ? Tous les domaines d'érudition traités ainsi doivent fournir aux joueurs qui les possèdent un certain nombre d'informations ou de moyens d'action supplémentaires, dont ne disposeront pas les « ignorants ».

Un système de compétences

Pour la création d'un personnage, vous devrez déterminer un « coût d'achat » pour chaque compétence, en prenant en compte les éléments suivants :

- La profession du personnage créé.
- L'usage permanent ou limité de la compétence pendant le jeu.

● L'interdiction à certaines professions ou à certaines mentalités.
Attribuez le même capital de points à tous les personnages débutants. Le joueur peut décider de ses dépenses (il devra indiquer ses choix dans sa feuille d'inscription), ou les organisateurs lui attribueront ses compétences en fonction du type générique de personnage qu'il aura demandé.
Pour l'évolution du personnage, il suffira de lui octroyer un certain nombre de points supplémentaires pour acheter de nouvelles compétences ou améliorer celles qu'il possède déjà.

Liste indicative

Voici une liste de compétences possibles. N'intégrez pas toutes les compétences de cette liste, mais choisissez celles qui correspondent le mieux à l'ambiance de votre scénario. Bien sûr, il est possible d'en concevoir de nouvelles, ou de donner des noms différents à celles qui sont présentés. La médecine peut par exemple se séparer en chirurgie ou herboristerie selon les méthodes employées par le guérisseur… sans pour autant mettre en jeu des mécanismes techniques différents. Il vaut mieux aussi laisser certaines compétences du domaine des facultés réelles des joueurs, comme le pickpocket, l'éloquence ou la maîtrise d'un instrument de musique…

● Ambidextrie (se battre avec deux armes).
● Armure (peut se diviser en plusieurs compétences différentes : armure de cuir, armure de fer, casque, etc.).
● Assassinat.
● Bouclier (peut se diviser en plusieurs compétences différentes : petit bouclier, bouclier moyen, grand écu, etc.).
● Cartographie.
● Contrefaçon (fournissez au faussaire le matériel nécessaire à l'utilisation de sa compétence).
● Coups spéciaux : définissez une compétence par type de coup (assommer, égorger, tuer, désarmer, etc.).
● Crochetage.
● Désamorçage des pièges.
● Endurance (pour augmenter la résistance aux blessures, généralement les points de vie…).
● Entraînement (pour augmenter la résistance au combat, généralement les points d'inconscience…).
● Érudition (peut se diviser en plusieurs compétences différentes : histoire, légendes, mathématiques, héraldique, astrologie, etc.).
● Évasion (pour s'échapper en cinq minutes quand on est prisonnier).
● Langues (se divise en plusieurs compétences séparées pour les différentes langues).
● Lire et écrire (se divise en plusieurs compétences pour les différents alphabets).
● Magie (peut se diviser en plusieurs compétences différentes : magie des sorciers, des prêtres, des bardes, etc.).
● Maîtrise d'armes : généralement divisée en armes courtes, arme normales, armes longues et armes de jet. Vous pouvez aussi définir des catégories plus précises (épée longue, masse courte, dague, arc, etc.).
● Médecine (pour les blessures graves).
● Poison.
● Premiers soins (pour les blessures légères).
● Religion (pour les pouvoirs spéciaux des prêtres).
● Réparation d'armure (si vous avez prévu leur détérioration dans votre système de combat).
● Résistance à la magie.
● Résistance à la torture.
● Résistance au poison.
● Soigner les empoisonnements.
● Torture.
● Etc.

Un exemple concret

Voici la liste des compétences utilisées par l'association Dédales dans le monde d'Astria, et la façon de les mettre en œuvre (en résumé).
● **Ambidextrie** : permet de combattre avec une arme longue et une arme courte selon certaines associations (exemple : épée longue + dague, épée longue + épée courte, etc.). Compétence restreinte aux armes effilées. Interdit l'utilisation d'une armure métallique et d'un bouclier.
● **Armure** : offre de 1 à 3 points de protection selon l'aspect esthétique de l'armure (réellement portée par le joueur) et la surface protégée. Certaines professions empêchent le port de l'armure.
● **Assassinat** : permet de tuer une victime en la surprenant réellement, et en lui passant délicatement une dague sur la gorge. Compétence réservée aux espions. Nombre d'utilisations limité par jour.
● **Backstab** : identique à Assassinat mais permet de faire sombrer une victime dans l'inconscience au lieu de la tuer. Compétence réservée aux espions. Nombre d'utilisations limité par jour.
● **Bouclier** : permet d'en utiliser pendant le jeu.
● **Désarmer** : permet d'effectuer une attaque visant à désarmer un adversaire. Compétence réservée aux guerriers/chevaliers. Nombre d'utilisations limité par jour.
● **Érudition** : permet de savoir lire et écrire le « commun » (le français) et la langue runique ancienne.
● **Légendes** : permet d'avoir connaissance de légendes du monde en rapport avec le scénario. Compétence réservée aux utilisateurs de magie (magiciens, prêtres et bardes).
● **Magie des chants** : magie de protection et d'information. Compétence réservée aux bardes. Utilisation limitée par le nombre de points de pouvoir possédés.
● **Magie du combat** : des bottes secrètes magiques portées avec une arme. Nombre d'utilisations limité par jour. Un seul coup de chaque type est utilisé par combat.
– coup puissant : fait sombrer l'adversaire dans l'inconscience. Compétence réservée aux chevaliers bons.
– coup fatal : tue l'adversaire. Compétence réservée aux chevaliers mauvais.
– coup brisant : paralyse un membre, ou le personnage si le tronc est touché. Compétence réservée aux chevaliers des deux moralités.
● **Magie divine** : magie de guérison et de protection. Compétence réservée aux prêtres. Utilisation limitée par le nombre de parchemins de rituels possédés.
● **Maîtrise d'armes** : autorise l'utilisation d'armes pendant le jeu. Une compétence par type d'arme. On peut posséder plusieurs maîtrises d'armes.
● **Médecine** : permet de soigner les blessures légères. Compétence réservée aux utilisateurs de magie (magiciens, prêtres et bardes). Nombre d'utilisations limité par les composantes.
● **Poison** : permet d'enduire de poison une arme qui devient mortelle à la première blessure. Utilisation limitée par le nombre de doses de poison possédées.
● **Premiers soins** : permet de faire sortir un blessé de l'inconscience.
● **Résistance** : permet d'attribuer des points de vie supplémentaires.
● **Sorcellerie** : magie de bataille. Compétence réservée aux magiciens. Utilisation limitée par le nombre de composantes possédées.

Les compétences « limitées » (par dose, par composante ou par jour) peuvent être acquises plusieurs fois, à différents niveaux de maîtrise, pour permettre un plus grand nombre d'utilisations. La guérison des blessures graves se fait uniquement par la magie.
Un personnage débutant reçoit environ quatre compétences. S'il désire continuer à jouer son personnage dans un autre grandeur-nature, le joueur convertit son expérience en choisissant une nouvelle compétence ou en augmentant son niveau dans une compétence qu'il possède déjà. ■

1) Cette notion d'expérience est dérivée des jeux de rôle sur table, elle aussi dérivée des romans héroïques où le personnage principal acquiert force et astuce au cours de ses aventures. Comme il n'est pas question de faire subir de vrais entraînements de plusieurs années aux joueurs entre chaque aventure, on leur donne des « points d'expérience » qu'ils convertissent en nouvelles capacités ou en l'amélioration d'anciennes. C'est moins réaliste mais plus amusant, ce qui est le but recherché.

Les combats, les soins

« Par le latex, par le jus de tomate et par les lampes électriques, il va vous en cuire ! »
Ph.: E.G. / Summerfeist

Dans le cadre d'un jeu médiéval-fantastique, ou plus simplement dans toutes les époques où les combats avec les armes blanches étaient possibles, il faut utiliser des règles pour simuler les combats et leurs conséquences.

Bien sûr, dans la simulation des combats, les gestes eux-mêmes sont réellement accomplis. Il est hors de question de résoudre un conflit en lançant un dé ou par une quelconque méthode aléatoire (comme pile ou face ou le fameux pierre-papier-ciseaux). Les protagonistes vont combattre réellement avec des armes inoffensives et tenter de se toucher mutuellement, tout en évitant les coups de leur adversaire. Les règles interviennent pour définir les conséquences des coups sur la santé des personnages…

Le décompte des coups portés

Tout comme dans un duel d'escrime sportive, il faut prendre en compte le nombre de fois qu'une personne est touchée, et éventuellement à quel endroit. Comme les arbitres et les joueurs ne disposent pas de matériel électrique et de lampes qui s'allument pour indiquer qui a été touché en premier, il est nécessaire d'utiliser d'autres solutions…

La peinture fraîche passée sur les armes

Cette solution a été utilisée dans les tout premiers jeux de rôle grandeur nature, mais a été rapidement abandonnée. Elle a l'unique avantage de matérialiser les coups et l'endroit touché sans aucune contestation possible. Malheureusement, les vêtements se remettent rarement d'un tel traitement et ce type de règles n'encourage par les joueurs à faire des efforts et des frais pour leur costume. De plus, après un certain nombre d'altercations, les combattants sont recouverts de plusieurs couches de peinture et il devient difficile de repérer les nouvelles blessures. Enfin, la peinture « s'essuie » sur l'arme, qui ne marque plus rien après avoir frappé trois ou quatre fois.

Les plaquettes de plâtre

Les joueurs portent sur eux un certain nombre de plaques de plâtre que leurs adversaires doivent briser d'un coup d'épée pour simuler la perte de points de vie. L'avantage de cette méthode est d'éviter toute contestation et de matérialiser sans ambiguïté l'état physique des personnages. Elle comporte aussi quelques inconvénients : obligation de toucher à l'endroit précis où la plaquette est fixée, ce qui n'est pas très réaliste ; obligation de donner une certaine force aux coups pour pouvoir briser les plaquettes de plâtre ; coût de fabrication du matériel ; et enfin, les plaquettes nuisent à l'esthétisme des costumes. Il existe une variante avec des feuilles de papier fixées sur des coupelles, lesquelles sont placées sur le costume aux endroits stratégiques.

L'honnêteté des joueurs

Chaque participant compte mentalement le nombre de coups qu'il reçoit au cours d'un combat et sombre dans l'inconscience (ou meurt…) quand son quota de points est dépassé. L'avantage de cette méthode est qu'elle ne nécessite aucun matériel particulier. Son désavantage est qu'elle laisse la porte ouver-

te aux tricheurs. Cette solution est actuellement la plus utilisée dans tous les grandeur-natures, que ce soit en France ou en Angleterre.

La sécurité dans les combats

Les combats sont les moments où les accidents risquent de se produire le plus facilement. C'est pour cela qu'il faut établir des règles de sécurité draconiennes. N'hésitez pas à exclure un joueur qui ne les observeraient pas, car ce n'est pas uniquement les règles qu'il ne respecte pas, mais les autres participants…
Tout d'abord, certains types de coups sont à proscrire : les coups à la tête, aux « parties sensibles » et les attaques portées d'estoc, c'est-à-dire avec la pointe de l'arme, et bien sûr les coups portés avec trop de violence. Les seuls endroits que l'on peut viser sont le tronc et les membres.
« L'égorgement » est souvent autorisé par les règles, mais toujours pour des attaques portées par surprise, avec une simple dague passée délicatement et sans violence sur la gorge de l'adversaire. Ce type d'attaque ne doit donner lieu à aucun corps-à-corps.
A ce propos, interdisez tous les attaques à main nue ou les corps-à-corps. Les participants ne doivent combattre que par l'intermédiaire d'armes factices, inoffensives, jamais directement avec leurs mains, leurs pieds, ou même en chargeant avec tout le poids de leur corps. Le bouclier n'est, de même, qu'un instrument de parade et non d'attaque ! Bien sûr, il faut savoir s'adapter aux circonstances. Une gifle assénée sans violence et en douceur peut être autorisée si une dame se sent insultée par un individu particulièrement odieux. Encore une fois, laissez-vous guider par votre bon sens et l'intérêt du jeu…
Si vous autorisez les armes de jet, comme les arcs ou les arbalètes, vérifiez leur puissance (qui ne devrait pas excéder quinze livres au maximum) et la sécurité des projectiles. D'une manière générale, préférez les arcs en fibre de verre pour enfants qui servent à l'initiation au tir à l'arc (marque Barnett). Ce sont eux qui auront le meilleur look médiéval ; il suffira de les recouvrir d'un peu de peinture ou de skaï (ou de cuir si vous êtes riche). Les flèches (ou les carreaux) doivent comporter un embout de mousse « molle » d'au moins 12 cm de long et de 4 cm de diamètre pour garantir une sécurité totale.
Les couteaux de lancer, ou autres « shurikens », doivent être fabriqués en mousse ou en caoutchouc souple, et ne comporter aucune partie dure.
Dans la mesure du possible, évitez les fléaux et toutes les armes qui comportent une « chaîne », même si celle-ci est une simple ficelle. Elle peut s'enrouler autour d'un poignet, ou pire autour du cou, et faire très mal si on tire trop vite.

Les compétences d'armes et leurs limites

Si vous utilisez un système de compétence pour autoriser l'usage des armes, il faut garder une certaine marge de réalisme. Tout le monde peut achever un adversaire impuissant, sans avoir besoin d'apprendre à manier l'arme en question.
Si votre système de combat autorise que l'on frappe un adversaire inconscient, prisonnier ou maîtrisé d'une façon ou d'une autre, considérez qu'il n'est pas nécessaire de posséder la compétence *dague* pour avoir le droit de le frapper avec cette arme légère.

Systèmes de combat

Voici deux systèmes de combat pour armes blanches, prêts à être utilisés. Vous pourrez adapter le deuxième à votre scénario en choisissant simplement quelques chiffres. Dans ces deux exemples, les coups portés doivent être nets, il ne suffit pas d'effleurer votre adversaire. Les coups vifs et répétés, assénés à toute vitesse, ne comptent que pour un seul… N'oubliez pas qu'en temps normal, les armes ont un certain poids et qu'il leur faut un certain impact pour blesser.

Un système simple, pour les jeux « diplomatiques »

Si le combat n'est pas destiné à prendre une grande place dans votre scénario, vous pouvez utiliser les règles suivantes, conçues par l'association *Les visiteurs d'un soir.*
Un coup porté sur un membre le « paralyse » et le rend inutilisable. Par exemple, si vous êtes touché au bras droit, vous devrez reprendre votre arme de la main gauche pour continuer le combat. Il devra être soigné pour redevenir utilisable.
Deux coups au tronc (poitrine, abdomen, dos) plonge le personnage dans l'inconscience. Le joueur doit s'écrouler (en évitant peut-être de rester au milieu du chemin pour ne pas se faire piétiner…), fermer les yeux et ne plus tenir compte de ce qu'il entend. Le blessé devra être soigné pour reprendre conscience (ou attendre trente minutes si personne ne s'occupe de lui).
Une armure permet d'encaisser un coup supplémentaire aux endroits qu'elle protège. Il faut donc frapper trois fois le tronc ainsi protégé pour provoquer l'inconscience, et deux fois un membre pour le rendre inutilisable.

Méfiez-vous des faibles femmes !
Ph.: A.F. / Paradoxes / Les Fils de la terre

On ne peut tuer que volontairement, en achevant une personne déjà inconsciente. Il est nécessaire de prendre au moins quelques secondes pour assurer son coup. Un rapide coup d'épée en passant ne suffit pas. Le nombre de fois où une personne a été plongée dans l'inconscience n'a aucune importance sur ses chances de mourir.

Un système plus évolué, pour les jeux « d'action »

La santé d'un personnage s'exprime par deux scores : les points d'inconscience et les points de vie.

● **Les points d'inconscience**
Ils expriment la résistance physique à court terme. Un personnage aura entre un et six points d'inconscience, selon sa profession et son expérience. Ce score indique le nombre de coups qu'il peut recevoir avant de sombrer dans l'inconscience. Un magicien débutant n'aura peut-être que deux points d'inconscience, alors qu'un combattant aguerri partira à l'aventure avec un capital de quatre ou cinq points… La progression des points d'inconscience avec un système d'expérience se fait généralement avec la compétence Entraînement.

● **Les points de vie**
Ils expriment la résistance physique à long terme. Leur nombre dépend généralement de la longueur du jeu. Si la mort est définitive dans ▷

votre scénario, accordez entre cinq et six points de vie. Si elle n'est que temporaire, un quota de trois points de vie est généralement suffisant. Si vous désirez que ce score évolue avec l'expérience du personnage, créez la compétence Endurance qui permettra de l'augmenter et donnez aux joueurs débutants un score de trois points de vie.

Quand un personnage arrive à zéro points d'inconscience, il tombe au sol, ferme les yeux et ignore son environnement. Il perd aussi un point de vie. En fait, le score de points de vie représente le nombre de pertes de conscience que peut subir un personnage avant de mourir.
Pour reprendre conscience, il suffit d'attendre quinze minutes ou d'être soigné (généralement avec l'utilisation d'une compétence du style Premiers soins). Le personnage récupère alors un seul point d'inconscience. Il devra recevoir des soins plus appropriés pour regagner d'autres points d'inconscience. Tant qu'il n'a pas été soigné, il reste incapable d'accomplir la moindre action violente ou fatigante (courir, combattre, lancer un sortilège, etc.).
Quand un personnage arrive à zéro points de vie, il est mort. Tout simplement. Selon le scénario, il se retrouve dans un monde parallèle, peut être ressuscité après une certain temps d'attente, ou le joueur doit changer de personnage. Vous pouvez préférer un « coma profond » à la mort si celle-ci pose trop de problèmes pour la cohérence de votre scénario. Le score de points d'inconscience est simultanément amené à zéro en même temps que celui des points de vie.
Une armure procure des points d'armure (souvent aussi appelés points de protection) qui offrent des « bonus », entamés avant les points d'inconscience. Ces points sont renouvelés automatiquement à chaque nouveau combat. Selon la surface protégée, le poids réel porté par le joueur et l'esthétisme de son équipement, accordez de un à trois points d'armure. Prenez en compte la gêne réelle supportée par le joueur, et soyez généreux s'il doit porter une vraie cotte de mailles pendant toute la durée du jeu. Récompensez ses efforts ! Le même principe est appliqué pour les casques et les heaumes qui réduisent le champ de vision. Même si les coups à la tête sont interdits, le casque offre dans la réalité une protection efficace… tenez-en compte.
L'influence du bouclier est directe : il sert tout simplement à parer les coups. Il n'accorde pas de bonus de points d'inconscience, de vie ou d'armure.
Vous pouvez créer des armes magiques qui retirent deux points d'inconscience au lieu d'un. Si vous avez prévu des compétences spéciales pour assommer ou tuer un personnage avec un seul coup, traduisez son effet en termes de points d'inconscience ou de vie. Un coup qui assomme retire tous les points d'inconscience en une seule fois. De même, un coup qui tue ôte tous les points de vie.

Un cas particulier : assommer

Si assommer quelqu'un n'est pas du domaine d'une compétence possédée uniquement par certains personnages, vous pouvez utiliser la règle suivante.
Si vous voulez « neutraliser » une personne pendant quelque temps, mais sans pour cela lui faire mal, assommez-la. Donnez-lui un *petit coup* sur le crâne avec le manche de votre arme, par surprise. La victime sera alors évanouie pour cinq minutes. Elle ne perdra aucun point de vie et ne subira aucune séquelle.

Les blessures et les soins

Quand un personnage a été blessé, il est nécessaire de pouvoir le soigner pour le « remettre en état » afin que le joueur puisse continuer l'aventure.
Comme pour tous les autres domaines de règles, vous pouvez choisir le degré de simulation et de complexité souhaité.
Ainsi, les soins peuvent être sommaires et universels. Quelle que soit la gravité des blessures, les attentions d'un médecin (d'un herboriste, d'un rebouteux, d'un guérisseur…) suivies d'un temps de repos permettent généralement de repartir d'un bon pied. Vous pouvez aussi concevoir un système de guérison très détaillé, nécessitant une action et/ou une compétence pour chaque étape : reprendre conscience, redonner des points d'inconscience, redonner des points de vie, etc.
Tous les soins doivent donner lieu à une interprétation théâtrale de la part des joueurs. Il ne s'agit pas simplement de « remonter les compteurs », mais d'un événement qui se déroule dans l'histoire et qui doit donc être joué comme tel.

Il est important de matérialiser l'état de santé des personnages. Dans la réalité, un blessé porte des bandages, est pâle et l'on peut voir la marque des coups qu'il a reçus. Deux possibilités pour simuler cet état de fait :

- Chaque point de vie (dans un système qui ne comporte pas de points d'inconscience) est matérialisé par un « marqueur », porté en évidence sur le costume. Vous pouvez utiliser à cet effet des rubans, des morceaux de scotch (pas très esthétiques), ou d'une façon un peu plus discrète, les bonbons percés d'un trou que l'on achète en colliers… Cette méthode nuit un peu à la beauté du costume mais permet de voir immédiatement l'état de santé de chaque personnage. Bien sûr, si quelqu'un possède une résistance extraordinaire mais que ce fait ne doit pas être connu, les marqueurs supplémentaires sont dissimulés.
- Un personnage blessé reçoit habituellement des soins très rapidement. Le médecin pose alors un bandage sur la blessure (généralement sur un membre ou sur la tête) pour indiquer que le personnage n'est pas au mieux

Hé oui ! Avec les armes en latex : même pas mal !

Ph.: E.G. / Summerfeist

de sa forme. Des soins ultérieurs permettront d'ôter ces bandages et d'indiquer une guérison complète.

Un joueur dont le personnage est passé de vie à trépas pourra être amené à se déplacer. Soit pour se rendre auprès d'un PNJ et se faire remettre un nouveau personnage, soit en évoluant dans le monde parallèle où seuls les morts « existent ». Dans ce cas, il est important que les autres participants comprennent qu'ils ne sont plus en jeu, ou tout du moins, plus dans la même « dimension » qu'eux. Pour éviter les interférences, les morts doivent être clairement identifiés. Demandez aux joueurs de porter un signe distinctif nettement visible : un bandeau blanc dans les cheveux, un brassard de tissu rouge fluorescent, etc.

Systèmes de soins

Comme pour les règles de combat, prenons en exemple deux systèmes, l'un simple et mettant peu de technique en jeu, l'autre plus « simulationniste » et mettant l'accent sur une procédure précise.

Système simple pour les jeux « diplomatiques »

Ce système de règle convient pour des règles où l'état de santé n'est indiqué que par un seul score, les « points de vie ».
Tout le monde peut ranimer une personne inconsciente en lui tapotant légèrement les joues, ou en lui versant un peu d'eau sur le visage. Le blessé sera incapable de se lever et aura un discours incohérent pendant trente secondes après avoir été ranimé. N'oubliez pas qu'il est encore en état de choc ! Ce délai écoulé, il pourra enfin parler mais pas se déplacer seul et, a fortiori, entreprendre des actions violentes (combat, course, etc.). Il est impératif qu'il soit soigné pour retrouver sa mobilité.
Seuls certains personnages (médecins, rebouteux, herboristes, etc.) sont capables de soigner les blessures. Ils doivent nettoyer la plaie, placer un bandage, un cataplasme, faire absorber une infusion, etc. La méthode précise est laissée au choix du guérisseur, du moment qu'elle correspond à un acte « pseudo-médical » (c'est aussi une excellente occasion de bien interpréter son personnage). Chaque soigneur doit apporter le petit matériel de soin (herbes, pommades, etc.) mais les bandages seront fournis par l'organisation.
Si le blessé a perdu quelques points de vie mais qu'il est resté conscient, les soins lui rendent son capital maximum. S'il a perdu connaissance, ils lui redonnent aussi son maximum mais des séquelles apparaissent !
A la première inconscience, il n'y a pas de séquelle, le personnage a simplement eu « une grosse peur ». Pour la deuxième inconscience et les suivantes, un handicap est infligé (un bras en écharpe, une jambe prise dans une attelle, un bandeau mis sur l'œil, etc.). C'est d'ailleurs pour cette raison que ce système de règles ne peut être utilisé qu'en intérieur. Les handicaps sont cumulatifs. Le matériel doit être fourni par l'organisation.

Le repos avant le combat, le calme avant la tempête.

Ph.: A.P. / Paradoxes / Parthenay

Une animation Balanoï pour les enfants de la Banque de France.

Ph.: A.B. / Balanoï

Système détaillé pour les jeux « d'action »

Ce système de règles convient pour des règles où l'état de santé est indiqué par deux scores, les points d'inconscience et les points de vie, et où les personnages possèdent des compétences.
Pour ranimer une personne inconsciente sans qu'elle soit obligée d'atteindre 15 minutes un réveil « naturel », il faut utiliser la compétence Premiers soins. Celle-ci ne nécessite pas de matériel particulier… Il suffit de tapoter doucement les joues du blessé ou de lui faire couler un peu d'eau sur le visage. L'éclopé revient à lui avec un seul point d'inconscience.
Pour lui redonner des points d'inconscience, le médecin doit utiliser la compétence Herboristerie (ou certains sortilèges et/ou miracles). Chaque utilisation demande l'absorption d'une dose de « médicament », généralement un produit que le joueur doit absorber, et fourni par les organisateurs en quantité limitée à toutes les personnes connaissant la compétence. Vous pouvez utiliser des noisettes, des amandes, des fioles de sirop… Le soigneur place aussi un bandage sur les blessures.
Pour regagner des points de vie, il faut utiliser la compétence Chirurgie (ou éventuellement certains sortilèges et/ou miracles très puissants). Chaque utilisation demande l'absorption d'une dose d'un médicament généralement très rare. Là aussi, les organisateurs fournissent la « composante » en nombre limité à toutes les personnes connaissant la compétence. Utilisez impérativement un produit différent de celui utilisé pour Herboristerie. Le soigneur enlève le bandage placé précédemment. En effet, l'utilisation de Herboristerie doit toujours précéder celle de Chirurgie : il faut que le blessé ait regagné au moins deux points d'inconscience pour pouvoir subir une intervention chirurgicale. ■

La magie

L'exemple à éviter absolument : très joli mais risqué !

Ph.: La caverne de l'elfe noir

Le système de magie est souvent l'un des points de règles les plus épineux à mettre au point. Nous ne disposons pas de modèle réel dans la vie courante, et il faut savoir alors imaginer une théorie en respectant une logique interne…

L'influence des jeux de rôle sur table a été déterminante dans la conception des systèmes de magie. C'est pourquoi les pouvoirs d'un sorcier sont généralement exprimés en un certain nombre de sortilèges, utilisés de diverses façons, et ayant chacun un pouvoir bien défini.

Avant de concevoir les règles de magie, il est important de considérer la place de cet élément surnaturel dans le monde où se déroulera l'histoire. La différence est immense entre un Moyen Âge historique, basé sur notre monde réel, où les sorcières sont promises au bûcher, et un univers médiéval purement fantastique où l'utilisation de la magie est tellement courante qu'elle n'attire plus l'attention des autorités. Il vous faut donc d'abord définir la *philosophie* de votre magie. Est-elle l'apanage de puissants personnages, ayant acquis leurs pouvoirs après de longues études ? Est-elle un don reçu à la naissance et que l'on développe de façon empirique, ou avec l'aide d'un maître ? Faut-il vendre son âme au Diable en échange de pouvoirs maléfiques ? La magie est-elle une force naturelle, surnaturelle ? Issue des dieux ? Des éléments ? Est-elle réservée à certains élus ou les magiciens sont-ils des « démocrates » offrant leur savoir à tous ceux qui désirent apprendre ? Existe-t-il plusieurs niveaux de magie, accessibles à différents degrés ? Et même plusieurs types de magie, comme celle des prêtres, des sorciers ou des bardes ? A ce propos, tous les systèmes de règles considèrent généralement les miracles effectués par les personnages « cléricaux » comme une forme de magie particulière, utilisant des règles semblables à celle de la « sorcellerie classique », mais dont la finalité est généralement protectrice et guérisseuse (toujours un héritage d'*AD&D*).

Les réponses à toutes ces questions permettent de définir la magie dans son essence, et de pouvoir lui associer les règles les plus appropriées. N'oubliez pas non plus d'utiliser tous les actes liés habituellement à la magie : gestuel, incantation, utilisation de composantes matérielles. Tout cela donnera un aspect plus concret à des actions qui sinon seraient très « floues ».

Si vous concevez une magie spéciale pour certaines professions, prenez en compte ses spécificités. Une magie d'origine divine demandera sûrement l'utilisation d'un symbole religieux… une magie bardique un chant ou un petit morceau de musique joué sur un instrument. Ne négligez pas le moindre détail qui peut rendre votre magie plus crédible et plus « réelle ».

La puissance de la magie

La magie est généralement très puissante, car les effets des sortilèges agissent pratiquement toujours à coup sûr sans que le sorcier soit conduit à prendre trop de risques. Il est donc nécessaire de limiter son utilisation par un certain nombre de barrières :

- Limitation du nombre de sorts pouvant être lancés par jour (chiffre général ou limitation précise pour chaque sort, pouvant être lancé individuellement un certain nombre de fois).
- Utilisation de composantes matérielles fournies en quantité limitée.
- Consommation de points de pouvoir dont la réserve est limitée.
- Utilisation de l'énergie vitale du magicien (sous la forme de dépense de points de vie, par exemple).

Ces différentes méthodes peuvent se combiner ou être utilisées séparément.

De même, il est rare que les magiciens aient accès à tous les sortilèges décrits dans les règles de jeu. Chacun d'eux possède l'équivalent d'un « livre de sorts », une liste d'enchantements qu'il connaît et qu'il sait utiliser. Si vous utilisez un système de règles prenant en compte l'expérience des personnages, l'acquisition d'une compétence de magie à différents niveaux[1] permet de lancer des sortilèges de plus en plus puissants, en nombre de plus en plus important, ou même de se passer de composantes matérielles.

Les composantes matérielles des sortilèges sont en effet de petits objets qui sont « consommés » et détruits lors de chaque lancement de sort. Elles peuvent être associées de façon très précise à un sortilège particulier ou être universelles pour une puissance donnée.

Les points de pouvoir[2] permettent de lancer n'importe quel sortilège, selon un coût précis pour chacun d'entre eux, correspondant à leur force. Les enchantements les plus puissants demanderont le sacrifice d'un nombre de points de pouvoir très important. Dans ce cas, le magicien peut disposer de la liste totale des sortilèges existant à son niveau, ou être limité aux enchantements que son maître lui a appris (ou qu'il a découvert en cours de jeu…).

Pour doser la puissance d'un sort, il faut prendre en compte les éléments suivants :
● Sa durée d'action (d'une minute à la totalité de la partie).
● Sa portée d'action (du contact à portée de vue ou d'ouïe).
● S'il s'agit d'un sort « de zone » ou d'un sort affectant une seule personne. Le terme sort de zone désigne un sort qui affecte de manière égale toutes les personnes présentes dans un périmètre donné. En général si quelqu'un est protégé contre la magie, il ne protège pas ses amis s'ils sont tous la cible d'un sort de zone.
● L'équivalence en matière de combat (pour les sorts qui agissent sur la santé d'un personnage).

Vous pouvez compenser une trop grande puissance par :
● Sa facilité de mise en œuvre. Vous pouvez prévoir des gestuels et des incantations plus longs pour les sorts très puissants.
● La rareté de la composante matérielle.
N'oubliez pas que les sorts de combat que l'on peut lancer à distance sont extrêmement puissants ! Pour les sorts les plus efficaces, exigez que le magicien prenne des risques, soit en devant toucher son adversaire, soit en l'obligeant à accomplir un acte difficile, comme faire absorber une potion ou un philtre…

Pour vous donner une échelle de valeur, un magicien qui ne possède pratiquement aucune compétence autre que la sorcellerie disposera (pour vingt-quatre heures de jeu en scénario simultané) :
● S'il est débutant : de douze à quinze sorts de faible puissance.
● S'il est moyennement expérimenté : d'une vingtaine de sorts, les trois-quarts étant de faible puissance, le reste de puissance moyenne.
● S'il est très expérimenté : d'une trentaine de sorts, la moitié de faible puissance, les deux quarts restant étant répartis en sorts de puissance moyenne et élevée.

Lancer un sortilège

Si vous avez choisi une magie « d'usage courant » dans votre univers, et dont la pratique n'est pas répréhensible, vous pouvez facilement associer à chaque sort une incantation précise. Pour éviter toute ambiguïté, faites commencer toutes les incantations par les mêmes mots, comme par exemple : « Par la puissance des forces mystiques… » ou « Par le ciel, l'eau, la terre et le feu… » Ainsi, tous les joueurs entendant cette formule sauront sans le moindre doute que le personnage qui la prononce est en train d'utiliser la magie. Vous pouvez aussi choisir un début d'incantation différent pour chaque type de magie de votre monde : un pour les prêtres, un pour les sorciers, un pour les bardes…
En principe, chaque lancer de sort est conditionné par la présence de trois « composantes » : verbale, gestuelle, matérielle (encore une fois cette façon de concevoir la magie vient du jeu *Donjons & Dragons*). Le terme de composante ne doit pas vous troubler outre mesure. Cela veut tout simplement dire que pour lancer un sort il faut prononcer une incantation (composante verbale), faire des gestes appropriés (composante gestuelle) et tenir ou utiliser un objet particulier (composante matérielle).
L'utilisation d'une composante matérielle permet aussi de fixer les esprits, surtout si cette dernière est particulière à chaque sort et permet ainsi de mieux le reconnaître.

La composante verbale

Elle n'est pas du tout obligatoire. Mais elle a une immense utilité, car elle permet au magicien d'énoncer à voix haute, sans briser l'ambiance du jeu, l'effet de son enchantement. Si vous voyez un sorcier faire un geste impérieux vers vous, en criant : « Par le pouvoir de la lune pourpre, que le sommeil s'empare de toi ! », vous saurez immédiatement comment réagir, même si vous avez oublié les règles de jeu. La formule ne devra cependant laisser planer aucune ambiguïté sur la nature du sort. Pour les sortilèges d'attaque, préparez des incantations très courtes : le magicien ne disposera pas de beaucoup de temps pour les déclamer, et il devra le faire de mémoire. Ne lui compliquez pas trop la tâche. Pour les sorts de protection ou d'information, vous pouvez prévoir des formules beaucoup plus longues. Le sorcier aura généralement le loisir de consulter ses parchemins ou son grimoire pour relire son incantation…
Il est généralement coutume de considérer qu'un sort est annulé si le magicien est interrompu d'une quelconque manière avant d'avoir terminé son incantation, ou s'il s'est trompé dans sa formule.

Comment reconnaître un magicien ?
A son bâton !
Ph.: A.F. / Paradoxes

La composante gestuelle

Elle est rarement codifiée. Elle est habituellement laissée à la libre interprétation des joueurs. Simplement, le magicien doit souvent indiquer précisément du doigt la ou les cibles de ses sorts (et même quelquefois verbalement, pour éviter les confusions…). Il faut aussi qu'il reste relativement immobile ou se déplace très lentement.

Les composantes matérielles

Elles peuvent être diverses et variées. Soignez leur apparence et n'hésitez pas à les peindre et à les transformer pour leur donner un meilleur aspect. Elles doivent être faciles à détruire, sans être cependant trop fragiles. Il serait dommage qu'une simple chute prive un magicien de tout son arsenal !
Vous pouvez aussi écrire des parchemins de sort. Cette fois, vous pouvez compliquer votre rituel à loisir, puisque le « mode d'emploi magique » sera clairement et précisément détaillé sur le papier. Soignez le look de votre parchemin, qui fera généralement office de composante matérielle principale. Il devra être brûlé ou déchiré à la fin du lancement du sortilège. Le sort lui-même pourra demander la possession d'autres objets, mais le parchemin sera toujours indispensable et devra être lu à voix haute par le magicien.
Dans le cas où la magie est condamnée par les autorités civiles ou religieuses de votre univers, ▷

1) La notion de niveau vient du jeu de rôle Donjons & Dragons. Dans celui-ci, elle désigne deux choses bien distinctes mais néanmoins complémentaires : la maîtrise magique du sorcier et la puissance du sortilège. Par exemple, un magicien de niveau 5 peut lancer quatre sortilèges de niveau 1, deux sortilèges de niveau 2 et un seul sortilège de niveau 3. Un sortilège de niveau 2 est plus puissant qu'un sortilège de niveau 1, et plus difficile à acquérir.

2) Plutôt qu'avoir à choisir une fois pour toutes un certain nombre de sortilèges dans une liste, le magicien peut avoir accès à un groupe de sorts, chacun coûtant un certain nombre de « points de pouvoir ». Le total des points de pouvoir dépendra du niveau du magicien. Organisateurs attention ! De nombreux magiciens trichent et « oublient » de compter les points dépensés.

Les morts-vivants craignent peu la magie, c'est pourquoi ils dansent.

Ph.: A.B. / Alzathot

vous pouvez permettre l'utilisation d'une magie « à distance », discrète, grâce à l'intermédiaire des PNJ de référence. Le magicien s'isole et lance son sortilège sans omettre le moindre détail de la procédure. Il s'agit souvent d'un rituel assez long mettant en œuvre différentes composantes, le tracé d'un pentacle, la réunion d'objets divers, etc. Quand il a terminé, il contacte un PNJ de référence, lui remet les composantes qu'il a utilisé (ou tout du moins leurs restes) et indique sa victime et le sort lancé. Le PNJ se charge alors de prévenir celle-ci des conséquences du sort (perte de points de vie, charme, possession, folie temporaire, etc.). Ce type de magie fonctionne très bien avec les parchemins de rituels.

Quelques sortilèges

Voici un certain nombre de sortilèges et les différents moyens de les utiliser. Ils pourront vous servir de modèles pour concevoir vos propres enchantements… Vous pouvez aussi les modifier pour les adapter à la philosophie de votre magie, changer la portée, la durée de ses effets, la composante matérielle. Vous pouvez aussi graduer leurs effets pour obtenir différentes versions d'un même sort. Par exemple, un sort d'armure de niveau 1 offre un point de protection magique ; au niveau 3, il en donnera trois, etc.

Evitez de prévoir un trop grand nombre de sortilèges dans vos règles. Généralement, une quinzaine de sorts par type de magie est largement suffisant, d'autant plus que les joueurs devront les mémoriser pour savoir comment réagir correctement face aux lanceurs de sorts. S'ils doivent apprendre les effets de plus d'une trentaine d'enchantements, à coup sûr vous aurez des problèmes d'arbitrage…

Quand vous concevez un sort, prévoyez généralement les éléments suivants :

- Incantation
- Composante matérielle
- Durée d'effet
- Aire d'effet
- Portée
- Restrictions d'utilisation

Choisissons comme formule initiale permettant de reconnaître un sortilège, la phrase : « Par les puissances des arcanes… »

On suppose que l'on utilise le deuxième système de combat présenté dans le chapitre consacré aux combats (système évolué pour les jeux d'action). Généralement, il vaut mieux diviser tous ces sorts en domaines de magie différents : sorcellerie, miracles divins, magie bardique, etc. Les exemples d'incantations donnés ont été conçus pour des sorciers. Dans le cas de prêtres ou de bardes, pensez à les modifier pour qu'elles correspondent mieux à leur domaine personnel : prière et intervention des dieux, chants et musiques…

La puissance relative de chaque sort est indiquée par une à trois étoiles… Si vous voulez transformer un sort personnel en sort de zone, augmentez sa puissance d'une étoile. Les différentes caractéristiques des sorts sont données en exemple et peuvent être modifiées. Dans ce cas, pensez à réévaluer éventuellement leur puissance.

Les exemples ci-dessous ont été puisés dans les règles de diverses associations organisant des jeux de rôle grandeur nature : Dédales, Clepsydre, Les Messagers d'Elendill, La Tour de l'Eclipse, Balanoï. Merci à eux de nous avoir permis d'utiliser leurs sortilèges pour illustrer les règles de magie.

Affaiblissement (Boule feu, Coup magique, etc.) **

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que la douleur meurtrisse ton âme ! »
Durée : permanente.
Aire d'effet : une personne.
Description : la victime désignée perd 1 point de vie. Pour rendre ce sort moins puissant, vous pouvez exiger que le magicien touche sa victime en lançant une balle de mousse.

Aliénation (Folie) *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que la folie s'empare de ton esprit ! »
Durée : cinq minutes.
Aire d'effet : une personne.
Description : la victime doit simuler un état de folie. Elle ne peut pas combattre, lancer de sort ou tenir des propos cohérents.

Animation des morts ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, la mort te préservera d'elle-même pour que tu te relèves, mort tu es mais tu m'obéis, attaque encore une fois mais seulement tes amis ! »
Durée : jusqu'à la nouvelle mort de la victime.
Aire d'effet : une personne.
Description : le mort qui subit ce sort se relève avec tous ses points d'inconscience +1 et tous ses points d'armure. Il combat les ennemis du magicien jusqu'à ce qu'il meure à nouveau (il perd tous ses points d'inconscience). S'il est le seul survivant, il s'écroule mort à la fin du combat.

Amitié (Paix) ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que la joie et l'allégresse remplissent vos âmes ! » ou « Par les puissances des arcanes, que ma magie soit garante de la paix ! »
Durée : cinq minutes.
Aire d'effet : toutes les personnes qui ont entendu l'incantation.
Description : les victimes se comportent de façon amicale envers toutes les personnes présentes et oublient toutes leurs querelles. Si le lanceur de sort attaque une de ses victimes, le sort est brisé pour tout le monde. Si une personne extérieure au sort (arrivée entre-temps sur les lieux) attaque une victime, le sort n'est brisé que pour cette dernière. L'amitié est annulée par le sort de Haine.

Armure (Bouclier, Protection) *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que ces signes te gardent de tes ennemis, que la marque que je pose sur ton front te fortifie, ressens l'énergie magique qui coule dans tes veines, combats tes ennemis et défais-les sans peine ! » ou « Par les puissances des arcanes, que ton corps soit fortifié, au premier coup que tu recevras, tu résisteras ! »
Durée : jusqu'à utilisation du point supplémentaire.

Aire d'effet : une personne.
Description : ce sort offre un point d'armure magique (en supplément d'une armure normale). Lors d'un combat, le premier point perdu est celui du sort. Deux sorts d'armure ne sont pas cumulables et s'annulent mutuellement. Le sort ne protège pas des coups spéciaux et des bottes secrètes. La composante est souvent un œillet autocollant, placé sur le front. Il est ôté à la fin du combat au cours duquel il a été dépensé.
Note : le même sort peut exister en version ** et *** s'il offre respectivement deux et trois points d'armure.

Arrêt du temps **

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que le sablier s'incline et que le cours du temps s'arrête ! »
Durée : une minute.
Aire d'effet : toutes les personnes qui ont entendu l'incantation.
Description : le magicien est libre d'agir alors que toutes ses victimes sont immobilisées. Le temps étant arrêté, il ne peut infliger de blessures mais il peut fouiller quelqu'un et lui dérober des objets... Les personnes qui arrivent après le lancement du sortilège ne sont pas affectées.

Blessure (Choc électrique, Mains brûlantes, etc.) **

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que ma fureur meurtrisse tes chairs ! »
Durée : immédiate.
Aire d'effet : une personne.
Description : le magicien indique sa victime du doigt. Celle-ci perd 2 points d'inconscience sans tenir compte d'une armure ou d'une autre protection.
Note : vous pouvez affaiblir ce sort en exigeant que le magicien touche physiquement sa victime (dans ce cas *).

Charme ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, plus qu'un ami, je suis toi. Maintenant unis, écoute notre voix ! »
Durée : cinq minutes.
Aire d'effet : une personne.
Description : la victime pense être le meilleur ami du magicien et agira en conséquence. Elle n'obéira pas à des ordres suicidaires ou insensés. Si le magicien l'attaque, le sort est annulé.

Confusion ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que la confusion gagne vos esprits ! » ou « Par les puissances des arcanes, que la confusion vous lance dans une ronde effrénée ! »
Durée : tant que le magicien agite une crécelle, cinq minutes maximum.
Aire d'effet : toutes les personnes qui ont entendu l'incantation.
Description : les victimes ne peuvent tenir aucun propos cohérent ni accomplir aucun acte sensé (se battre, lancer un sort, etc.). Elles courent dans tous les sens sans but précis mais en restant à proximité les unes des autres. La composante utilisée est souvent un objet qui produit un certain bruit, comme une crécelle. Le sort continue pendant vingt secondes une fois que la crécelle n'est plus agitée. Une personne censée non affectée par le sort peut interrompre le charme en interpellant une victime (seulement pour celle-ci).

Contrepoison *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que le feu embrasse ce poison, cette substance d'exister n'a plus de raison ! »
Durée : permanente.
Aire d'effet : une personne.
Description : ce sort lancé dans un délai de cinq minutes après l'empoisonnement permet d'en annuler les effets.

Danse *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, agité tu deviens, entre dans la danse et ne pense plus à rien ! » ou « Par les puissances des arcanes, danse ! »
Durée : tant que le magicien joue de la musique ou tape dans ses mains, cinq minutes maximum.
Aire d'effet : une personne.
Description : la victime se met à danser et ne fait plus rien d'autre. Elle continue pendant vingt secondes une fois le sort terminé. Si le magicien encaisse un sort ou un coup pendant qu'il maintient le rythme, le sort est annulé (ainsi que le délai de vingt secondes).

Désarmer *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, désarmé ! »
Durée : immédiate.
Aire d'effet : une personne.
Description : la victime lâche toutes les armes qu'elle tient à la main. Elle peut garder un bouclier ou une composante de sortilège. Elle peut tout de suite ramasser son arme.

Détection d'un charme *

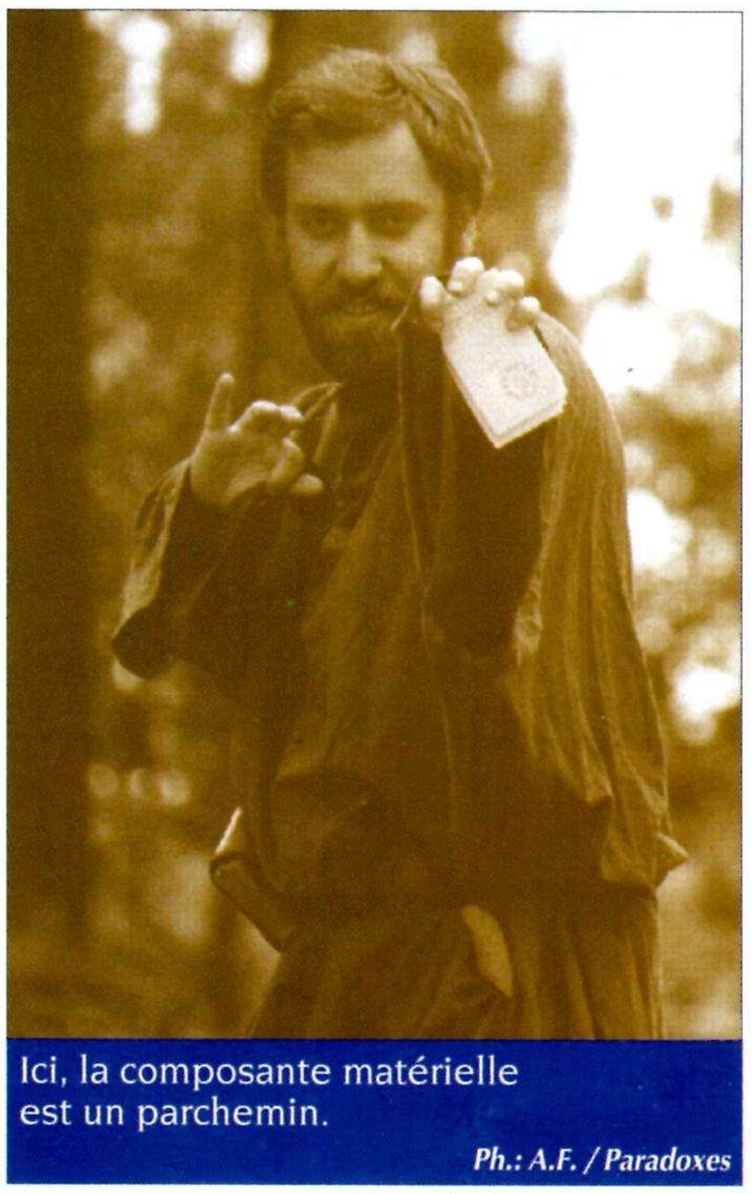
Incantation : « Par les puissances des arcanes, es-tu maître de toi ? »
Durée : immédiate.
Aire d'effet : une personne.
Description : le magicien peut deviner si la victime est sous l'influence d'un sortilège qui modifie son comportement naturel. Celle-ci répond « oui » ou « non » à la question par un mouvement de tête.

Déflexion d'un sort *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que ces paroles protègent ton corps, que la magie te garde d'elle-même, puissent les forces occultes me préserver de la mort, et repousser le sort sans peine ! »
Durée : jusqu'à utilisation.
Aire d'effet : le bénéficiaire du sort.
Description : le bénéficiaire résistera automatiquement au prochain sort qu'il subira. Il devra crier « résiste » pour expliquer que la magie n'agit pas sur lui temporairement.

Ecarter une blessure *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que ces paroles protègent ton corps, que la folie guerrière me garde d'elle-même, puissent les forces occultes me préserver de la mort, et repousser le sort sans peine ! »
Durée : jusqu'à utilisation.
Aire d'effet : le bénéficiaire du sort.



Ici, la composante matérielle est un parchemin.
Ph.: A.F. / Paradoxes

Description : le bénéficiaire résistera automatiquement au prochain coup porté avec une arme qu'il recevra. Il devra crier « résiste » pour expliquer que l'arme n'agit pas sur lui temporairement. Ce sort protège contre les coups spéciaux et les bottes secrètes, mais pas contre la magie.

Dissipation de la magie (Briser la magie) * ou ** ou ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, dissipé ! » ou « Par les puissances des arcanes, brisé ! »
Durée : immédiate.
Aire d'effet : un sort.
Description : le magicien doit le lancer immédiatement après le sort qu'il veut annuler. On ne peut dissiper un sort de dissipation.

Evasion *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que l'oubli couvre ma fuite ! »
Durée : immédiate.
Aire d'effet : le magicien.
Description : ce sort n'utilise aucune composante et peut être lancé même avec un bâillon. Il permet à un sorcier capturé de s'enfuir immédiatement.

Glisse *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, glisse ! »
Durée : immédiate.
Aire d'effet : une personne.
Description : la victime met immédiatement les deux genoux à terre. Elle peut se relever ensuite.

Guérison **

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que cette âme mourante redevienne vigoureuse, que la vie coule plus forte désormais dans ses veines ! »
Durée : permanente.

Aire d'effet : une personne.
Description : le magicien redonne au bénéficiaire tous ses points de vie (jusqu'à son maximum).

Haine ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que la rage et la fureur s'emparent de vos cœurs ! » ou plus simplement « Par les puissances des arcanes, haine ! ».
Durée : jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un survivant.
Aire d'effet : toutes les personnes qui ont entendu l'incantation.
Description : les victimes attaquent toutes les personnes présentes qui se trouvent les plus proches d'elles. Il est interdit de fuir ou de se cacher. Le lanceur de sort n'est pas affecté par son sort mais peut en subir les conséquences. La haine est annulée par le sort Amitié. Si le magicien prévient ses amis, ceux-ci ne sont pas affectés.

Hurlement **

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que ma clameur soit l'instrument de votre douleur ! », puis criez ; ou « Par les puissances des arcanes, que mon cri vous perce les tympans ! »
Durée : tant que dure le hurlement plus vingt secondes.
Aire d'effet : toutes les personnes qui ont entendu l'incantation.
Description : les victimes lâchent ce qu'elles tiennent et placent les mains sur leurs oreilles, en s'agenouillant et en gémissant de douleur.

Inconscience ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, inconscient ! »
Durée : immédiate.
Aire d'effet : une personne.
Description : la victime perd immédiatement tous ses points d'inconscience (et par conséquent un point de vie).
Note : vous pouvez affaiblir ce sort en exigeant que le magicien touche physiquement sa victime (dans ce cas **).

Injonction (Commandement) **

Incantation : « Par les puissances des arcanes, obéis : <formulation de l'ordre en cinq mots> ! »
Durée : cinq minutes.
Aire d'effet : une personne.
Description : le magicien donne un ordre de cinq mots maximum à la personne désignée. Il est interdit de donner des ordres suicidaires pour le personnage, dangereux ou humiliants pour le joueur. Si la victime est attaquée pendant qu'elle est sous l'effet du sort, elle cessera d'obéir pour se défendre (non pour fuir).

Lumière *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que la lumière soit ! »
Durée : à volonté.
Aire d'effet : la portée de l'éclairage fourni.
Description : ce sort permet d'utiliser une lampe torche la nuit... Veillez simplement à ce que les lampes ne soient pas trop puissantes. Vous pouvez aussi fournir des *cyalumes*, des bâtonnets contenant un liquide et une ampoule. Quand celle-ci est brisée, le mélange qui en résulte devient phosphorescent et procure une faible lumière pendant douze heures environ.

Maladresse *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, maladresse ! »
Durée : cinq minutes ou durée du combat.
Aire d'effet : une personne.
Description : la victime ne peut plus utiliser sa main dominante, notamment pour manier son arme ou saisir des composantes de sortilège.

Malédiction ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que la noirceur des ténèbres emplisse ton cœur, que les cendres magiques que je disperse te consument, que la torture que ton âme subit te fasse m'écouter : <phrase de dix mots décrivant l'action que doit accomplir la victime> ! »
Durée : jusqu'à accomplissement de l'acte.
Aire d'effet : une personne.
Description : ce sort permet au magicien de donner un ordre à une personne inconsciente. Celle-ci récupérera tous ses points d'inconscience à son réveil. Elle oubliera ce qui lui a été ordonné après avoir accompli l'ordre. Il est interdit de donner des ordres suicidaires pour le personnage, dangereux ou humiliants pour le joueur.

Mémoire **

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que tes souvenirs te reviennent, que le voile des ténèbres s'efface à jamais ! »
Durée : permanente.
Aire d'effet : une personne.
Description : ce sort annule l'effet du sort Oubli.

Obscurité **

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que la lumière fuit et disparaisse ! »
Durée : cinq minutes.
Aire d'effet : toutes les personnes qui ont entendu l'incantation.
Description : les victimes qui ont une lumière allumée doivent l'éteindre immédiatement (sauf s'il faut garder un éclairage pour des raisons de sécurité).

Oubli ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que tes souvenirs s'enfuient, que ta mémoire s'obscurcisse. Oublie l'heure que tu viens de vivre ! »
Durée : permanente.
Aire d'effet : une personne.
Description : le magicien touche le front de sa victime, qui oublie tout ce qui s'est passé depuis une heure. Elle n'est pas consciente d'avoir perdu la mémoire et meublera le « trou » par des souvenirs factices et banaux.

Parler avec les morts ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, je conquiers ainsi le droit de communiquer avec ta dépouille mortelle, avant que tu ne rejoignes le pays des morts. Tant que le lien se consumera, par oui ou non à mes questions répondras ! »
Durée : le temps que met une composante pour se consumer (petite bougie, cierge magique, etc.).
Aire d'effet : un mort.
Description : le magicien peut converser avec un mort qui évolue dans un monde parallèle au sien. Il pose autant de questions qu'il le désire et le mort devra y répondre, sans pouvoir mentir, par oui ou par non.

Pétrification **

Incantation : « Par les puissances des arcanes, pétrifié ! »
Durée : cinq minutes.
Aire d'effet : une personne.
Description : la victime est paralysée et doit rester immobile dans la position qu'elle avait au moment où le magicien a lancé le sort. Elle est insensible aux coups car elle est maintenant en pierre. Ses sens ne fonctionnent plus. On peut la transporter, mais au moins avec quatre personnes et sur moins de 100 mètres (vu son poids).

Peur *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que la peur t'envahisse ! »
Durée : cinq minutes.
Aire d'effet : une personne.
Description : le magicien doit désigner sa victime du doigt. Celle-ci s'enfuit en courant et en hurlant et doit éviter le lanceur du sort pendant toute la durée de l'enchantement.

Recul *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, recule ! »
Durée : immédiate.
Aire d'effet : une personne.
Description : la victime doit faire cinq pas en arrière.

Régénération ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que la magie cicatrise tes chairs, que ces plaies se referment de par ma volonté ! »
Durée : permanente.
Aire d'effet : une personne.
Description : le sort permet de redonner tous les points d'inconscience et de vie à une personne consentante. Il ne permet pas de ressusciter. Ce sort de guérison est très puissant et fatigue le magicien. Il ne peut plus combattre, courir ou lancer de sort pendant quinze minutes après avoir utilisé cet enchantement.

Résistance à la douleur (Invulnérabilité) ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, les mots qui me viennent, les paroles qui enchantent, font de moi un être invincible, quels que soient les maux que je prenne, quelle que soit la douleur que je ressente, aux armes je serais comme invisible ! »
Durée : jusqu'à utilisation.
Aire d'effet : le bénéficiaire du sort.
Description : le magicien résistera automatiquement à tous les coups portés avec une arme qu'il recevra, pendant tout le prochain combat. Il devra crier « résiste » pour expliquer que les armes n'agissent pas sur lui temporairement. Ce sort protège contre les coups spéciaux et les bottes secrètes, mais pas contre la magie. Il interdit en outre le manie-

ment d'une arme durant le combat, mais autorise l'utilisation de la magie.

Résistance à la magie (Immunité) ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, les mots qui me viennent, les paroles qui enchantent, font de moi un être invincible, quels que soient les maux que je prenne, quelle que soit la douleur que je ressente, aux sorts je serais comme invisible ! »
Durée : jusqu'à utilisation.
Aire d'effet : le lanceur du sort.
Description : le magicien résistera automatiquement à tous les sorts jetés sur lui, pendant tout le prochain combat. Il devra crier « résiste » pour expliquer que la magie n'agit pas sur lui temporairement. Ce sort ne protège pas contre les armes, les coups spéciaux et les bottes secrètes. Il interdit en outre l'utilisation de la magie durant le combat, mais autorise le maniement d'une arme.

Résurrection ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que cette âme en perdition rejoigne le monde des vivants et non celui du pays de la mort. Que la magie te ramène sur terre, qu'elle lave les plaies et ton âme, qu'elle fasse couler le feu de la vie dans ton corps, qu'elle maintienne cette enveloppe. A nouveau vivant tu es ! »
Durée : permanente.
Aire d'effet : une personne.
Description : le magicien peut ramener à la vie une personne qui évoluait dans le monde parallèle des morts. Le ressuscité se relève avec tous ses points de vie mais avec un seul point d'inconscience. Il est de plus fatigué pendant quinze minutes (pas de combat, de course, de lancement de sort).

Retour ***

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que ton sort se retourne contre toi ! »
Durée : immédiate.
Aire d'effet : un sort.
Description : le magicien renvoie un sort à l'envoyeur, immédiatement après qu'il soit lancé. Il doit cependant connaître lui-même le sort renvoyé. Il n'est pas obligatoire qu'il en soit la victime. Le sort renvoyé peut être dissipé ou renvoyé une nouvelle fois…

Sanctuaire *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que la fumée s'échappant de ce bâton d'encens protège ma personne de la vue des passants ! »
Durée : tant que la composante se consume.
Aire d'effet : le magicien.
Description : les personnes aux intentions belliqueuses ignorent le magicien. Elles sont cependant conscientes de sa présence. Il ne s'agit pas d'un sort d'invisibilité. Si le magicien attaque, le sort est rompu. Il ne peut que marcher, rester sur place ou lancer un sort sur sa propre personne.

Silence **

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que vos bouches à tout jamais se lient, silence ! »
Durée : cinq minutes.
Aire d'effet : toutes les personnes qui ont entendu l'incantation.
Description : les victimes ne peuvent plus prononcer un seul mot (et par conséquent, lancer de sortilèges qui ont des composantes verbales). Le sort Hurlement est annulé.

Soins *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, que ta douleur soit apaisée et tes blessures cautérisées ! »
Durée : permanente.
Aire d'effet : une personne.
Description : le bénéficiaire récupère tous ses points d'inconscience.

Sommeil *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, dors ! »
Durée : cinq minutes.
Aire d'effet : une personne.
Description : les victimes sombrent dans un état léthargique. Rien ne peut les réveiller pendant cinq minutes, pas même les coups (qui provoquent des blessures). Elles doivent ronfler pour indiquer qu'elles ne sont pas inconscientes mais endormies.
Note : si vous utilisez la farine comme composante pour ce sort, et qu'il affecte toutes les personnes touchées par le nuage blanc, considérez sa puissance comme **.

Vérité (Hypnose) *

Incantation : « Par les puissances des arcanes, réponds à mes questions sans mentir ni faillir ! »
Durée : 5 questions ou temps mis par une composante pour se consumer (comme un cierge magique par exemple).
Aire d'effet : une personne.
Description : la victime, consciente et vivante, doit répondre aux questions posées sans mensonge ni omission. Elle ne doit répondre que par oui ou non.

Quelques composantes

Voici en vrac quelques composantes matérielles (ou gestuelles) que vous pourrez utiliser pour vos sortilèges : baguette de Mikado, balle de mousse (pour toucher un adversaire), ballon de baudruche (qu'il faudra crever sans les mains pour arrêter l'effet d'un sort), bâton d'encens, billes de terre, billes de verre, bombes de carnaval à serpentin, bulles de savon, cierge magique, claque-doigt, clochette, crayons à maquillage pour tracer des runes ou des symboles sur le visage, crécelle, encre sympathique, farine, feuille d'aluminium à froisser, fleurs ou feuilles séchées (peintes ou non), geste précis (claquer des doigts, frapper dans les mains), grosses nouilles peintes de couleurs vives, noisettes, amandes, bonbons divers (pour les composantes qui doivent se manger), parchemins, pastilles de papier autocollantes, perles de différentes couleurs, pétard-ficelle, petite bougie d'anniversaire, plumes de couleur, carrés de cuir, de tissu, petits objets modelés dans de la pâte à bois (qui durcit en séchant), plaquettes de carton peint, plaquettes de bois peint, plaquettes de cire, pois chiches à lancer, raton laveur, rondelles métalliques peintes, vaporisateur de parfum, etc.
Si vous utilisez une magie bardique, les composantes matérielles peuvent être avantageusement remplacées par des chants ou des morceaux de musique… Vous pourrez alors limiter le nombre de sorts par des points de pouvoir ou plus simplement en donnant à chaque barde une liste précise des sorts qu'il peut lancer par jour, et en quelle quantité.
Pour certains sorts à durée limitée, vous pouvez remplacer les cinq minutes traditionnelles par le temps de fonte d'un bonbon que sucera la victime (sans le croquer !).

À éviter absolument

Les pétards à mèche, les feux d'artifice, les feux de bengale, le sifflet si vous avez choisi de l'utiliser comme moyen pour appeler au secours ; et plus généralement tous les objets pouvant présenter un danger quelconque dans leur utilisation et dans leur manipulation. ■

Beaucoup ou peu de magie ? Dans votre monde, les elfes connaissent-ils des sortilèges ?

Ph.: A.F. / Paradoxes

Règles diverses

« Par pitié ! A boire monseigneur ! »

Ph.: A.P. / Paradoxes / Provins

Outre les combats et la magie, il existe un grand nombre de domaines où vous pouvez inventer des règles. Voici quelques exemples pour illustrer les différentes façons d'intégrer une technique minimale dans un jeu de rôle grandeur nature.

Le vol et la fouille

Dérober des objets personnels est toujours délicat et rarement bien accepté des joueurs, avec raison. Pour éviter les difficultés, pensez à marquer d'un symbole tous les objets qui pourront être dérobés durant le cours du jeu : un cercle, un carré ou le logo de votre association suffiront largement.

Autorisez le vol des objets suivants : monnaie du jeu, armes magiques et objets marqués d'un symbole. Ils seront tous fournis au début du jeu ou au cours de partie par les organisateurs.

Les joueurs peuvent dissimuler des objets sur eux. Dans ce cas, la fouille doit être possible. Pour éviter les petits problèmes, elle peut se dérouler de façon verbale, le chercheur nommant *exactement* et *précisément* tous les endroits qu'il fouille et la victime lui révélant honnêtement leur contenu. La dissimulation sur soi n'est possible que dans les pièces de vêtements et accessoires faisant clairement partie du déguisement.

Les objets pouvant être dérobés ne doivent pas être cachés autrement que sur la personne des joueurs. Imaginez le problème si quelqu'un enterre un objet crucial pour le déroulement du scénario au pied d'un chêne... et qu'il ne se souvient plus deux heures plus tard de quel arbre il s'agit. De plus, cela permettra une plus grande interaction entre les joueurs.

Les prisonniers

Pour faire un prisonnier, il suffit que celui-ci se rendre, qu'il soit inconscient ou rendu impuissant par l'effet d'un sortilège. Ne provoquez jamais un corps-à-corps pour capturer un joueur.

La capture est matérialisée en attachant une cordelette autour des poignets du captif, sans serrer d'aucune manière et en plaçant ses mains devant lui (jamais dans le dos). On peut aussi lui appliquer un bâillon, toujours en faisant attention de ne pas lui faire mal. Le joueur doit être capable de se libérer seul si besoin est (pour des raisons de sécurité). N'entravez jamais les pieds, à moins que le prisonnier ne soit assis. Si le captif est inconscient, ses geôliers doivent le porter s'ils souhaitent le déplacer.

Un personnage prisonnier ne peut pas se libérer seul, à moins qu'il n'ait réussi à dissimuler sur lui une arme tranchante et qu'il puisse simuler pendant cinq minutes le sectionnement de ses liens. Néanmoins, pour éviter de retenir un joueur contre son gré trop longtemps, considérez qu'il réussit à s'évader automatiquement après une demi-heure de captivité, s'il n'y est pas arrivé entre-temps par ses propres moyens. Mettez en scène la fuite de façon spectaculaire... Mais si le captif juge que la situation de prisonnier est intéressante et lui offre de palpipantes occasions d'interpréter son personnage, il est tout à fait libre de différer son évasion « automatique ».

Attention, un prisonnier qui a réussi à s'évader sans se libérer de ses liens devra attendre une demi-heure pour se détacher s'il ne dispose pas d'armes tranchantes ou de l'aide d'une tierce personne.

La torture

Si vous souhaitez introduire la torture dans votre système de jeu, voici une façon parmi tant d'autres de la simuler. Prévoyez un certain nombre de « chiffres d'aveu » pour tous les personnages. Choisissez une échelle de 1 à 20. Un personnage très résistant ne craquera que

sur deux ou trois chiffres... Une personne dont la volonté est très faible avouera avec une dizaine de chiffre. Choisissez des combinaisons faciles à mémoriser, mais fournissez tout de même un petit carton d'aide-mémoire aux joueurs.
Le nombre de chiffres d'aveu peut dépendre du nombre de points de vie, de la force de caractère du personnage ou d'une compétence Résister à la torture.
Quand un tortionnaire souhaite interroger un prisonnier, il simule l'acte, lui fait perdre un point d'inconscience (ou un point de vie). Il lui chuchote en même temps un chiffre à l'oreille.
S'il tombe sur un des chiffres d'aveu de sa victime, celle-ci craque et raconte tout ce qu'elle sait. Elle répondra maintenant à toutes ses questions, car son tourmenteur a trouvé son point faible et peut maintenant l'exploiter à loisir. Cependant, n'oubliez pas que chaque interrogation est accompagnée d'une blessure, ce qui risque peu à peu de tuer le prisonnier.
Si le bourreau se trompe de chiffre, la victime se tait. Elle ne peut pas mentir ou choisir de dire la vérité, car il serait alors impossible de démêler le vrai du faux, ce qui rendrait cette compétence totalement inutile.
Par contre, le prisonnier peut tout à fait tenter de faire interrompre la séance de torture en déclarant qu'il souhaite dire la vérité. Libre à ses geôliers de le croire...

Les poisons

Le poison peut être administré de plusieurs façons au cours d'un grandeur-nature. Il n'est même pas nécessaire de prévenir les joueurs de tous les modes d'utilisation posssibles. Les PNJ les mettront discrètement au courant s'ils ont absorbé une substance toxique sans s'en rendre compte.

Les poisons ingestifs

Les poisons ingestifs sont ceux que l'ont fait avaler à la victime. On utilise généralement un produit qui dénature le goût des aliments : sel en grande quantité, vinaigre, extrait d'amande amère (que l'on trouve au rayon pâtisserie des supermarchés), menthol, etc. Si un joueur mange un aliment ou boit un liquide au goût étrange, il est empoisonné. L'effet commence immédiatement. S'il n'a pris qu'une gorgée (ou une bouchée), il n'est pas obligé d'avaler la mixture infâme mais il est tout de même empoisonné. Tremper *le bout des lèvres* pour reconnaître un goût ne provoque pas l'empoisonnement. Pour de la nourriture solide, utilisez un jeton de grand format (suffisamment grand pour qu'on ne puisse pas l'avaler par mégarde !). Inscrivez au feutre sur ses deux faces « poison violent, nourriture solide uniquement ». Il suffit ensuite de le placer dans le fond de l'assiette, sous la nourriture. Quand le joueur le découvrira, il n'aura plus qu'à simuler les effets de l'empoisonnement.
Il est considéré comme de très mauvais goût d'empoisonner toute la réserve d'eau, ce qui obligera les organisateurs à remplacer tous leurs jerricans !

Les poisons insinuatifs

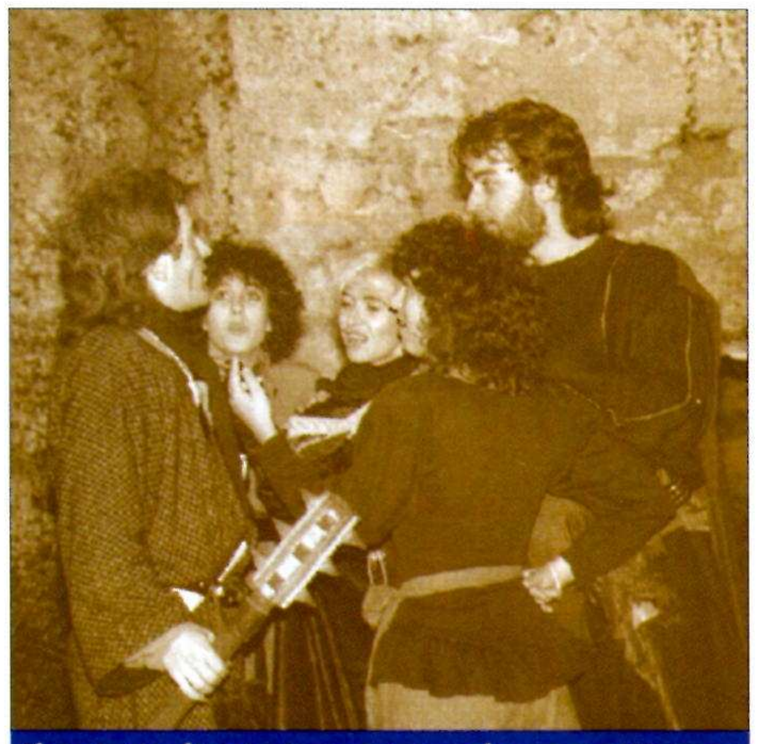
Les poisons insinuatifs sont ceux que l'on met sur une arme, et qui agissent à travers une blessure. Un ruban ou un morceau de laine est attaché sur l'arme enduite de substance mortelle. Quand le joueur l'utilise, il crie « poison ». Si le coup est paré ou esquivé, le poison n'est pas « essuyé » et peut resservir pour le prochain coup. S'il est absorbé par une armure, il n'a aucun effet. Si l'adversaire est touché et qu'il ne possède plus de point d'armure, il est empoisonné. Le ruban doit être retiré le plus tôt possible dès que l'arme n'est plus empoisonnée. Evitez cependant d'interrompre le combat pour cela.

Autres poisons

Vous pouvez très bien imaginer des modes d'empoisonnement plus exotiques. Le port pendant une heure de gants enduits d'une substance toxique suffira à provoquer un empoisonnement. De même, une bougie spéciale (d'une couleur différente de celles que vous utiliserez pour l'éclairage normal) qui se consume dans une pièce *où l'atmosphère ne doit pas être renouvelable* empoisonnera toutes les personnes qui y resteront pendant une heure consécutive (idéal pour les dormeurs). Un herboriste peu scrupuleux, sous prétexte de soigner son patient, pourra placer un poison de contact sur une plaie et provoquer un empoisonnement. Dans ce dernier cas, prévoyez un temps de latence de dix minutes entre le moment où le poison est appliqué et celui où il agit.
Vous pouvez fournir des poisons rapides qui agissent immédiatement, ou des poisons lents qui ne font effet qu'une demi-heure à une heure après avoir été absorbés. Attention, tout cela demande un arbitrage précis et parfois délicat. Réservez ce genre de règles pour des scénarios diplomatiques où le nombre de joueurs n'est pas trop important.

L'action du poison

Le poison agit de différentes façons. Choisissez une fois pour toutes le mode d'action le plus approprié à votre scénario et à l'ambiance que vous voulez créer, et restez-y fidèle pour toute la durée du jeu. Voici quelques exemples d'actions :



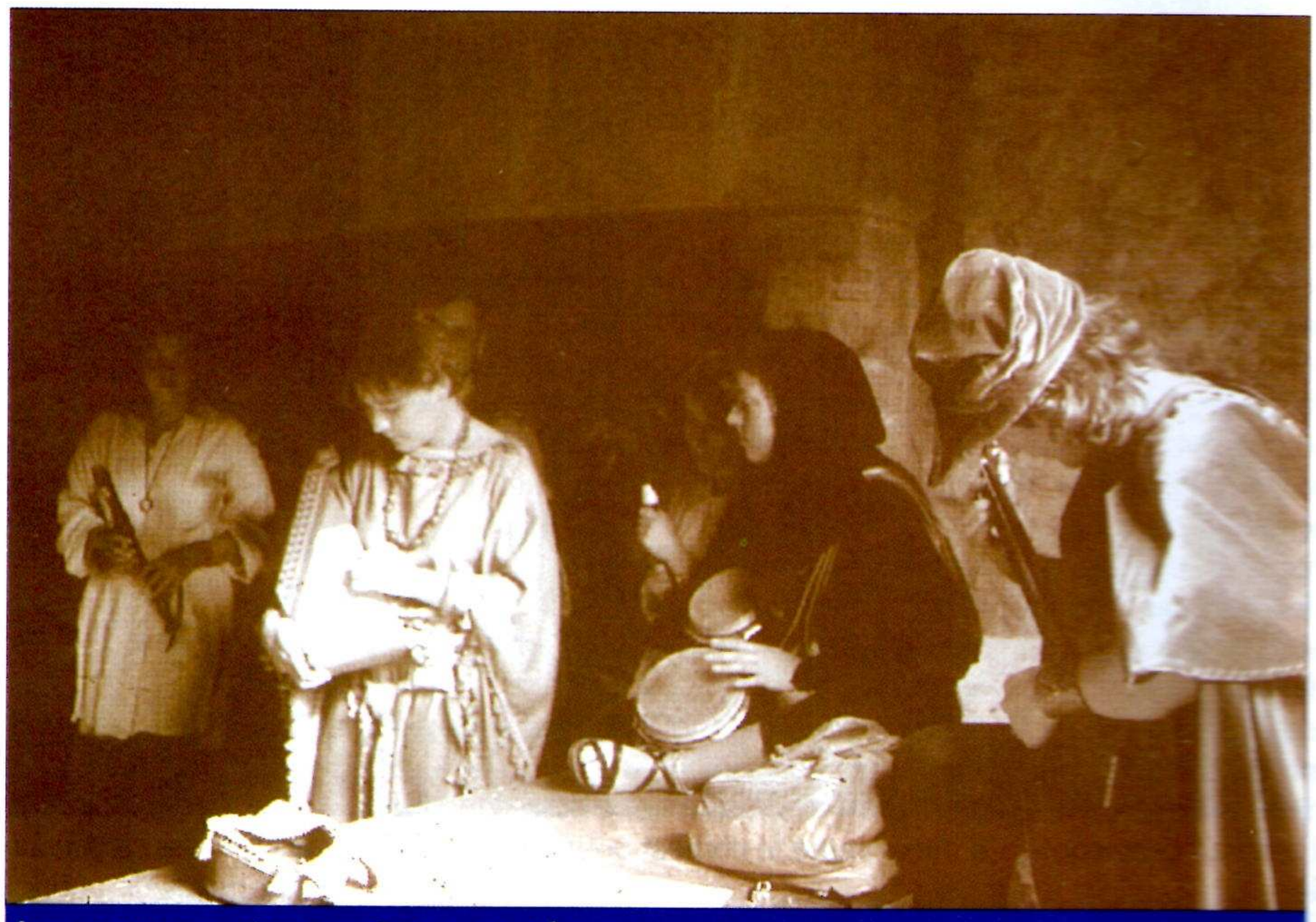
Il existe d'autres moyens de convaincre que la torture.
Ph.: A.B. / Balanoï / Les larmes de la terre

- Perte immédiate d'un certain nombre de points de vie (ou de points d'inconscience).
- Mort immédiate.
- Convulsions pendant cinq minutes, au cours desquelles un antidote peut être administré. Ensuite, perte de points de vie ou mort.
- Convulsions pendant cinq minutes, puis coma pendant cinq minutes. Un antidote peut être administré pendant ce laps de temps. Ensuite, perte de points de vie ou mort.
- Convulsions pendant quinze minutes, etc.

Les langues et l'alphabétisation

Dans la plupart des cas, tous les personnages sauront lire ou écrire le français. Cependant, si vous organisez un scénario médiéval-historique, vous pouvez souhaiter prendre en compte le manque d'alphabétisation de l'époque. Pour cela, deux solutions. Faites tout simplement confiance aux joueurs et demandez-leur de ne pas lire les parchemins qui leur tombent sous les yeux s'ils sont analphabètes. Sinon, inventez un code que vous fournirez aux gens lettrés.
Pour les langues étrangères ou les alphabets anciens, vous pouvez utiliser un code ou des langues qui existent déjà : l'anglais, l'allemand, le latin... ou les langues et les alphabets elfiques inventés par J.R.R. Tolkien !
La méthode la plus simple reste néanmoins de plier ou de rouler tous les parchemins et d'indiquer sur leur face extérieure la langue et l'alphabet dans lesquels ils sont rédigés. Ainsi, les joueurs n'ouvriront pas les missives qu'ils ne sont pas censés comprendre, et ne risqueront pas de lire par mégarde des phrases qu'ils ne devraient pas normalement déchiffrer. ■

Fabriquer ses costumes



Les costumes, c'est aussi et surtout les accessoires.

Ph.: A.P. / Paradoxes / Parthenay

L'organisation ou la participation à un jeu de rôle grandeur nature demande de multiples talents. Pour cela, vous devrez vous transformer souvent en couturier, en menuisier, en tailleur de polystyrène (ce qui est plus facile que la pierre !), en accessoiriste, en réalisateur d'effets spéciaux, etc. Il existe un certain nombre de trucs et de recettes qui sont maintenant éprouvés, et qui vous faciliteront la vie.

Vous trouverez ci-après quelques exemples de réalisations. Ils sont surtout centrés sur l'époque médiévale, car à la différence des jeux de rôle qui se passent dans des époques plus récentes, vous ne trouverez pratiquement rien de tout fait dans le commerce. Il n'est pas difficile de dénicher un chapeau haut de forme ou un pistolet automatique à amorces... Par contre, une robe du Moyen Age ou une épée inoffensive proportionnée pour un adulte (car les jouets sont souvent ridiculement petits) ne pourront sortir que de vos doigts agiles.

La documentation

Le costume est un des éléments les plus importants de l'ambiance d'un jeu de rôle grandeur nature. Il participe à la magie, à la création de l'atmosphère propice à l'aventure... C'est lui qui permet d'un coup d'œil de comprendre le rôle de ses interlocuteurs, c'est en quelque sorte la carte de visite du joueur, son ambassadeur auprès des autres participants. Si vous n'envisagez pas de louer vos costumes (ce qui revient généralement assez cher), il vous faudra les confectionner vous-même. Cela n'est pas très difficile, car un beau costume n'est pas obligatoirement un costume très compliqué...

Avant d'acheter quoi que ce soit, documentez-vous. Il existe d'excellents livres, généralement conçus pour le théâtre, qui présentent des planches de costumes pour toutes les époques, et certains d'entre eux fournissent même des patrons, plus ou moins sommaires.

Les tissus

La première chose à faire est de choisir le tissu. Sélectionnez des tissus lavables, et qui ne se froissent pas trop. Faites aussi attention aux associations de tissus si vous utilisez plusieurs couleurs dans votre costume. Par exemple, ne mélangez pas le coton avec un jersey ou un velours. Ils ne rétréciront pas de la même manière au lavage et vous n'aurez plus qu'à tout recommencer. A ce propos, il vaut toujours mieux laver les tissus (en machine, ou à sec pour certains, comme le velours) *avant* de les couper et de confectionner le costume. Vous n'aurez plus de surprise ensuite. Prenez garde aussi aux tissus qui risquent de déteindre les uns sur les autres. Là aussi, un lavage préliminaire permet d'éviter les catastrophes.

Les tissus d'ameublement ont souvent une bonne tenue et des motifs très intéressants. Ils sont cependant un peu plus cher. Pour confectionner un costume à l'allure « riche » mais dans un tissu à bon marché, ornez-le de galons et de passementeries. N'hésitez pas d'ailleurs à associer plusieurs galons, ou à les placer plusieurs fois côte à côte pour avoir de belles décorations bien larges. Pensez aussi aux doublures, qui améliorent immédiate-

ment un look quand elles sont visibles (intérieur d'une cape, intérieur de larges manches découpées...). Prenez de préférence du satin.
Attention, ne choisissez pas de tissu lamé (vous savez, ces tissus or et argent très brillants, souvent utilisés par les costumiers d'Hollywood) pour un jeu de rôle qui se passe dans un Moyen Âge historique. Le lamé n'apparaît qu'au début du XX[e] siècle !
Evitez la fourrure naturelle et préférez-lui les fourrures synthétiques. Tout d'abord, parce que vous respecterez la nature. Ensuite, parce qu'elles sont mille fois moins chères et qu'elles ont l'avantage d'être lavables pour la plupart. Prenez simplement soin de les « peigner » ensuite pour leur redonner un aspect normal.
Enfin, prévoyez des costumes solides, car vous aurez à bouger, à vivre votre rôle... Quelle que soit l'époque envisagée, les vêtements sont souvent mis à rude épreuve et un costume qui se déchire au beau milieu du jeu entraine bien des soucis. Si vous jouez le rôle d'un chevalier, il est évident que vous aurez à accomplir des actions physiques. Mais même une frêle jeune fille doit pouvoir faire confiance à la solidité de ses coutures. Imaginez qu'elle s'évanouisse et que l'on doive la porter...

Les conversions

N'oubliez pas non plus le « recyclage » : certains vêtements modernes peuvent être convertis assez facilement, ou même utilisés directement. Par exemple, les braies et les chausses sont avantageusement remplacées par une paire de collants de danse, qui existent dans des coloris très variés (évitez la laine et préférez le lycra, ou d'autres matériaux de même nature, mais attention, choisissez-les toujours opaques !). Un vieux pull à grosses mailles passé à la peinture argenté simule très bien une cotte de mailles. Les bottes souples en daim, les mocassins chinois en velours noir et les chaussons de danse conviennent parfaitement dans un contexte médiéval...
Ecumez aussi les greniers, les puces, les foires au troc et les marchés de campagne. Vous y trouverez un nombre incalculable de choses : des tissus anciens, des vieilles dentelles (idéal pour les costumes XVII et XVIII[e] siècle), des bijoux, les vêtements de nos grands-parents, des cannes à pommeau, etc. Les boutiques à touristes des villes médiévales offrent quelquefois des accessoires très sympathiques : bourse de cuir, gourde en peau, bijoux...

Les accessoires

Il ne faut pas non plus oublier l'importance des accessoires. Ce sont eux qui rendront votre costume original, qui lui donneront sa crédibilité. Prenons l'exemple d'un costume féminin pour un grandeur-nature années 20 : la base n'est qu'une simple robe toute droite, éventuellement avec quelques franges. Rajoutez de longs gants, un ou deux colliers de perles, un boa autour du cou, une belle broche en strass et une plume dans les cheveux, et vous verrez la différence.
Il est très facile de trouver des bijoux « en toc » qui conviennent à toutes les époques. N'hésitez pas à les transformer, à faire une broche d'une boucle d'oreille, à les démonter, les coller et les bricoler. Laissez-vous guider par votre goût.
Un chapeau, une coiffe sont des éléments qui

Un des plaisirs du grandeur-nature : se costumer...
Ph.: A.P. / Paradoxes / Parthenay

ajoutent toujours beaucoup de chic. Dès que la tête est « couverte », l'allure générale change et devient beaucoup plus imposante. D'autant que pour les costumes médiévaux, les coiffes sont relativement faciles à fabriquer en travaillant avec des tubes de mousse, auxquels vous donnerez la forme voulue en passant un fil de fer à l'intérieur, si vous ne voulez pas d'un simple cercle... Même un simple voile tenu par quelques pinces à cheveux et un cordonnet d'or aura un effet extraordinaire.

Artisan *Prêtre* *Prêtre* *Seigneur* *Bourgeois* *Homme d'armes*

Fatigué du médiéval ?
Essayez le post-apocalyptique
à la Mad Max.
Ph.: A.B. / Cataphiles associés en Sibérie

Se lancer

Avant de couper le tissu, faites toujours un patron dans du papier. Pensez aussi à concevoir votre costume en plusieurs pièces séparées. Vous pourrez ainsi les réassocier de façons différentes et, en changeant simplement un capuchon ou une cape, obtenir un costume entièrement nouveau. Le plus simple est souvent de faire un vêtement classique uni, et de préparer tous les accessoires dans une couleur différente : chapeau, bourse, surmanches, cape, capuchon, coiffe, voile, etc. En changeant ces accessoires, ce qui ne vous demandera généralement pas plus d'un mètre carré de tissu (sauf dans le cas de la cape), vous aurez tout de suite un look différent.

Motifs et blasons

Pour les motifs et les symboles rajoutés sur le costume (comme une figure de blason) et dont la découpe est parfois compliquée, vous avez deux solutions. Vous pouvez utiliser du tissu thermocollant qui se fixe avec un fer à repasser. Dessinez votre motif sur la partie brillante (avec un stylo bille), découpez-le tout simplement aux ciseaux et collez-le. Il ne s'effilochera pas et tiendra relativement bien au lavage. Malheureusement, il a un aspect « toilé » et n'est pas vraiment d'époque.
La deuxième solution est donc de découper votre motif dans du tissu. Mais les bords s'effilochent très rapidement et l'effet obtenu n'est pas très beau. Pour éviter ce problème, prenez votre tissu et collez-le en double avec un collé qui résiste au lavage (comme la néoprène). Vous obtiendrez une pièce assez rigide dans laquelle vous pourrez découper votre motif. La double épaisseur collée empêchera les effilochures. Il ne vous reste plus qu'à fixer le motif sur votre costume à l'aide d'une machine à coudre.

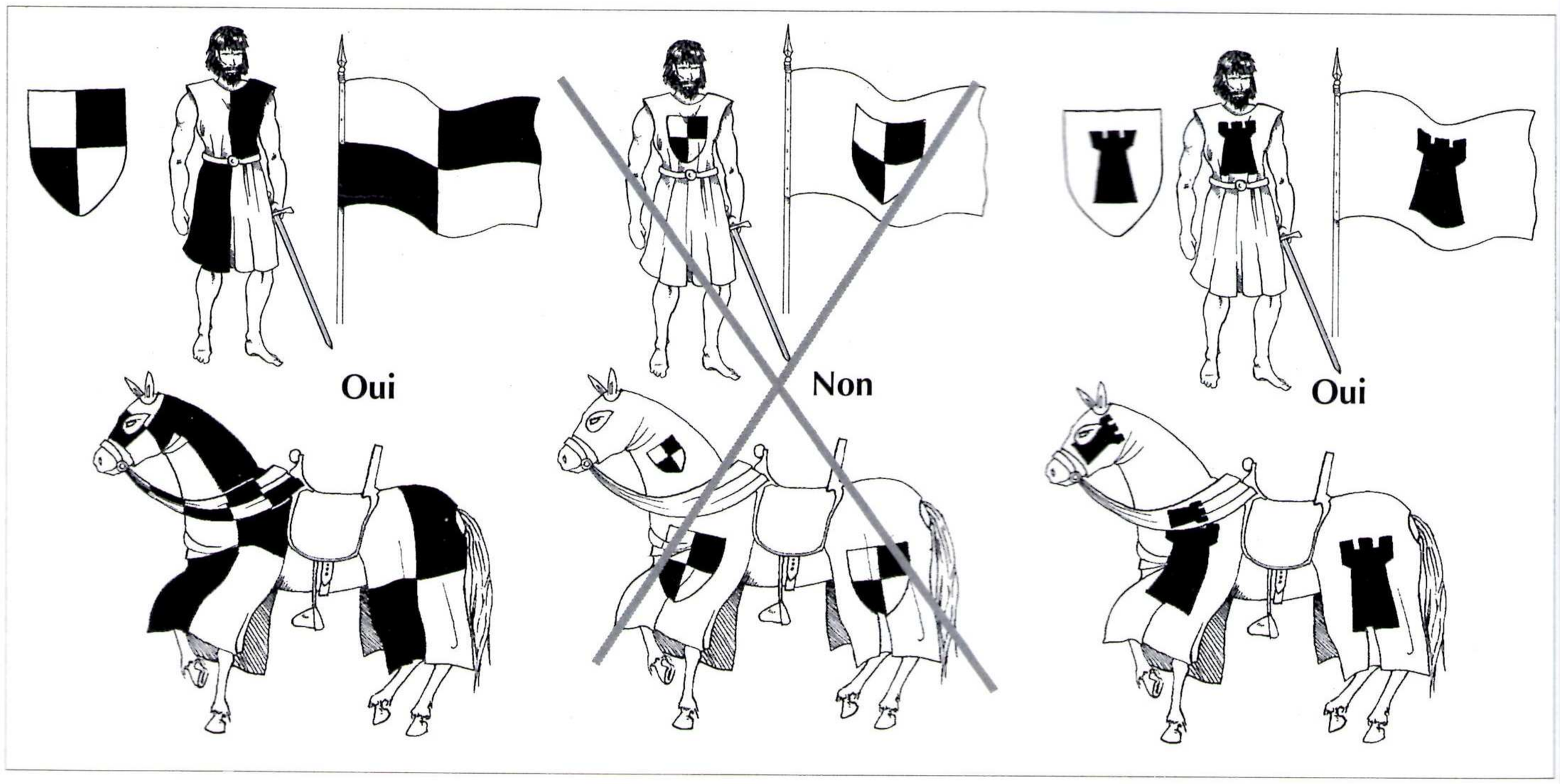
A propos des blasons, il existe deux règles d'héraldique très simples à respecter et qui permettent d'avoir des costumes très esthétiques.
Premièrement, les couleurs ne s'associent que selon certaines combinaisons. Elles se séparent en trois catégories :

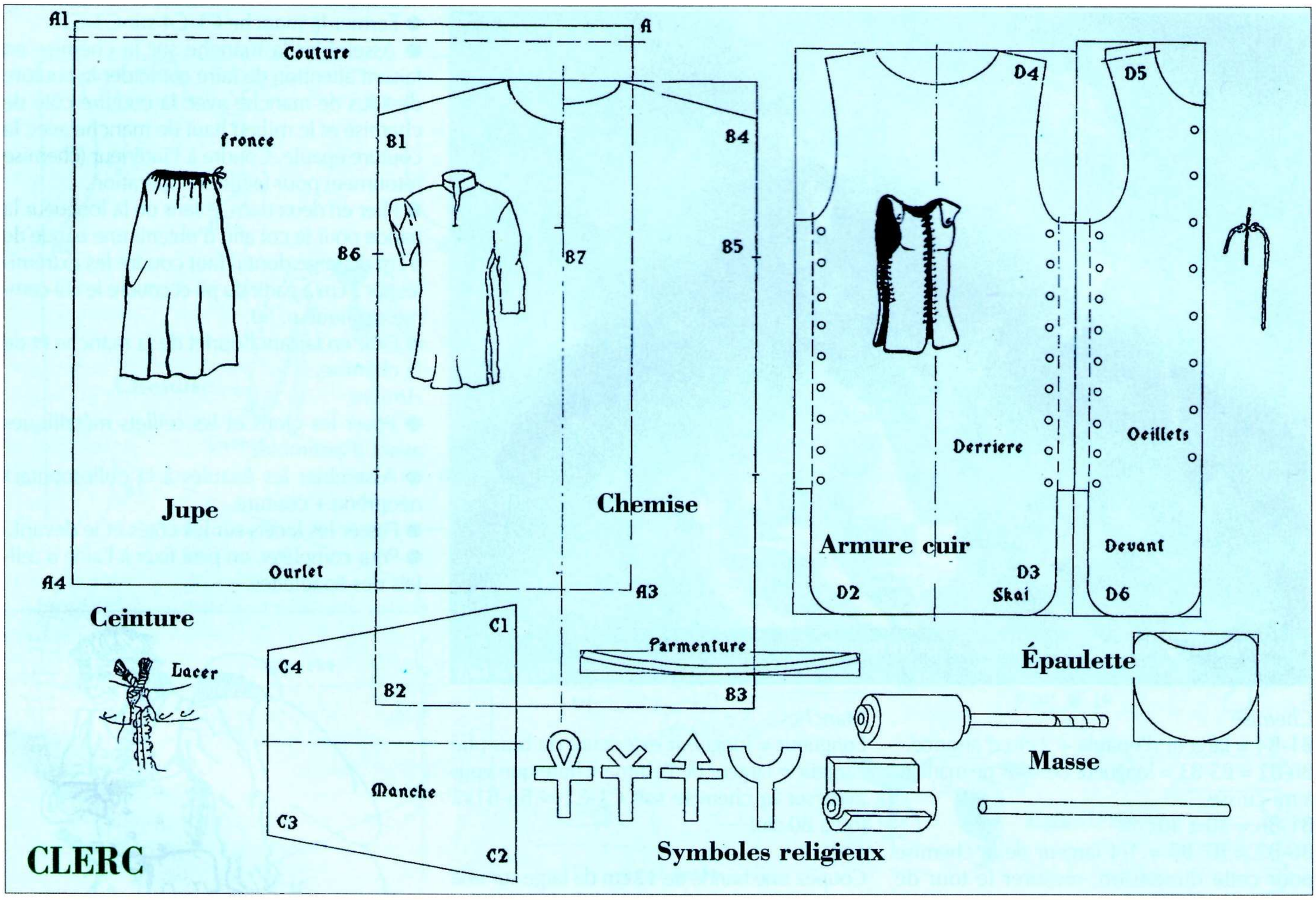
- Les métaux : or/jaune et argent/blanc.
- Les couleurs : gueules/rouge, sinople/vert, azur/bleu, sable/noir, tenné/marron, pourpre/violet, orangé.
- Les fourrures : hermine et vair (avec leurs diverses variantes).

Il ne faut jamais placer un métal à côté d'un métal, et une couleur à côté d'une couleur (sauf pour de minuscules pièces). La combinaison jaune + vert est ainsi autorisée, mais pas celle noir + rouge. Les fourrures s'utilisent sans restriction.
La seconde règle est qu'il ne faut jamais dessiner un écu sur un vêtement, un drapeau ou une housse de cheval. C'est l'objet qui porte le blason qui limite sa forme (voir dessin ci-dessous).

Adresses utiles

Pour de la documentation sur les costumes d'époque et des patrons :





Librairie théâtrale : 3 rue Marivaux 75002 Paris. Tél. : (1) 42.96.49.42.

Librairie du musée des arts décoratifs : 107, rue de Rivoli 75001 Paris. Tél. : (1) 42.60.46.45. Précisez que vous ne désirez vous rendre qu'à la librairie si vous ne voulez pas visiter le musée (fort instructif) et payer l'entrée.

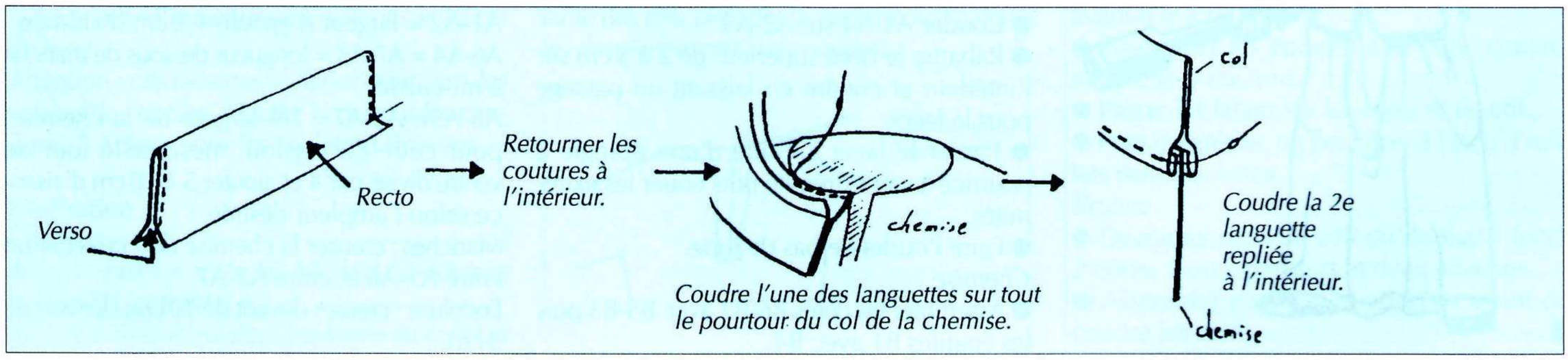
Bibliothèque Forney : 1, rue du Figuier 75004 Paris. Tél. : (1) 42.78.14.60.
Cette bibliothèque est spécialisée dans l'histoire de l'art et possède une excellente documentation sur les costumes. Un certain nombre de livres ne peuvent pas être empruntés mais plusieurs photocopieuses sont disponibles sur place.
Dans toutes les bonnes librairies, vous pouvez trouver un petit livre formidable *L'art de recevoir comme au Moyen Âge*, de Delphine Sérat (édition Fleurus Idées). Vous y trouverez non seulement des patrons simples pour réaliser des costumes, mais des pas de danse, des recettes médiévales et des tas d'idées de bricolage (corne à boire, banc gothique, lustre à bougies...).

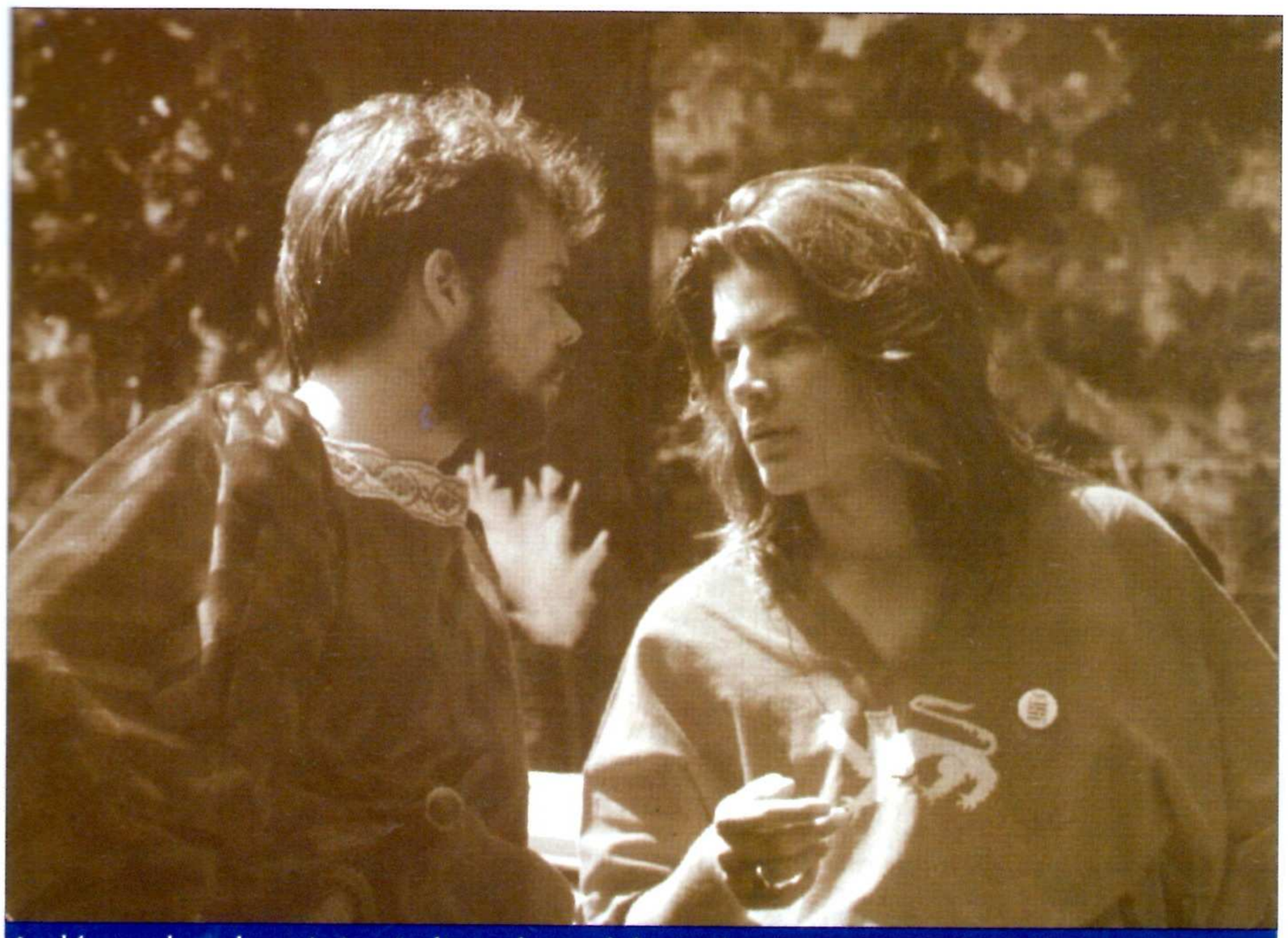
Prêt-à-jouer

Voici deux patrons directement extraits du fanzine de l'association Les Messagers d'Elendill. Ils vous serviront si vous voulez donner à vos joueurs des indications simples pour réaliser des costumes de clerc (moine guerrier) ou de voleur.

Le clerc

Dimensions
Tissus
Prévoir l'achat de 3 m du tissu désiré sur 1,50 m de large pour l'ensemble (1,50 m pour la jupe et autant pour la chemise).
Jupe
A1-A2= 1,5 à 2 fois le tour de taille.
A1-A4 = longueur taille à cheville.





Le léopard sur la poitrine indique le perfide anglais.

Ph.: A.P. / Paradoxes / L'Arc et la Faux

Chemise

B1-B4 = largeur d'épaule + 2 cm d'aisance.

B6-B2 = B5-B3 = longueur dessous de manche à mi-cuisse.

B1-B6 = 30 à 40 cm.

B6-B7 = B7-B5 = 1/4 largeur de la chemise pour cette dimension, mesurer le tour de ventre divisé par 4 et ajouter 10 à 15 cm d'aisance selon l'ampleur désirée.

Encolure : creuser devant de 10 cm, derrière de 5 cm.

Manches

Longueur = longueur extérieure du bras plié

Largeur = largeur de l'emmanchure que vous avez sur la chemise soit C1-C2 = B6-B1x2 (60 à 80 cm).

Col

Coupez une bande de 12 cm de large sur une longueur égale à l'encolure de la chemise (mesurer la courbe à l'aide d'un mètre souple de couturière).

Armure

D5 = largeur d'épaule moins 5 à 7 cm.

Épaulette= 20 cm.

Creusez plus que la chemise l'encolure et les emmanchures. Arrondir le bas. Ne pas oublier la fente pour l'ouverture du devant sur 20 cm de long.

Attention, ces mesures sont données sans les valeurs de couture. Ajoutez 1 cm pour les coutures, 2 à 3 cm pour les ourlets et finitions.

Réalisation

Jupe

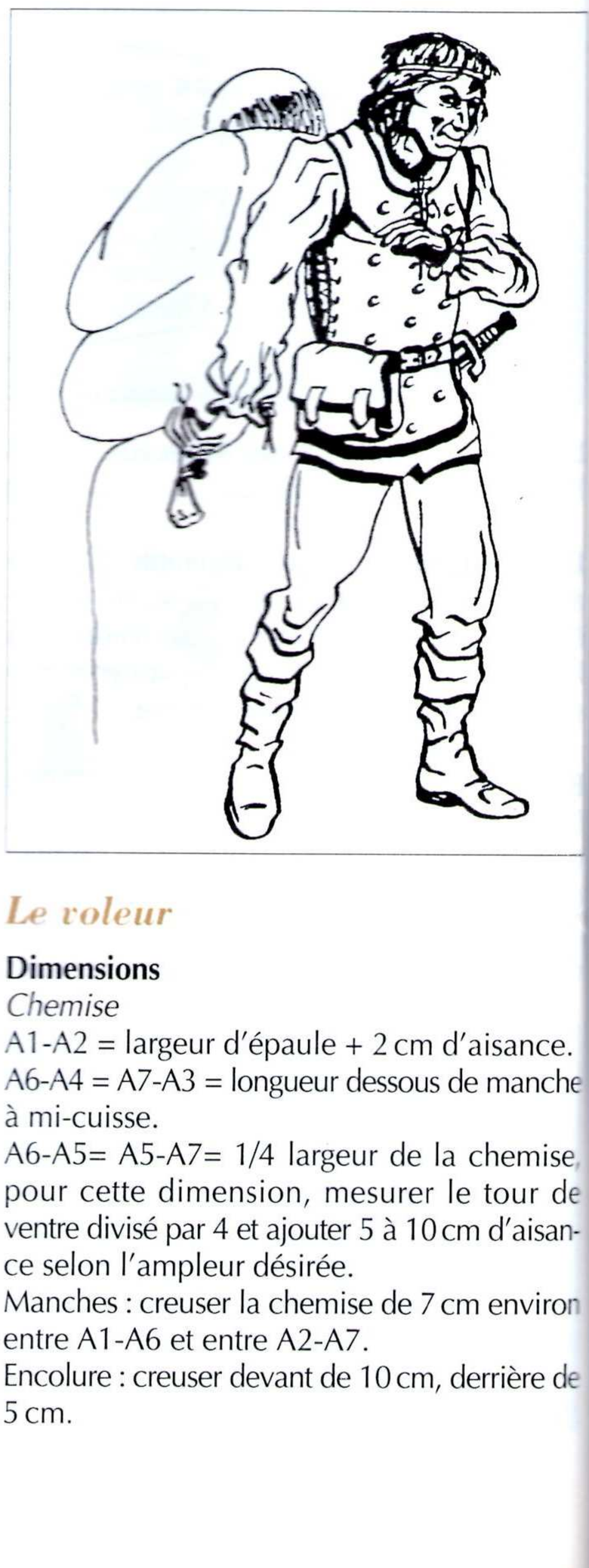
- Coudre A1-A4 sur A2-A3.
- Rabattre le bord supérieur de 2 à 3 cm sur l'intérieur et coudre en laissant un passage pour le lacet.
- Passer le lacet à l'aide d'une épingle à nourrice à son extrémité puis nouer les extrémités.
- Faire l'ourlet de bas de jupe.

Chemise

- Assembler les côtés B6-B2 avec B5-B3 puis les épaules B1 avec B4.
- Fermer la manche C1-C4 sur C3-C2.
- Assembler la manche sur la chemise en faisant attention de faire coïncider la couture dessous de manche avec la couture côté de chemise et le milieu haut de manche avec la couture épaule. Coudre à l'intérieur (chemise retournée) pour faciliter l'opération.
- Plier en deux dans le sens de la longueur la bande pour le col afin d'obtenir une bande de 6 cm de large dont il faut coudre les extrémités sur 5 cm à partir du pli et coudre le col comme expliqué p. 59.
- Finir en faisant l'ourlet de la manche et de la chemise.

Armure

- Poser les clous et les œillets métalliques avant d'assembler.
- Assembler les épaules à la colle contact néoprène + couture.
- Passer les lacets sur les côtés et le devant.
- Pour compléter, on peut fixer à l'aide d'œillets des épaulettes.



Le voleur

Dimensions

Chemise

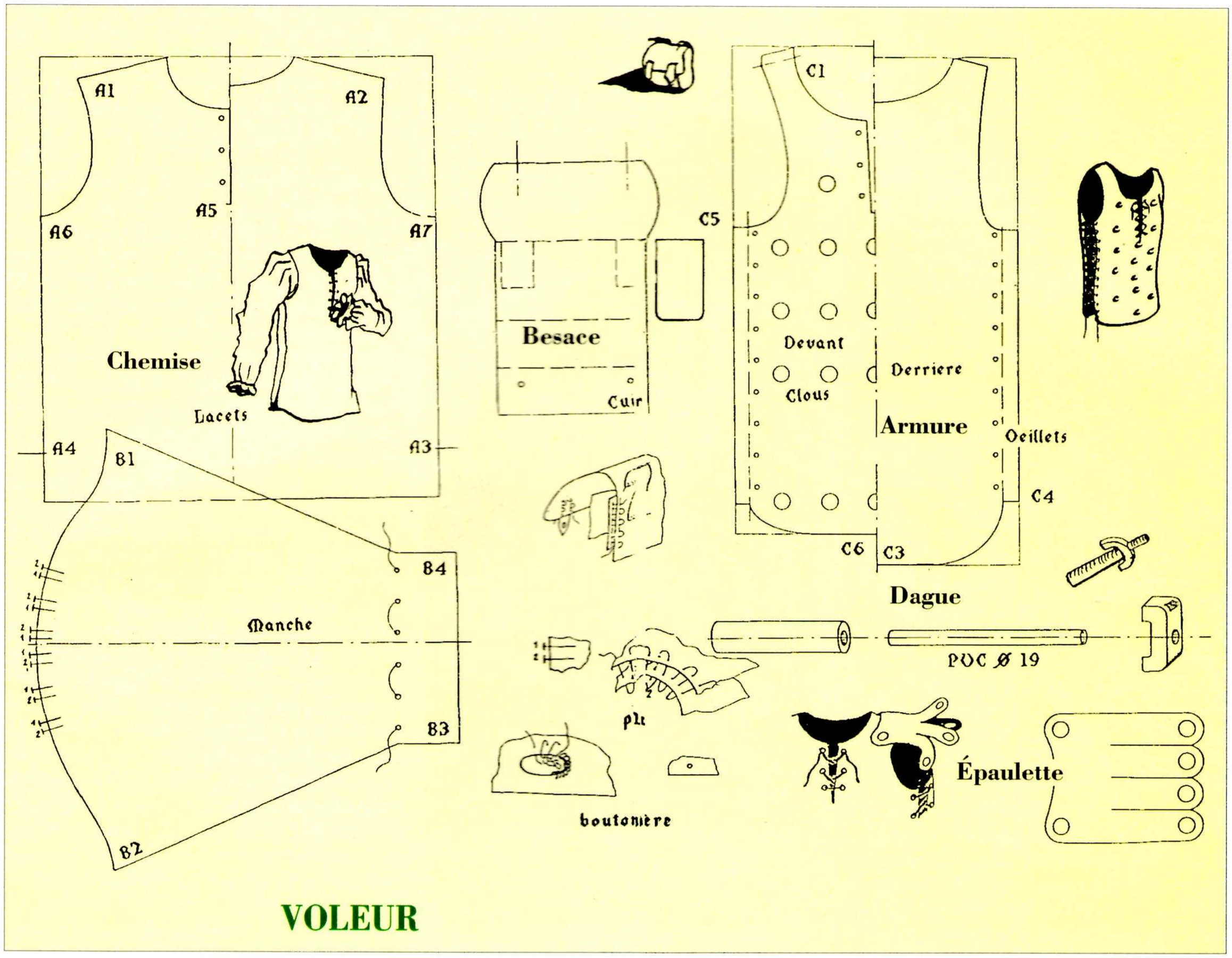
A1-A2 = largeur d'épaule + 2 cm d'aisance.

A6-A4 = A7-A3 = longueur dessous de manche à mi-cuisse.

A6-A5= A5-A7= 1/4 largeur de la chemise, pour cette dimension, mesurer le tour de ventre divisé par 4 et ajouter 5 à 10 cm d'aisance selon l'ampleur désirée.

Manches : creuser la chemise de 7 cm environ entre A1-A6 et entre A2-A7.

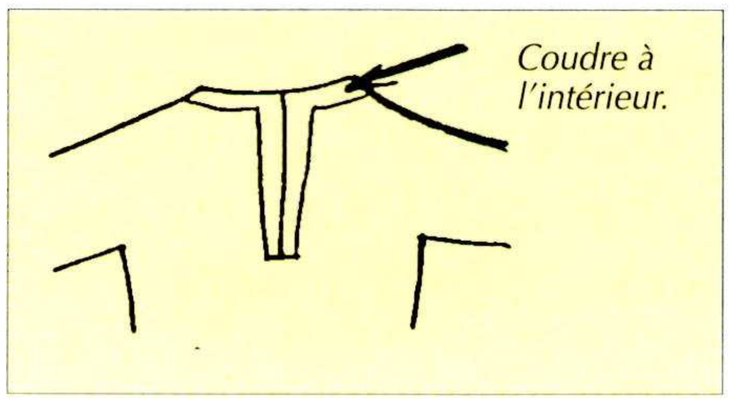
Encolure : creuser devant de 10 cm, derrière de 5 cm.



VOLEUR

Manches
Longueur = longueur extérieure du bras plié.
Largeur = largeur de l'emmanchure que vous avez sur la chemise soit A6-A1x2. Ajouter 12 cm pour les plis.
Armure
C1 = largeur d'épaule moins 5 à 7 cm.
Épaulette= 20 cm.
Creuser plus que la chemise l'encolure et les emmanchures. Arrondir le bas, devant plus court que le dos de 5 à 10 cm. Ne pas oublier la fente pour l'ouverture du devant sur 20 cm de long.
Attention : ces mesures sont données sans les valeurs de couture. Ajouter 1 cm pour les coutures, 2 à 3 cm pour les ourlets et finitions.

Réalisation
Chemise
● Assembler les côtés A6-A4 avec A7-A3 puis les épaules A1 avec A2.
● Option finition : réaliser l'enforme du col puis la coudre sur le dessus du tissu endroit contre endroit (cf dessin). Ensuite cranter au ras de la couture tous les deux centimètres puis retourner à l'intérieur de la chemise. Enfin faire l'ourlet (dessin).
Manches
● Faire les œillets du poignet avant toute chose. Les renforcer à l'aide de fil comme décrit sur le dessin « boutonnière ».
● Fermer la manche B1-B4 sur B2-B3.
● Plisser l'emmanchure (6 plis). Pour la régularité des plis, plier par la moitié pour marquer les emplacements puis coudre.



● Assembler la manche sur la chemise en faisant attention de faire coïncider la couture dessous de manche avec la couture côté de chemise et le milieu de la manche avec la couture épaule soit B1/B2 avec A6/A7 et B5 avec A1/A2. Coudre à l'intérieur (chemise retournée) pour faciliter l'opération.
● Finir en faisant l'ourlet de la manche puis passer les lacets aux poignets et au col.
Armure
● Poser les clous et les œillets métalliques avant d'assembler.
● Assembler les épaules à la colle contact néoprène + couture.
● Passer les lacets sur les côtés et au col.
● Pour compléter, on peut fixer à l'aide d'œillets des épaulettes.
Besace
● Découper dans du cuir ou du skaï 1 fond, 2 côtés, 1 ou 2 passants et deux attaches.
● Assembler passants et attaches avant de coudre les côtés. ■

Les effets spéciaux

La première (et jamais démentie) des lois concernant les effets spéciaux est : répéter, répéter, encore répéter… À cela deux raisons bien distinctes : d'abord pour une question de sécurité, et ensuite pour être sûr de réussir son effet. A propos de sécurité, n'oubliez jamais que votre effet spécial aura lieu, contrairement aux répétitions, dans un lieu avec du monde. Si vous utilisez des fumigènes ou des procédés pyrotechniques, prévoyez bien les zones interdites (où personne ne doit s'aventurer) et évitez les lieux fermés. Enfin, la répétition permet non seulement de cerner d'éventuels problèmes (le pendu est trop lourd pour que le bourreau puisse le hisser) mais aussi de coordonner les PNJ. Car ce qui semble évident en répétition l'est moins en cours de jeu, alors que tout le monde est stressé et risque d'oublier ce qu'il a à faire. Comptez donc, dans votre budget d'effet spéciaux, le coût des répétitions.

Le pendu

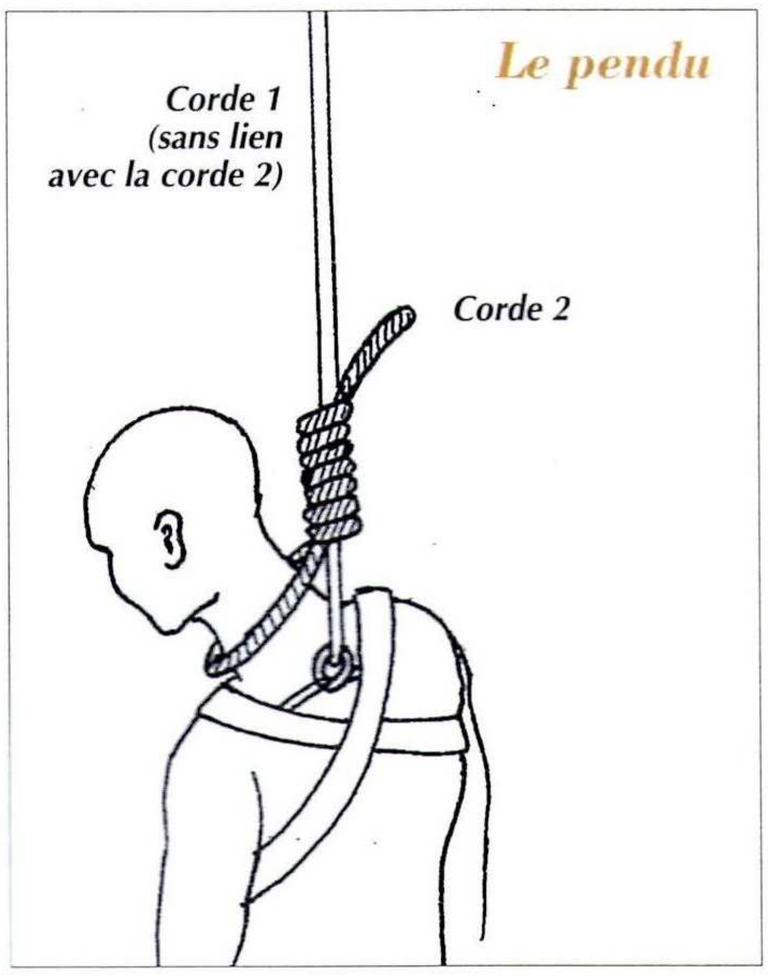
Si vous avez un criminel à châtier lors d'un scénario médiéval, rien de plus spectaculaire qu'une pendaison !
Pour cela, on utilise une vraie corde avec un faux nœud coulant dans lequel l'acteur passe sa tête. Le trucage réside dans le fait qu'il y a deux cordes en réalité. L'une qui soutient l'acteur part d'un harnais, c'est celle sur laquelle on tire… L'autre, qui forme le nœud coulant, passe autour de la tête du personnage et est fixée sur la première corde (voir schéma).
Sous son costume, le condamné porte un harnais d'escalade (ou de spéléologie). Les sangles arrivent derrière sa nuque reliées par un anneau qui est fixé à l'extrémité de la première corde. Lorsque la première corde est tendue, elle est soumise à une tension maximum. Elle supporte le pendu par le harnais, le nœud coulant n'étant là que pour créer l'illusion. Ne faites jamais tomber le condamné d'un tabouret ou d'une quelconque hauteur. Hissez-le lentement et progressivement depuis le sol. Attention, prévoyez un bourreau costaud ou donnez-lui un ou deux assistants. Quand le condamné est suspendu à une hauteur suffisante pour impressionner l'assistance, fixez la corde à un point d'attache. N'attendez pas trop longtemps pour emporter la dépouille, songez à la position du PNJ ainsi ficelé (il est bien sûr hors de question d'infliger ce traitement à un joueur, qui risque de paniquer ou de ne pas apprécier la séance…).
Attention : faites de nombreux tests préalables et assurez-vous d'une sécurité maximale.
Et si vous voulez d'autres idées de ce type, consultez les livres pour le cinéma, comme celui d'André Pierdel : *Les secrets des effets spéciaux* (éditions Georges Proust). Vous pouvez vous le procurer à l'Académie de magie.

Un beau trucage,
si le prêtre ne riait pas !
Ph.: A.P. / Paradoxes / Provins

Lorsqu'au point culminant d'un grandeur-nature, un effet spécial a été particulièrement réussi, on s'en souvient longtemps.
Sans devenir Spielberg, il est toutefois possible de réaliser quelques scènes impressionnantes.
Mais attention, il vaut toujours mieux ne pas faire d'effet que d'en faire un raté.

Une blessure par balle

Dans le cadre d'un scénario policier ou d'espionnage, contemporain ou se déroulant dans les années 20, vous pouvez obtenir un résultat très spectaculaire en simulant une blessure par balle sur l'un des participants…
Que ce soit un conférencier abattu pour un spectateur inconnu au moment où il allait faire une révélation fracassante, un mari infidèle tué par une épouse jalouse ou un policier tirant sur un gangster pour empêcher son évasion, l'utilisation d'une arme à feu provoque toujours un effet saisissant.
Il est relativement facile de trouver des pistolets d'alarme dont l'aspect est très réaliste et dont les munitions à blanc provoquent une détonation très satisfaisante. A ce propos, spécifiez lors de l'achat que vous avez besoin de balles à blanc et non pas de balles lacrymogènes ! Expliquez que le pistolet sera utilisé pour une pièce de théâtre, le vendeur comprendra mieux l'usage que vous en ferez…
Mais il est beaucoup moins facile de simuler l'impact de la balle sur la victime. Pour être spectaculaire, une blessure doit être réaliste sans pour cela sombrer dans le grand guignol, afin que les joueurs réagissent dans le sens voulu : ils doivent avoir peur et être motivés pour retrouver et/ou arrêter le responsable.
Attention : cet effet spécial utilise un détonateur (ou inflammateur). C'est un petit explosif qui doit être manipulé avec de grandes précautions. Il explose au passage du courant, avec une pile de 4,5 volts.

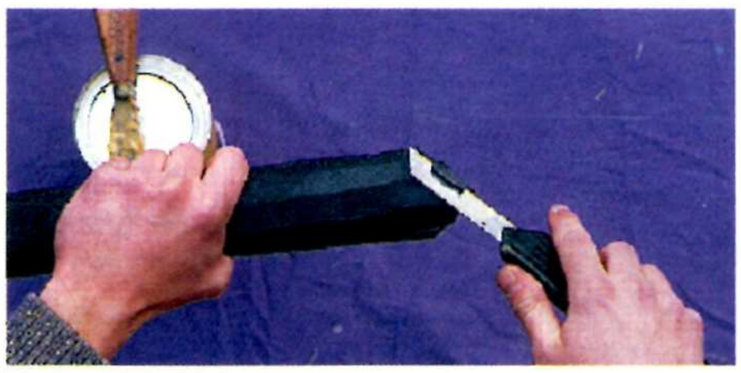


Matériel

- Un cutter
- De la colle de contact (type néoprène)
- Du ruban adhésif noir
- Du ruban adhésif large, gris métallisé et tramé
- Une fibre de verre de canne à pêche ou, à défaut, un bambou[1]
- Un tapis de sol pour camping, en mousse à cellules fermées (densité : 25 à 30 kg/m³)
- Deux morceaux d'acier doux de 4 x 10 mm de section
- Un morceau de cuir souple
- Un morceau de caoutchouc de 3 mm d'épaisseur

Procédure

1) Mouchetez la pointe de la fibre de verre avec un morceau de mousse serré avec du ruban adhésif (pour éviter les risques de perforation).
2) Coupez deux bandes de mousse de 2,5 cm de large et collez-les sur la fibre.
3) Coupez ensuite deux autres bandes de mousse de 6 cm de large et collez-les de manière à emprisonner entre elles votre précédent assemblage.
4) Ensuite et avec le plus grand soin, coupez les quatre angles du rectangle obtenu pour imiter les deux tranchants d'une épée.
Coupez l'estoc assez court pour éviter qu'il ne plie lors de coups d'estoc.
5) Pliez les barres de métal en équerre et attachez-les à la fibre en n'oubliant pas d'intercaler une bande de mousse entre votre lame et votre garde. Collez une autre bande de mousse pour emprisonner la garde et laissez la mousse dépasser d'un centimètre de chaque côté de la garde.
6) Collez des bandes de caoutchouc pour rendre votre poignée ergonomique et recouvrez-la de cuir souple attaché avec un lacet.
7) Il ne vous reste plus qu'à recouvrir la lame et la garde avec le ruban adhésif gris métallisé.



1) Bien qu'Olivier Bruneel conseille ce matériau, signalons que la plupart des organisateurs français déconseillent l'usage du bambou (car il casse) ou de la fibre de verre (car elle rend les armes « cinglantes »). Les joueurs qui fabriquent leurs armes essayent régulièrement de nouveaux matériaux, tout comme les ingénieurs de chez Michelin améliorent sans cesse leurs pneus. Pour l'instant, la plupart des armes artisanales ont un renfort intérieur en PVC. Les plus riches essayant les nouveaux matériaux en fibre de carbone ou autres composites et amalgames. Bien sûr, il y a toujours la possibilité d'acheter des armes plutôt que de les fabriquer (comptez alors de 300 à 800 F suivant la qualité et la taille de l'arme).

Le bouclier

Matériel

- Mousse d'isolation thermique
- De la peinture
- Du ruban adhésif large
- Deux morceaux de cuir dur
- Quelques rivets à marteler
- Colle, cutter
- Une planche de contreplaqué de 8 mm d'épaisseur découpé à la forme de votre futur bouclier.

Procédure

1) Rivetez les deux morceaux de cuir sur votre planche de manière à avoir une poignée et une sangle pour l'avant-bras.
2) Collez la mousse d'isolation le long du bord du bouclier et recouvrez-la de ruban adhésif.
3) Il ne reste plus qu'à peindre le bouclier à vos couleurs.

La masse

Matériel

- Mousse d'isolation thermique pour tuyaux d'eau (modèle en cylindre percé)
- Mousse d'isolation acoustique
- Colle de contact
- Cutter
- Une fibre de verre ou un bambou[1]
- Du ruban adhésif large

Procédure

1) Collez la mousse d'isolation thermique sur la fibre de verre
2) Enroulez et collez la mousse d'isolation acoustique sur la future masse.
3) Il ne reste plus qu'à rendre la poignée plus ergonomique (voir épée) et à recouvrir le manche de ruban adhésif brun (imitation bois) ou gris métallisé (imitation métal).

La matière première : le sang

Pour éviter d'utiliser le vrai sang de votre victime, ce qui serait fort regrettable, vous avez deux solutions :

● Acheter des doses déjà faites, dans les magasins de farces & attrapes ou ceux qui vendent du maquillage de théâtre. La marque Kryolan propose toute une gamme de sang artificiel, à usage externe ou interne, en flacon, en sachet et en capsule.

Pour notre effet spécial, il faut choisir des sachets. Attention, ils sont relativement fragiles, manipulez-les avec précaution.

● Confectionner vous-même le sang à base de sirop d'érable. Il a généralement la consistance et la fluidité requises. Pour lui donner une couleur réaliste, teintez-le avec de la gouache rouge d'Orient. Choisissez ensuite un petit sachet relativement fragile, qui pourra être percé très facilement et assurez-vous de sa bonne fermeture. Il serait dommage que la chemise de la future victime se colore de rouge avant même qu'elle ne soit touchée...

Comment réaliser l'impact

Le coup de feu doit être suivi d'un impact sur le personnage visé. La zone choisie n'a aucune importance, le système peut très bien fonctionner sur un bras, une jambe, le torse... du moment qu'un vêtement permet de camoufler le trucage.

Prévoyez une bonne protection, généralement en plaçant sur la peau une plaquette de métal de 5 centimètres sur 5.

Pour faciliter la perforation du vêtement et ne pas être obligé de forcer la puissance du détonateur, grattez le dessous du tissu avec du papier de verre jusqu'au point limite. Ainsi, même un détonateur très faible pourra percer le costume. Si vous craignez que le tissu se déchire dans le sens de la trame et que le trou ne soit trop important, fixez derrière le tissu un plastique thermocollant pour limiter l'action du détonateur.

Le sachet de sang est placé entre le détonateur et le tissu. Il est crevé au départ du projectile et le sang coulera à travers la perforation. Pour éviter qu'il ne coule derrière, collez le sachet au tissu à l'aide d'un adhésif double face.

La mise à feu est déclenchée par un interrupteur que la victime tient en main et qu'elle actionne elle-même au moment où son agresseur lui tire dessus (voir schéma).

Si par malheur le détonateur ne fonctionne pas, la victime devra d'un geste violent crever elle-même le sachet, comme si elle portait la main à sa blessure sous la surprise... Cette méthode « directe » peut aussi vous permettre de vous passer de détonateur. Mais vous n'aurez pas d'impact ni de trou : juste une large tache de sang, ce qui peut être très suffisant dans la majorité des cas.

La blessure

Si vous pensez que les joueurs vont examiner la blessure, prévoyez deux vêtements et installez le trucage entre les deux. Cousez-les ensuite pour qu'ils soient solidaires et qu'ils s'ouvrent ensemble. Ainsi, si le blessé est déshabillé, les deux vêtements seront retirés en même temps et le trucage ne sera pas visible.

La blessure aura été préparée à l'avance sur la victime, avec du latex, des morceaux de kleenex pour le relief, des crayons à maquillage bruns, noirs et rouges, et un peu de fard pour donner au tout un aspect « naturel ».

Adresses utiles

L'Amicale des spectacles : 32, rue des Vignoles 75020 Paris. Tél. : (1) 43.70.21.00. Catalogue disponible pour commandes par correspondance. Masques, déguisements, maquillages, accessoires de fête divers et variés, artifices & fumigènes simples, et toutes ces sortes de choses, à des prix imbattables.

Rougier & Plé. Vente par correspondance : BP 60, 91164 Longjumeau. Tél. : (1) 64.54.70.00 pour la boutique. Boutiques à Paris, Bordeaux, Nantes, Lyon, Lille. Catalogue disponible pour commander par correspondance. Pour tout ce qui concerne l'artisanat et le travail des matériaux (reliure, dessin, beaux-arts, bois, pierre, cuir, décoration, modelage, bijoux, etc.).

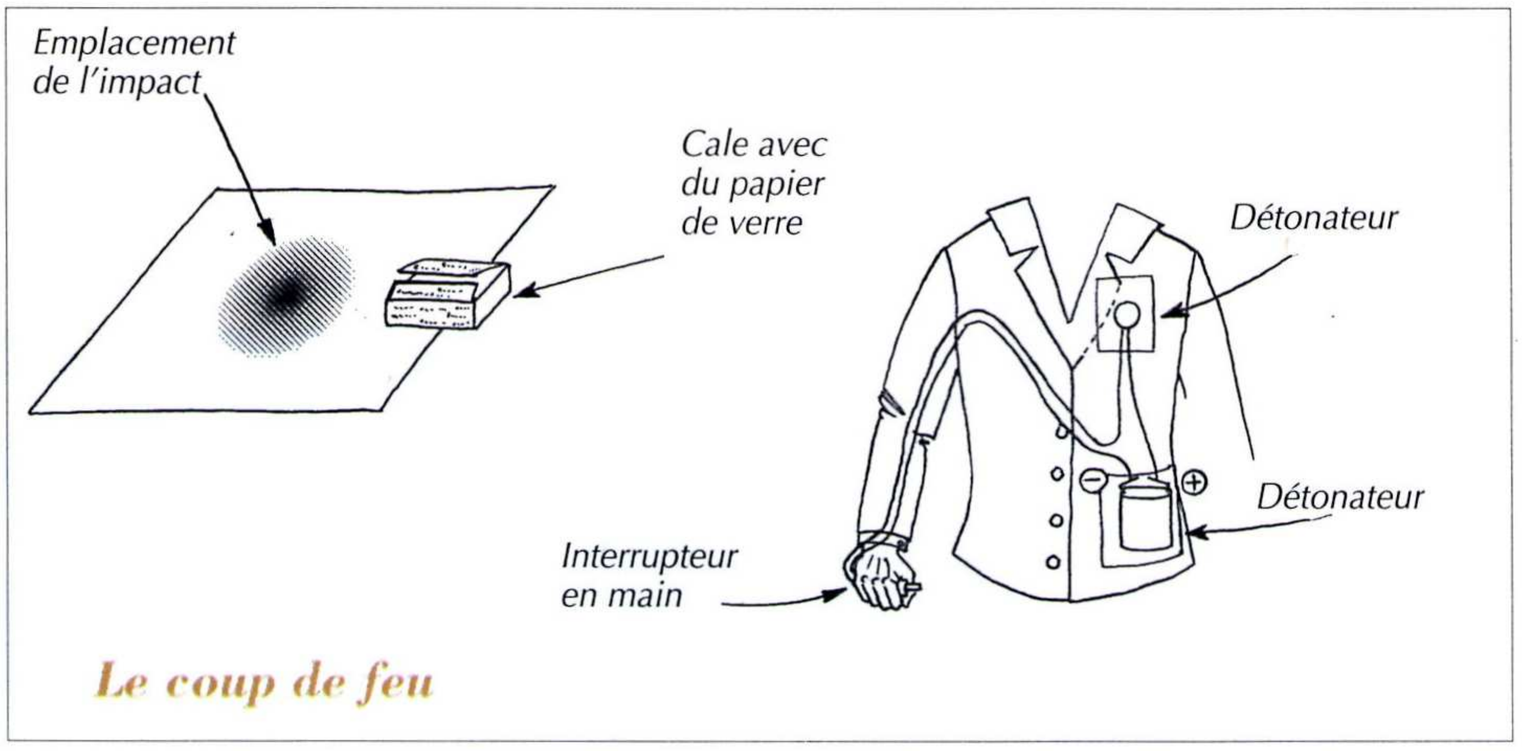
Académie de magie : 47, rue Notre-Dame de Lorette, 75009 Paris. Tél. : 48.74.02.57.

Paris Festival (Pyropa) : 18, rue Notre-Dame de Lorette, 75009 Paris. Tél. : 42.81.21.08. Pour les effets spéciaux, effets magiques, artifices, allumeurs électriques, livres spécialisés...

Pour trouver des détonateurs français :
Paris Festival : 18, rue Notre-Dame de Lorette, 75009 Paris. Tél. : 42.81.21.08.
Gevelot : 55ter rue Deguingand 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.39.32.80.

Et si vous avez le temps de les commander, pour des détonateurs américains, plus faciles d'utilisation :
De la Mare Engineering Inc. : 1910 First Street San Fernando California 91340. USA ■

« A mon avis, morsure de vipère » dit le médecin.
Ph.: A.P. / Paradoxes / Maléfices à Provins



Le coup de feu

Fabriquer ses armes blanches

Olivier Bruneel, fabricant d'armes latex.

Reportage photo : Eric Gillet

Les affrontements à l'arme blanche sont un élément essentiel des grandeur-natures à théme médiéval (entre autres) et des moments intenses assez prisés des joueurs. Il faut que ces combats puissent être résolus dans les meilleurs conditions, et si les coups sont réellement portés, les armes, elles, ne doivent pas risquer de blesser, ni même de laisser la moindre ecchymose.

L'utilisation d'armes réelles étant impensable puisqu'il ne faut *jamais* risquer de provoquer de blessure, il s'agit donc de fournir aux joueurs des armes totalement inoffensives. Vous trouverez ci-après deux méthodes pour réaliser des armes pour grandeur-nature. La première, sous forme d'un reportage-photo réalisé par Eric Gillet, est celle d'Olivier Bruneel, constructeur à la G.V. Armes latex (entreprise belge dont on peut se procurer les productions auprès de la société Cobra Loisirs). La seconde est tout à fait semblable, mais le texte et les dessins sont plus facilement photocopiables, ce qui vous permettra de les diffuser auprès des joueurs. Répétons-le encore une fois : vous devez veillez à avoir des armes inoffensives (proscrivez absolument le bois et ne travaillez que sur les matières plastiques, les mousses, le caoutchouc, le tissu) et vous devez refuser tout joueur qui se présentera avec une arme dangereuse.

Sécurité et solidité

Deux grands principes sont à respecter dans la fabrication des armes: la sécurité et la solidité; deux points très importants et qui sont liés car une arme inoffensive au départ peut, après plusieurs utilisations, s'abimer et devenir dangereuse. Les parties de l'arme qui doivent être inoffensives sont celles qui arrivent en contact soit avec l'adversaire lui-même soit avec son arme (qui ne doit pas risquée non plus d'être abimée). Les parties qui doivent être non seulement inoffensives mais aussi réalisées avec le plus grand soin sont celles qui arrivent en contact avec l'adversaire sur une faible surface ou avec un fort impact, telles les pointes de flèches ou les pointes de javelines. Il est préférable de fabriquer ces pièces dans un format plus grand que l'orbite de l'œil pour éviter les accidents dans cette zone fragile. Bien qu'il soit possible, mais très difficile, de réaliser de belles épées qui permettent de frapper d'estoc, il vaut mieux éviter un quelconque risque en interdisant aux joueurs de pratiquer ce genre d'attaque. On y perd en réalisme mais on gagne en sécurité. Si vous constatez qu'une arme est endommagée, faites la réparation immédiatement pour éviter tout accident.

L'épée

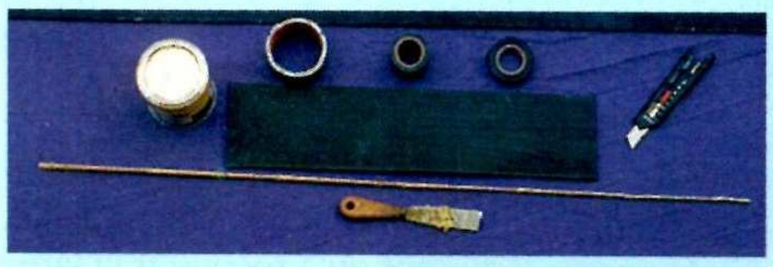
La javeline

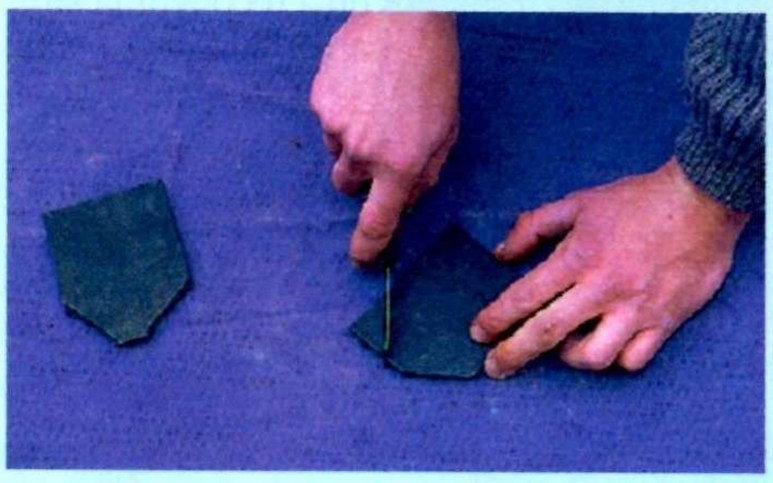
Matériel

- Un bambou d'environ 1 mètre
- De la mousse
- Colle, ruban adhésif, cutter

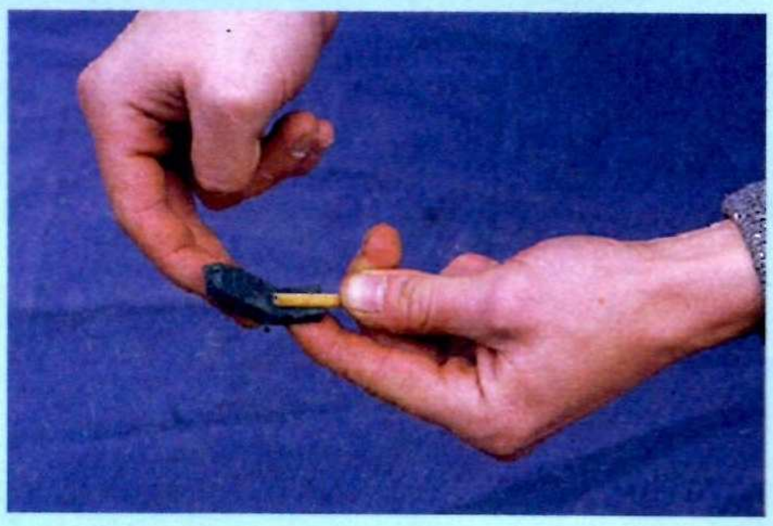
Procédure

1) Mouchetez la pointe avec plusieurs couches de mousse qui seront serrées avec du ruban adhésif.





2) Utilisez deux morceaux de mousse pour l'empennage.
Pour la sécurité, aucune des parties qui risquent d'arriver en contact avec le corps ne doit être dure. Vous pouvez aussi réaliser des couteaux de jet, des shurikens...



Il est même possible d'intercepter les javelines à la main !

Ph.: E.G. / Summerfeist

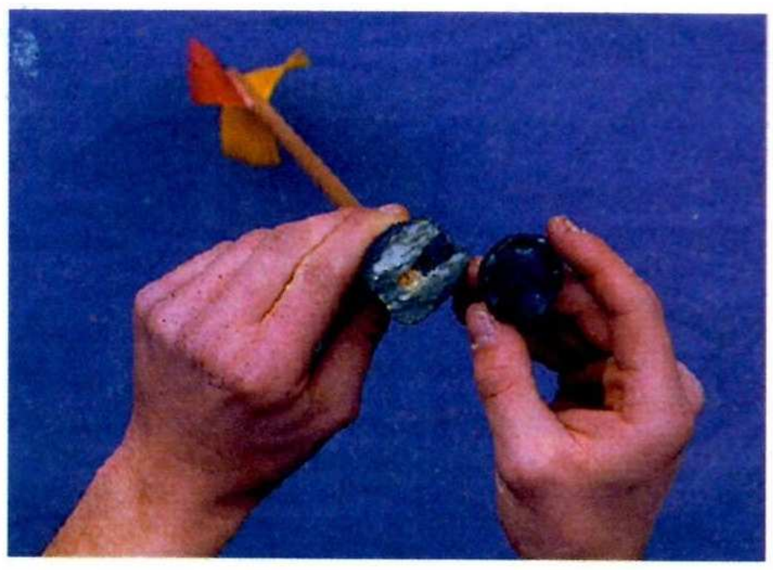
Les flèches

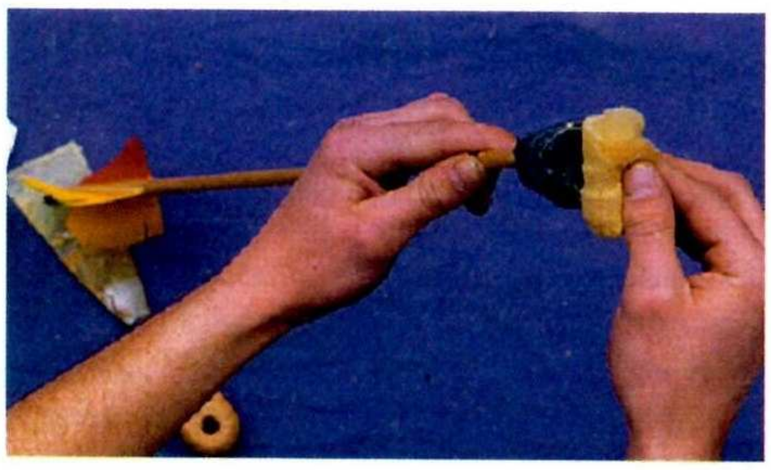
Matériel

- Des flèches
- De la mousse à cellules fermées
- De la mousse à cellules ouvertes
- Colle, ruban adhésif, cutter
- Un morceau de caoutchouc

Procédure

1) Commencez par scier la pointe des flèches.
2) Collez de la mousse à cellules fermées et taillez-la en forme de cône.
3) Coupez et collez un morceau de caoutchouc de forme arrondie sur le bout de votre flèche.
4) Collez un disque de mousse à cellules ouvertes de 3 cm d'épaisseur.
5) Recouvrez la mousse de ruban adhésif décoratif sauf à l'endroit de l'impact qui doit rester dégagé pour laisser passer l'air.





N'oubliez pas que ces flèches doivent être utilisées avec un arc de faible puissance.

Ph.: E.G. / Summerfeist

Deux autres méthodes

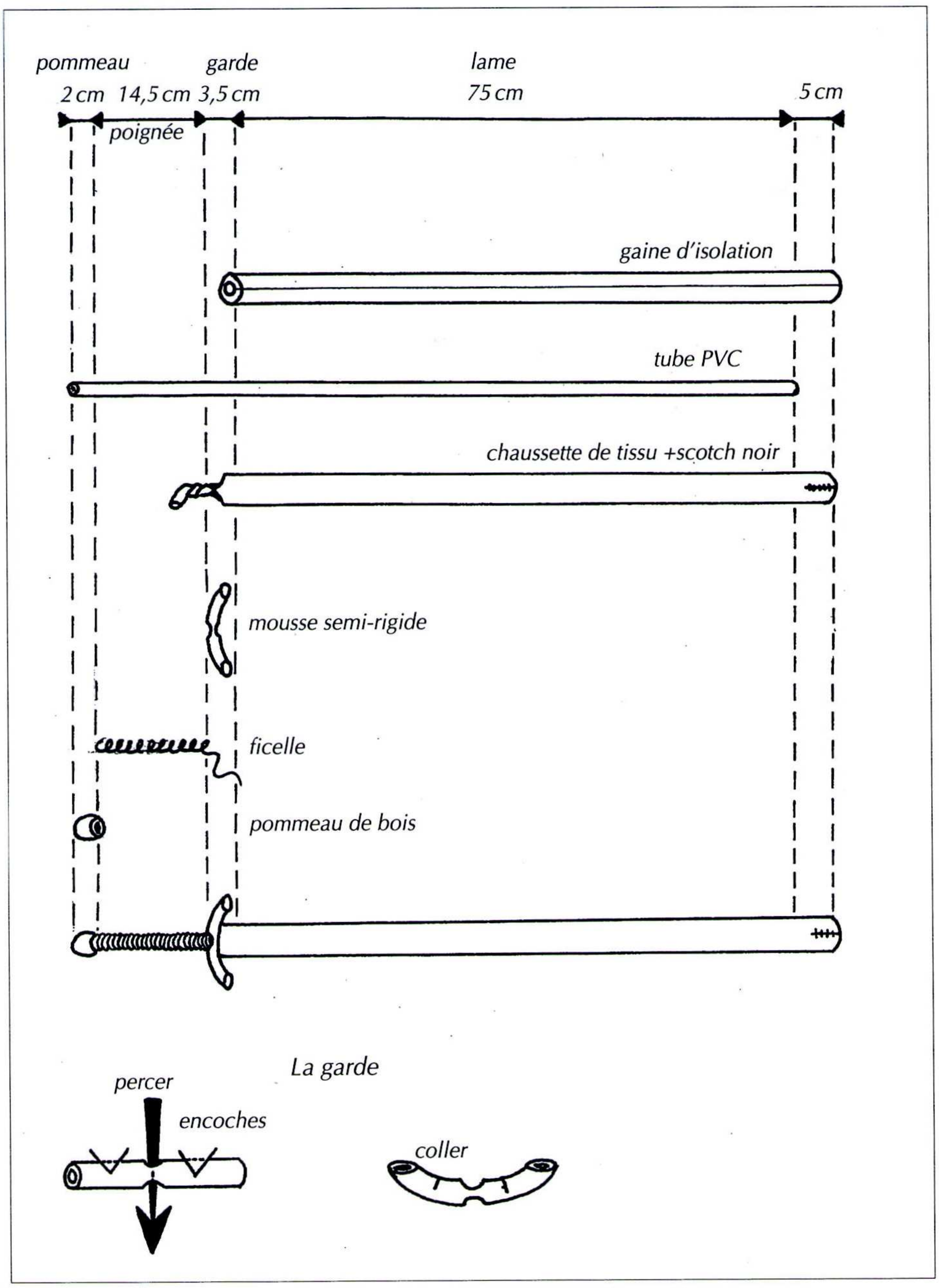
Voici deux méthodes pour fabriquer des épées. La première a l'avantage de la rapidité et de la simplicité, la seconde celui d'un aspect un peu plus réaliste. Pour toutes les deux, comptez un prix de revient de 40 francs à l'unité si vous en fabriquez en série, de 50 à 60 francs si vous n'en faites qu'une seule. Pour la deuxième, comptez en plus 70 francs environ pour l'embout de ponçage ; vous aurez aussi besoin d'une perceuse électrique.

Méthode 1: PVC + gaine d'isolation

Pour une épée longue d'1 m, prévoir le matériel suivant :

- Un tube de PVC : 95 cm, diamètre 1,5 cm environ
- Un tube de mousse, gaine d'isolation gris foncé ou noir, très souple (pas de bulles) : 75 cm + quelques chutes, diamètre 3,5 cm
- Un tube de mousse, gaine d'isolation gris clair, assez rigide (avec des bulles) : 20 cm, diamètre 3,5 cm
- Une pelote de grosse ficelle en coton
- Un rouleau de gros scotch noir, très large
- Du tissu gris, du fil gris
- Un embout de tringle à rideau en bois : forme ronde, percé d'un trou de 2 cm de profondeur (et non pourvu d'une vis)
- De la colle néoprène

Pour confectionner la lame (qui sera ronde), découpez le tube de mousse noire souple à la longueur de 80 cm. Collez-le sur le tube de PVC (95 cm) avec la colle néoprène en laissant dépasser 5 cm de vide au niveau de la pointe. Ne découpez pas la pointe, elle doit rester ronde et plate pour des raisons de sécurité. Comblez l'espace vide entre le tube de PVC et l'extrémité de la gaine avec des petits bouts de mousse (chutes). Ils sont destinés à protéger la pointe de l'arme.
Placez ensuite un tube de tissu gris de 85 cm de long (une espèce de chaussette), d'un diamètre à peine supérieur à celui de la mousse, juste pour pouvoir la glisser par-dessus. Elle est destinée à protéger la mousse des déchirures et à améliorer son aspect. Fixez la chaussette au niveau de l'endroit où se trouvera la garde et la poignée, avec du scotch noir en serrant bien fort et en débordant largement sur le tube de PVC.
Pour la garde, prenez le morceau de 20 cm de mousse grise semi-rigide. Vous pouvez la laisser droite ou la courber en faisant des encoches de chaque côté dont vous collerez ensuite les bords. Percez au centre, au diamètre du tube de PVC. Recouvrez-la ensuite de scotch noir (sans serrer). Vous n'avez plus ensuite qu'à glisser la garde contre la lame, par-dessus le scotch qui fixe la chaussette. Vous pouvez aussi confectionner une garde selon la méthode 2.
Pour la poignée, enroulez la grosse ficelle sur le tube de PVC que vous aurez préalablement encollé avec de la néoprène. Serrez très fort pour que la ficelle ne tourne pas sur le PVC. Collez et enfoncez le pommeau à l'extrémité du tube de PVC.
L'épée est terminée.
En changeant les dimensions, vous pourrez fabriquer des dagues, des épées courtes ou à deux mains. Sans pommeau, poignée ni garde, vous pouvez confectionner des bâtons ; dans ce cas, votre chaussette devra être en tissu marron.
Si vous préférez utiliser du scotch gris ou métallique pour protéger la mousse à la place d'une gaine de tissu, veillez surtout à ne pas le serrer. Il suffit de le poser délicatement et de tourner.
Si votre arme casse, la chaussette de tissu, le pommeau et la garde sont généralement récupérables.



Méthode 2: PVC + plastazote

Pour une épée longue d'1 m, prévoir le matériel suivant :

- Un tube de PVC : 95 cm, diamètre 1,5 cm environ
- Une plaque de plastazote
- Une pelote de grosse ficelle en coton
- Un embout de tringle à rideau en bois : forme ronde, percé d'un trou (et non pourvu d'une vis)
- Une bombe de peinture argentée
- Une bombe de peinture noire
- De la colle néoprène
- Un embout de ponçage, une perceuse électrique et un étau
- Un pinceau large
- Une blouse, des lunettes et un masque de protection

Avec cette méthode, vous pourrez fabriquer une lame beaucoup plus réaliste, plate, avec un « tranchant » et, si vous le désirez, des découpes « fantaisie ». Au lieu d'une gaine d'isolation, on utilise du plastazote, un matériau à mi-chemin entre la mousse et le polystyrène. On peut le trouver dans les magasins spécialisés de podologie, environ au prix de 40 francs le demi mètre carré. Il présente l'immense avantage de pouvoir se poncer, et vous pouvez donc lui donner toutes les formes voulues.

Pour le ponçage, il vous faudra acheter un embout spécial en forme d'ogive (dans le même magasin). Votre perceuse sera fixée sur étau et devra tourner très vite pour ne pas déchiqueter le plastazote. Attention, vous dégagerez une sciure très fine et très pénétrante : portez une blouse, des lunettes et un masque et, si possible, travaillez en extérieur.

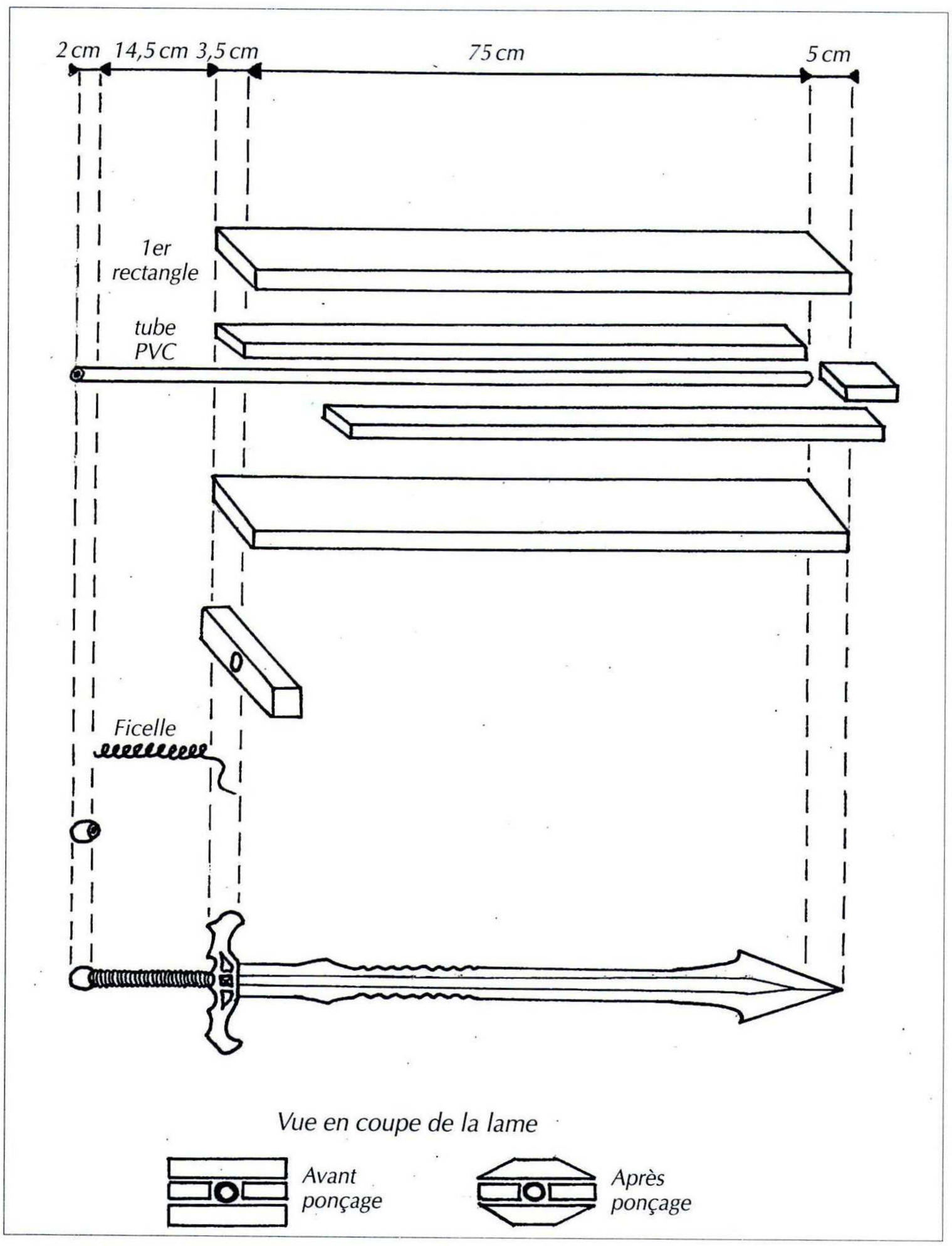
Partez toujours sur la base du tube de PVC. Découpez 2 rectangles de plastazote aux dimensions voulues pour la lame. Collez un petit morceau de caoutchouc ou de skaï épais sur l'extrémité du tube de PVC qui se trouvera au niveau de la pointe. Il fera un « stop » et l'empêchera d'attaquer le plastazote.

Avec de la colle néoprène liquide que vous appliquerez au pinceau, collez le tube de PVC sur le premier rectangle. Laissez toujours une marge de 5 cm de vide entre l'extrémité du plastazote et celui du tube de PVC pour la pointe. Placez ensuite deux bandes de plastazote de chaque côté du tube de PVC, sur toute la longueur de la lame (collage à la néoprène) et un petit morceau à la pointe, pour combler les vides. Collez enfin le deuxième rectangle pour finir votre « sandwich ».

Fabriquez la garde avec deux morceaux de plastazote découpés à la forme voulue, collés l'un sur l'autre. Percez un trou au centre et glissez la garde sur le tube de PVC, jusqu'à la lame.

Quand le collage est bien sec, poncez la lame et la garde (faites attention, elle est plus fragile car plus petite) pour leur donner la forme désirée. Avec de la peinture en bombe, peignez la lame en argent et la garde en noir.

Fabriquez la poignée et placez le pommeau comme dans la méthode 1.



Standard de taille

Depuis quelque temps, pratiquement tous les organisateurs de grandeur-natures imposent une taille maximale pour les armes blanches. En effet, certains abus ont provoqué des situations totalement irréalistes. Les armes en mousse ou en latex sont très légères, à la différence des armes réelles. Une épée à deux mains d'1,50 m peut se manier comme un fleuret ! Pour éviter de trop grandes invraisemblances, voici les standard de taille les plus utilisés actuellement (dimension totale, de la pointe au pommeau) :

- Dague : 20 à 40 cm
- Épée courte : 50 à 65 cm
- Épée longue : 80 à 100 cm
- Épée à deux mains : 110 à 130 cm
- Masse courte : 50 à 60 cm
- Masse longue : 70 à 80 cm
- Bâton ou lance : 160 à 180 cm
- Bouclier rond : 40 cm de diamètre

N'oubliez pas de mettre un boudin de mousse (gaine d'isolation noire) sur tout le pourtour du bouclier. ■

Les trucs du scénariste

Dans une aventure, placer un monstre au bon endroit est tout un art.

Ph.: A.P. / Paradoxes et EVA / Brocéliande

Quelle que soit la formule de jeu de rôle grandeur nature que vous choisirez d'organiser, le scénario en constituera l'élément le plus important. Les joueurs sauront vous pardonner quelques défauts d'organisation, mais si l'histoire que vous leur proposerez n'est pas à la hauteur, ils s'ennuieront… ce qui est la pire des choses.

L'écriture d'un scénario et des personnages d'un jeu de rôle grandeur nature est presque toujours une œuvre collective. De part l'ampleur même de la tâche, plusieurs personnes devront collaborer. Mais c'est aussi l'un des moments les plus agréables de la préparation du jeu, alors il est tout naturel que tous les organisateurs puissent y participer.

La mise en condition

Si vous vous proposez d'écrire un scénario historique, commencez par vous documenter et rassembler vos sources. Il n'est pas nécessaire d'être capable d'écrire une thèse sur le sujet que vous avez choisi, mais il faut néanmoins bien s'imprégner de l'ambiance de l'époque sur laquelle vous avez jeté votre dévolu. Les sociétés d'émulation, les associations à vocation historique que vous avez peut-être rencontrées lors de la recherche des lieux pourront vous proposer des titres d'ouvrage, ou même vous vendre leurs propres publications, généralement très bien documentées et bourrées de détails. Les bibliothèques municipales recèlent aussi toujours un secteur consacré à l'histoire de leur région et de leur commune… les bonnes librairies aussi.

Les romans historiques peuvent aussi se révéler d'excellentes sources d'inspiration. Même s'ils sont relativement fantaisistes, vous pouvez y trouver une foule de choses : un personnage marquant, une intrigue secondaire, un détail de vie quotidienne. Vous pouvez même transposer une histoire d'une époque à une autre tant que vous restez dans les limites de la crédibilité

Pour un scénario se déroulant dans un monde imaginaire, toutes les possibilités évoquées ci-dessus vous sont toujours ouvertes. Après tout, l'intrigue de la *Guerre des Etoiles* parle de chevaliers et de princesses, et pourrait sans doute être adaptée sans difficulté à un scénario médiéval. Mais, comme la Force dans ce film, votre scénario doit prendre en compte les détails qui font de votre univers un lieu différent et qui font toute sa spécificité. Si vous avez pris le soin d'inventer une religion et ses principes, introduisez des prêtres dans votre histoire… Si la sorcellerie est rigoureusement interdite et passible de la peine de mort, pensez à créer un personnage d'inquisiteur et quelques magiciens rancuniers… Toutes les idées neuves de votre monde peuvent et doivent être prétexte à un développement dans le scénario. C'est ainsi que les joueurs ressentiront vraiment la *différence* avec la réalité qu'ils connaissent habituellement.

Il faut des scénarios pour tous les goûts et il existe un certain nombre de joueurs qui aiment retrouver dans leurs aventures grandeur nature les épopées de leurs héros de littérature. Les recettes les plus classiques sont bien sûr la lutte des gentils chevaliers contre les méchants sorciers, la quête de l'anneau aux sept pierres pour unir à nouveau des peuples ennemis, ▷

etc. Mais ne négligez pas l'élément humain. Les émotions, les passions ont une immense importance... tout n'est pas que politique, combat ou science. Une amitié de plusieurs années trahie pour l'accomplissement d'un devoir, l'attachement d'une mère pour ses enfants, la jalousie d'un rival, feront vibrer le cœur des joueurs ! Les rapports humains offrent des possibilités innombrables pour un scénariste qui sait les manier. Il vous suffit de lire une tragédie classique. Ce n'est pas seulement la position sociale des personnages qui noue l'intrigue, ni leurs objectifs dans le monde... Ce peut être les passions qui les opposent, leurs sentiments : amour, devoir, jalousie, rancune. N'oubliez jamais ces éléments.

Un petit mot à propos des effets spéciaux. Il n'est absolument pas nécessaire de les introduire dans votre scénario. S'ils apportent réellement quelque chose, n'hésitez pas. S'il s'agit seulement de faire « du beau » ou du spectaculaire gratuitement, oubliez-les. Un effet spécial n'est valable que s'il soutient le scénario. A ce propos, n'utilisez pas les artifices et les fumigènes à tort et à travers. Ce sont des outils, non des objectifs. Un écran de fumée qui apparaît soudainement n'est crédible que si sa présence explique un événement particulier, comme l'apparition d'un fantôme par exemple. Si vous pouvez mettre en scène le même événement sans effet spécial, c'est que ce dernier est inutile.

Tous ces avertissements ne sont pas là pour vous décourager. N'hésitez surtout pas à concevoir des effets spéciaux : apparitions, guérisons miraculeuses, pluie d'or, voix d'outre-tombe prononçant une malédiction, tables tournantes, séance d'hypnose... Les possibilités sont innombrables. Ils vous aideront à rendre inoubliables les grands moments de votre scénario et il serait dommage de vous en priver. Seulement, réfléchissez attentivement à la façon dont vous les utiliserez. N'oubliez pas non plus de faire des répétitions (si votre budget le supporte). Elles vous permettront de mieux juger de leur impact. Si votre effet spécial demande un effort théâtral particulier d'un ou de plusieurs PNJ, il est impératif de faire des répétitions et de travailler le jeu d'acteur. Dans ce cadre très particulier, l'improvisation n'a pas de place.

Les scénarios simultanés

Tout d'abord, ne prenez jamais un scénario de jeu de rôle sur table pour l'adapter à un grandeur-nature. Bien sûr, vous pouvez piocher quelques idées ça et là, mais gardez à l'esprit que l'auteur a conçu son histoire pour un groupe d'une demi-douzaine de personnes uniquement. Votre intrigue, elle, devra mettre en jeu beaucoup plus de monde, et avec une importance égale. Il est hors de question de réserver le rôle des héros principaux à quelques élus et de négliger les autres participants. Si certains rôles semblent moins importants que d'autres *en apparence*, tous doivent présenter le même intérêt pour les différents joueurs. Votre tâche sera facilitée par le fait que tout le monde n'aime pas le même type de rôle. Tel joueur préférera interpréter un voleur discret et sournois, tel autre un diplomate habile et arrangeant, et un troisième appréciera particulièrement les chevaliers vantards et arrogants.

Pour écrire un scénario, il vous faudra suivre certaines étapes, dans l'ordre :

- Conception de la trame principale et de la ligne événementielle.
- Distribution des rôles et séparation en groupes.
- Conception des trames secondaires.
- Écriture des rôles.

La trame principale

L'intrigue principale est le moteur qui fera tourner votre jeu. Elle se déroulera peu à peu pendant tout le jeu, prendra de plus en plus d'importance et se résoudra par un final le plus intéressant possible. Il n'est pas du tout obligatoire qu'elle se développe dès le début de la partie, ni qu'elle soit forcément annoncée dans le courrier envoyé aux joueurs. Au contraire, si elle présente un élément de surprise par rapport à la situation à laquelle les personnages pensent être confrontés, elle n'en sera que plus efficace.

Il est très important que la trame principale implique et motive *tous* les joueurs. Aucun d'entre eux ne doit être laissé pour compte. Tout le monde doit normalement se sentir concerné par la résolution de l'intrigue principale, mais pas toujours avec la même conclusion.

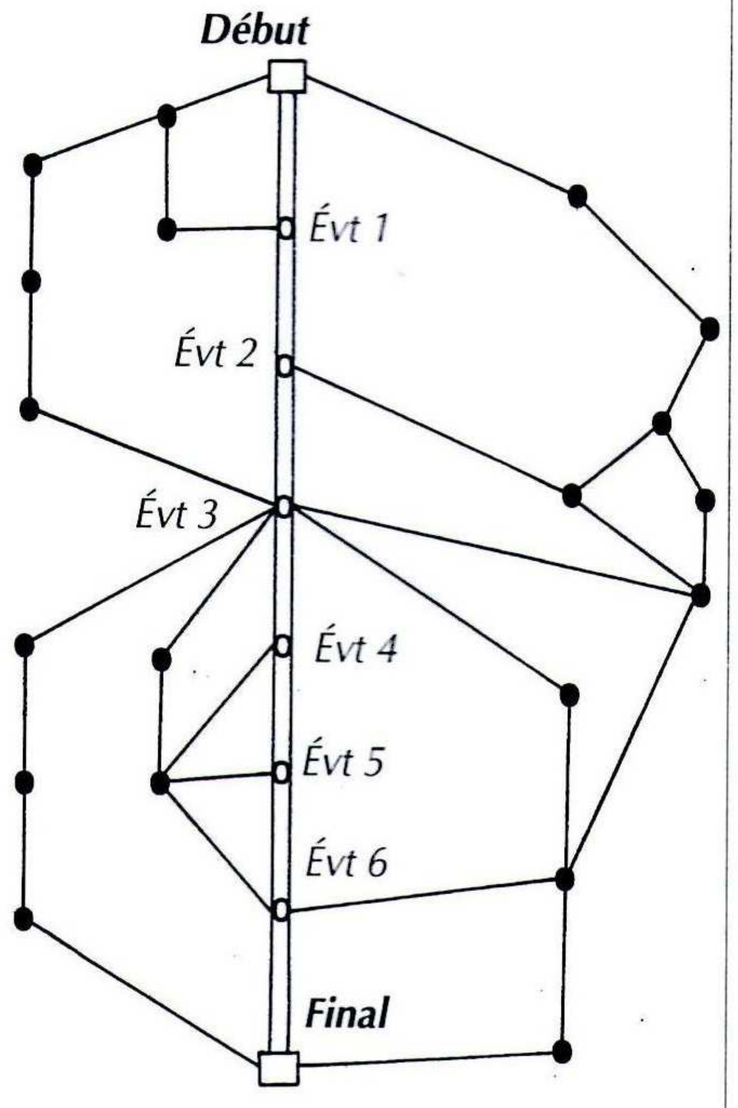
L'improvisation en cours de jeu est inévitable mais il vaut mieux la limiter dans la mesure du possible. Envisagez dès la conception de la trame principale toutes les déviations possibles. Bien sûr, vous ne pourrez pas tout prévoir, malheureusement ou peut-être plutôt heureusement. Mais n'élaborez surtout pas une trame à sens unique, immuable. Prévoyez des ramifications diverses et variées, oscillant autour d'une trame linéaire hypothétique (voir schéma).

Le final du scénario se doit de rester le plus ouvert possible. Pas dans sa nature, puisqu'il est important de pouvoir lui donner le maximum d'impact, ce qui nécessite une certaine dose de préparation (pour des effets spéciaux, entre autres), mais dans son dénouement. Le *happy end* n'est pas obligatoire, et il faut que les joueurs aient accompli réellement des efforts pour réussir. Cette notion même de réussite peut être appréciée de diverses façons, selon le point de vue des différents personnages, qui agiront peut-être dans des directions opposées.

La ligne événementielle

Une fois la trame écrite, il faut préparer la ligne événementielle. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une suite d'événements, dont l'existence n'est pas conditionnée par les choix et les actions des joueurs. Ils servent à rythmer le scénario et à relancer l'action quand celle-ci risque de s'endormir. Pour un scénario de vingt-quatre heures, il faut compter une demi-douzaine d'événements. Certains serviront à faire monter la tension, d'autres seront des retournements de situation ou des explications permettant aux joueurs de comprendre l'intrigue. Quelques-uns mettront en scène des effets spéciaux. Plusieurs peuvent même ne pas avoir de rapport avec l'intrigue principale. Cela n'a pas d'importance. Le but est d'éviter que les joueurs s'ennuient si le scénario perd de son élan...

Le scénario simultané



Il n'est pas obligatoire de lancer le scénario par un événement marquant. Vous pouvez préférer une montée en douceur de l'histoire. Par contre, si le grandeur-nature dure suffisamment longtemps pour que les joueurs aient besoin de dormir, prévoyez toujours un événement fort le matin pour réveiller tout le monde et relancer l'action.
Le timing de la ligne événementielle n'est qu'approximatif ; certains événements peuvent même ne pas avoir lieu si les joueurs sont intervenus et ont créé une situation qui ne le nécessite plus. D'autres seront improvisés sur place. Il faudra de toute façon toujours adapter la ligne événementielle en cours de jeu.

Un exemple : L'Arc et la Faux

Voici l'exemple d'une intrigue principale et d'une ligne événementielle. Il s'agit d'un scénario médiéval-fantastique, qui se passe au Moyen Âge, dans le passé que nous connaissons, mais où le surnaturel a sa place.
Pendant la guerre de Cent Ans, le baron d'une petite ville occupée par les Anglais veut chasser les envahisseurs. Malheureusement, ses troupes sont inexistantes et une garnison ennemie occupe les lieux. Que faire ? Dans un ancien grimoire de magie, il trouve la méthode pour créer une armée avec des soldats rappelés du passé. Comme il est érudit et pas très pieux, il lance le sortilège. Hélas, aucun résultat. Pas d'armée, pas de guerriers invincibles ! Le baron pense qu'il s'est trompé dans le rituel et que le sortilège a échoué. En fait, il a été abusé par un sorcier du passé. Ce sombre personnage, accusé deux siècles auparavant de pratiques sataniques, avait prévu qu'il serait un jour arrêté et condamné. Utilisant un diamant (taillé en forme de larme) d'un immense pouvoir, il lança un « demi sortilège » à l'avance. A la seconde même où il devrait mourir, il serait envoyé dans les limbes. Le sorcier prépara ensuite un grimoire contenant l'autre moitié de l'enchantement. Il lui donna un aspect alléchant (appeler une armée de combattants invincibles) en comptant bien que quelqu'un l'utiliserait un jour. A ce moment-là, il serait rappelé parmi les vivants et pourrait reprendre ses activités maléfiques sans être inquiété. C'est exactement ce que vient de faire notre baron. Seulement, le sorcier n'avait pas tous les éléments en main. Ce fameux diamant n'était autre que la seule et unique larme que versa la Mort quand elle trancha pour la première fois le fil de la vie d'un homme, et qui se cristallisa sous la forme d'une pierre précieuse. Elle fut perdue... puis retrouvée plusieurs fois. Toujours incrustée dans un objet différent, elle conférait d'étranges pouvoirs à ses possesseurs successifs. Quand le baron lança le sortilège, il rappela non seulement à son époque le sorcier que son arrière grand-père avait condamné au bûcher, mais six autres personnes happées elles aussi dans le passé au moment de leur mort : un magicien égyptien, une prêtresse grecque, une martyre romaine, un guerrier celte, un soldat sarrasin et un chevalier teutonique ! Toutes ces personnes se retrouvent maintenant en ville, totalement déboussolées. Mais le sort a eu un autre effet : mettant en jeu le pouvoir même de la Mort, il a arrêté ses effets dans toute la région. Plus personne ne peut mourir. Ce qui semble être au début un miracle devient rapidement une malédiction. Les gens mortellement blessés ne guérissent pas et restent à souffrir sans pouvoir être soulagés par le trépas ; ceux qui échappent à la Mort font des rêves très angoissants qui finissent par les rendre fous. Une seule solution : la Mort doit retrouver son pouvoir. Pour cela, il suffit de lui rendre la larme et de lui livrer le sorcier qui a conçu ce sortilège.

Les six « ressuscités » apparemment en pleine forme.

Ph.: Paradoxes / L'Arc et la Faux

Evénementiel
14 h00 – Début du jeu
14 h15 – Arrivée du collecteur d'impôt anglais : son escorte a été attaquée et l'argent dérobé. Il provoque un scandale. (Embuscade effectuée par des joueurs incarnant des résistants français, accompagnés par un PNJ connaissant le trajet de l'escorte.)
14 h30 – Arrivée des miraculés du passé (ils ont démarré le jeu un peu plus tard, mais comme on leur a demandé d'assister au briefing en « civil » pour créer la surprise, ils se costumeront pendant l'attente d'une demi-heure).
15 h00 – Loi martiale décrétée par le commandant des troupes anglaises en réponse à l'attaque du collecteur d'impôt. Obligation de se présenter à la garnison pour obtenir un laissez-passer. (Montée de la tension).
17 h00 – Début d'une nouvelle vague d'oppression anglaise : arrestations arbitraires, blocage de ponts, quelques échauffourées. (Montée de la tension).
19 h00 – Les premiers « rêves de mort ». Un PNJ simule une crise de folie. (Les joueurs doivent comprendre que la Mort est devenue impuissante et que cette situation n'est pas agréable.)
22 h00 – Messe pour implorer Dieu. Miracle dans l'église : la statue de saint Sébastien s'anime et explique l'existence de la Larme de la Mort. (Renseignements pour comprendre le scénario.)
01 h00 – Apparition de la Mort dans les rues : une silhouette spectrale vêtue d'une grande robe noire et armée d'une faux. Elle réclame sa Larme et le responsable qui a provoqué cette situation. (Définition de l'objectif des joueurs et... panique assurée !)
09 h00 – Grande réunion solennelle et déclaration d'une trêve entre Français et Anglais pour résoudre ce problème extraordinaire.
10 h00 – Découverte du grimoire et des archives de l'église relatant le procès du sorcier. Identification de ce dernier. Il prend la fuite. (Si les joueurs n'ont pas encore compris son rôle et l'histoire de la Larme à ce point, les PNJ les aideront discrètement.)

Soignez l'apparition
de vos PNJ principaux !

Ph.: A.B. / Les Messagers d'Elendill

11 h30 – Arrestation spectaculaire du sorcier, confession. (Il reste aux joueurs à comprendre que le baron est lui aussi responsable et qu'il faut le livrer.)
12 h00 – Final : arrivée de la Mort qui réclame son dû. Elle retrouve son pouvoir et le voile d'angoisse qui pesait sur la ville est levé si la Larme lui est rendue et les coupables livrés. Elle part en emmenant ces derniers, sur une barque manœuvrée par Charon (on peut obtenir le pardon pour le baron, interprété par un joueur, en arguant qu'il a été manipulé). Si les joueurs ne lui livrent pas la Larme ou les coupables, elle lance une malédiction sur la région et part en les condamnant à une vie éternelle (sans jeunesse éternelle, hélas).
12 h15 – Résolution des intrigues secondaires qui n'ont pas encore trouvé leur conclusion…
12 h30 – Banquet final (hors jeu).

Le sorcier est bien sûr un PNJ moteur. Le commandant de la garnison anglaise peut être un joueur, son aide de camp étant alors un PNJ doublure. Tous les miraculés sont des joueurs, sauf l'un d'entre eux, qui est un PNJ d'ambiance et de référence (uniquement pour ce groupe). Il pourra répondre à toutes les questions qu'ils ne manqueront pas de se poser sur leur situation inhabituelle.
Vous remarquerez que la ligne événementielle laisse des temps morts pour les repas et une « plage-dodo » pour que les joueurs puissent se reposer s'ils le désirent.

La Larme est en possession d'un joueur dès le début de la partie. Elle passera sans doute de mains en mains… et il vaut mieux qu'elle termine son parcours dans celles de la Mort. Le scénario a été baptisé *L'Arc et la Faux*. Les joueurs ont tous pensé qu'il s'agissait de l'arc du soldat anglais et de la faux du paysan français qui lui résiste. En fait, il s'agissait de l'arc de saint Sébastien (qui les aide par un miracle) et… de la faux de la Mort, bien sûr.

La distribution des rôles, la séparation en groupes

Une fois la trame principale écrite et son environnement choisi, il ne reste plus qu'à imaginer les acteurs de l'histoire. Séparez les joueurs en groupes de taille diverse, et surtout de motivations variées. Il faut que certaines équipes aient des objectifs contraires pour que le scénario soit vivant. C'est du désaccord et de l'opposition que naîtra l'action.
Ainsi, dans l'exemple de *L'Arc et la Faux*, les différents groupes comprendront les chevaliers anglais de la garnison, la noblesse française vivant dans la région occupée (certains étant des « collaborateurs », d'autres des « résistants »), les bourgeois de la ville opposés aux Anglais, les notables favorables à leur présence, les moines d'une abbaye voisine, les « miraculés » du passé, des envoyés du roi de France, etc.

La conception des trames secondaires

L'intrigue principale marquera nécessairement des pauses. De plus, les personnages ne sont pas toujours présents sur les lieux de l'histoire à cause d'elle, pas plus qu'elle ne les fera agir en permanence. C'est pour cela qu'il faut concevoir des intrigues secondaires. Des historiettes qui lient les personnages, créent des liens et les rendent plus vivants. Elles offrent d'autres objectifs aux joueurs, dont la résolution leur est totalement confiée et où ils ont une totale liberté. En effet, la trame principale mène toujours dans une certaine direction, vers un final dont le dénouement n'est pas prévu à l'avance, mais qui aura lieu de toute façon.
Vous trouverez à la fin de ce chapitre un « moulin à intrigues », qui vous donnera des idées pour concevoir des trames secondaires.

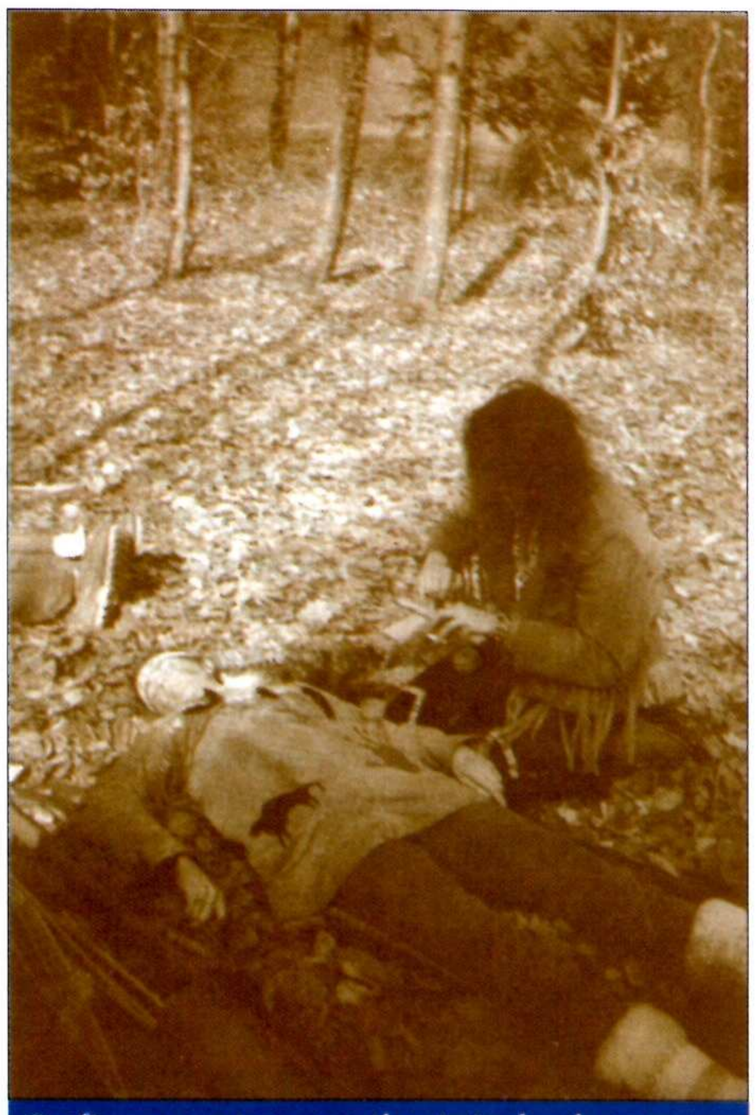
Dans *L'Arc et la Faux* plusieurs dizaines de trames secondaires s'entrecroisent. En voici trois exemples :
● La fille du baron veut séduire le commandant de la garnison anglaise afin de lui arracher des renseignements pour ses amis de la « résistance ». Son fiancé ne le voit pas d'un bon œil, tandis que son oncle l'encourage dans cette voie.
● Un prisonnier, un chevalier français de haut rang, est actuellement détenu par les Anglais (il s'agit d'un PNJ). Un groupe envoyé par le roi de France vient négocier sa libération. Un groupe envoyé par le duc de Bretagne cherche à l'assassiner tandis que des envoyés de du Guesclin veulent le faire évader…
● Un bourgeois a écrit une lettre compromettante dans laquelle il explique l'itinéraire du collecteur d'impôt anglais à un noble français. Un mercenaire a réussi à mettre la main dessus et compte bien le faire chanter pour arrondir sa solde. Le bourgeois, bien sûr, veut récupérer le papier.

L'écriture des rôles

Quand vous écrivez le rôle de chaque personnage, vous devez y intégrer plusieurs éléments. D'abord, un lien ou un intérêt avec la trame principale. Puis son caractère, tout du moins dans des termes généraux. Ne soyez pas trop précis, laissez au joueur une certaine liberté dans son interprétation. Un ou deux traits bien marquants suffisent. Ils seront d'autant plus vivants si vous les présentez en les liant à un événement du passé du personnage (« Colléreux et impatient, vous avez un jour osé frapper frère Anselme, un moine de l'abbaye voisine, qui vous avait fait une remontrance. Il est vrai que la piété n'est pas votre fort… »)
N'oubliez pas d'imaginer le passé du personnage, qu'il suffira d'évoquer en quelques mots. Par contre, tous les éléments appartenant aux trames secondaires auxquelles il est lié doivent être clairement expliqués et bien détaillés. Présentez aussi tous les gens que le personnage est censé connaître et ses liens avec eux.
Cette phase de travail est la plus longue. Songez que chaque joueur reçoit habituellement entre une et trois feuilles détaillant son personnage. Si vous prévoyez une partie pour cent participants, vous imaginez facilement le temps que prendra cette étape.

Les personnages-non-joueurs (PNJ)

Les PNJ, déjà évoqués dans le chapitre consacré à l'organisation, sont les « verrous de sécurité » du scénario. Eux aussi doivent recevoir un rôle, écrit comme pour les joueurs, avoir une motivation, un caractère, être intégrés dans des intrigues secondaires (quelquefois dans les rôles ingrats que l'on ne peut pas confier aux joueurs, comme celui du prisonnier de l'exemple ci-dessus).



Ce fier guerrier va-t-il rejoindre la terre de ses ancêtres ?

Ph.: A.R. / La trace de l'ours

Ne rendez jamais vos PNJ trop puissants sous prétexte que leur présence est nécessaire. Il n'y a rien de plus frustrant pour un joueur que de se trouver face à un « mur » inébranlable. Si les PNJ savent tout, sont toujours très efficaces et réussissent tout ce qu'ils font, à quoi servent donc les personnages des joueurs ? Donnez aux PNJ une force identique à celle de tous les autres intervenants de l'histoire... sauf si le scénario l'exige. Il est évident que le « grand méchant » devra être vaincu par des moyens extraordinaires et il est donc parfaitement légitime que ce PNJ-là soit extrêmement puissant.

A cause du « réflexe *AD&D* », il arrive quelquefois que l'on conçoive systématiquement les PNJ comme des monstres, des ennemis qu'il faut à tout prix vaincre pour gagner. Il n'y a rien de plus faux. Les rôles des PNJ sont tout aussi divers que ceux des joueurs. Cependant, il peut arriver que vous ayez besoin de « chair à canon ». Dans les scénarios où l'action physique a une certaine importance, les personnages cherchant les combats devront trouver des adversaires. Il se peut aussi que vous ayez toute une palette de rôles à faire jouer sans toutefois disposer d'une équipe de PNJ suffisamment nombreuse. Utilisez alors les **PNJ extérieurs**. Ils doivent leur nom au fait qu'ils sont toujours en marge des joueurs et qu'ils n'auront d'interactions avec eux que par intermittence, dans une suite de rôles plus différents les uns que les autres.

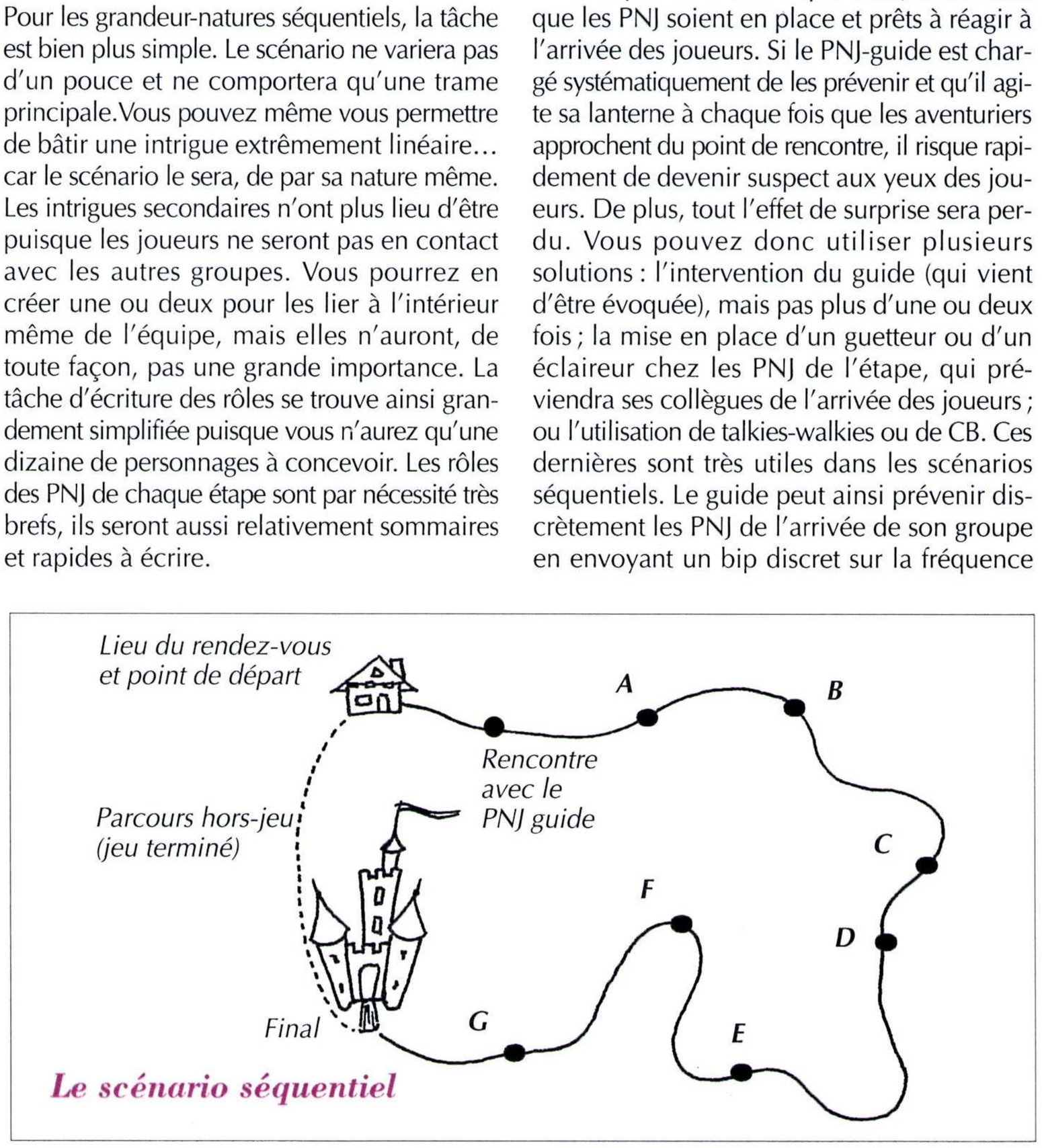
Ainsi, prenons l'exemple d'un scénario se déroulant chez les Indiens, lors de la colonisation de l'Amérique, à l'époque où Français et Anglais sont en guerre (disons en 1710). Les joueurs incarnent soit des Sioux mandans, soit des colons français, leurs alliés. Bien sûr, un certain nombre de PNJ se trouvent dans leurs rangs. Mais les fameux PNJ extérieurs incarneront successivement : les Iroquois, ennemis jurés des mandans, qui viennent attaquer le village et tenter de faire des prisonniers (d'où plusieurs assauts en quelques heures) ; les caribous que chasseront les Sioux pour rapporter du gibier au village (dans des costumes impressionnants...) ; des Indiens crees, alliés des mandans, venus leur apporter des nouvelles alarmantes : des Anglais approcheraient de leur territoire (ce rôle d'alliés permet aux PNJ extérieurs de venir partager leur repas avec les joueurs) ; durant la nuit, ils deviendront les spectres de guerriers vikings venus défendre la tombe de leur chef, qui a été profanée (les Vikings ont en effet découvert l'Amérique avant Christophe Colomb) ; et le lendemain matin, ils incarneront les troupes anglaises venues exterminer la tribu...

Les scénarios séquentiels

Pour les grandeur-natures séquentiels, la tâche est bien plus simple. Le scénario ne variera pas d'un pouce et ne comportera qu'une trame principale.Vous pouvez même vous permettre de bâtir une intrigue extrêmement linéaire... car le scénario le sera, de par sa nature même. Les intrigues secondaires n'ont plus lieu d'être puisque les joueurs ne seront pas en contact avec les autres groupes. Vous pourrez en créer une ou deux pour les lier à l'intérieur même de l'équipe, mais elles n'auront, de toute façon, pas une grande importance. La tâche d'écriture des rôles se trouve ainsi grandement simplifiée puisque vous n'aurez qu'une dizaine de personnages à concevoir. Les rôles des PNJ de chaque étape sont par nécessité très brefs, ils seront aussi relativement sommaires et rapides à écrire.

La conception de la trame nécessite le découpage du scénario en étapes. Lors de la reconnaissance du terrain, vous aurez choisi les sites les plus favorables. La première rencontre est nécessairement celle du PNJ-guide. Elle doit être assez rapidement suivie du premier événement-rencontre de l'histoire, disons à moins de dix minutes de marche. Il faut lancer les joueurs dans l'histoire assez rapidement et ne pas les faire languir trop longtemps. Surtout s'ils attendent depuis trois heures de pouvoir commencer à jouer. Ensuite, alternez les distances pour surprendre les participants par des rencontres très rapprochées puis éloignées. Il ne faut pas qu'ils s'adaptent à une routine.

A ce propos, l'un des petits problèmes qu'il vous faudra résoudre est le signalement de l'approche d'un point de rencontre. Comme les PNJ attendent assez longtemps entre chaque groupe, il est normal qu'ils se détendent pendant les entractes. D'autant plus que l'intervalle peut varier énormément selon la vitesse à laquelle marcheront les différentes équipes, et le temps qu'ils auront passé dans les rencontres précédentes. Cependant, il est vital que les PNJ soient en place et prêts à réagir à l'arrivée des joueurs. Si le PNJ-guide est chargé systématiquement de les prévenir et qu'il agite sa lanterne à chaque fois que les aventuriers approchent du point de rencontre, il risque rapidement de devenir suspect aux yeux des joueurs. De plus, tout l'effet de surprise sera perdu. Vous pouvez donc utiliser plusieurs solutions : l'intervention du guide (qui vient d'être évoquée), mais pas plus d'une ou deux fois ; la mise en place d'un guetteur ou d'un éclaireur chez les PNJ de l'étape, qui préviendra ses collègues de l'arrivée des joueurs ; ou l'utilisation de talkies-walkies ou de CB. Ces dernières sont très utiles dans les scénarios séquentiels. Le guide peut ainsi prévenir discrètement les PNJ de l'arrivée de son groupe en envoyant un bip discret sur la fréquence



Le scénario séquentiel

Les Fils de la terre, un grandeur-nature séquentiel parrainé par Gauloises Aventures.
Ph.: D.G. / Paradoxes / Les Fils de la terre

voulue. Il peut aussi contacter une base et adapter la vitesse de progression de son équipe en fonction de l'avance ou du retard des groupes qui le suivent ou le précèdent. Et s'il se perd, il pourra demander de l'aide pour retrouver son chemin (pour éviter ce genre de problème, il vaut mieux que tous les PNJ-guides aient soigneusement reconnu le terrain, de jour comme de nuit si l'action doit se dérouler dans l'obscurité).
L'itinéraire doit revenir progressivement vers le point de départ, pour que les joueurs n'aient pas trop à marcher une fois le grandeur-nature terminé, pour rejoindre la base. Ou alors, prévoyez des navettes de voiture ou un minibus pour les prendre en charge. Soyez assurés que les joueurs seront fatigués et qu'ils apprécieront l'attention.
Si votre scénario se déroule sur deux jours, vous profiterez de l'arrêt de la nuit pour placer vos équipes de PNJ sur l'itinéraire du lendemain, dans des rôles différents. A ce propos, la nuit inverse la situation. Les groupes de joueurs sont maintenant bloqués à un point fixe. Des bandes de PNJ mobiles peuvent maintenant leur rendre visite les uns après les autres, pour une ou plusieurs petites animations nocturnes. N'en abusez pas trop et laissez tout de même le temps aux joueurs de bien se reposer.

Le problème de la mort

Dans un grandeur-nature séquentiel ou simultané, la mort éventuelle des personnages pose toujours un problème. En effet, il est impossible de dire à un joueur de rentrer chez lui après deux heures d'aventure parce que son personnage est mort ! Plusieurs solutions sont envisageables. Aucune d'elles n'est totalement satisfaisante, mais il est impossible de résoudre autrement ce problème.
Vous pouvez considérer qu'un personnage mort est retiré du jeu et prévoir des rôles de remplacement. Dans ce cas, ne les transformez surtout pas en PNJ et encore moins en monstres-chair à canon ! Donnez-leur un nouveau rôle, si possible aussi intéressant que le premier, et qui leur permettra de continuer à jouer. Deux inconvénients à cette formule : le joueur ne peut pas oublier ce qu'il a appris lors de sa « précédente incarnation »... Pour éviter ce problème, ou tout du moins le limiter, donnez-lui un personnage qui se trouve dans une sphère d'intrigue totalement différente de son premier rôle. De plus, il devra changer d'apparence et de costume pour que les autres participants comprennent qu'ils n'ont plus affaire au même individu. Cela signifie que les organisateurs devront lui fournir ce costume. Cette solution n'est possible qu'à petite échelle, car il est impossible de prévoir plus d'une quinzaine de rôles de remplacement sans qu'ils deviennent trop artificiels.
Vous pouvez aussi intégrer le royaume des morts dans le scénario. Ainsi, les Celtes se rendent dans l'Autre Monde, Tír nan-Og, où vivent les fées et les Tuatha De Danann... Les personnages morts joueront un certain temps dans cet univers parallèle puis pourront regagner le monde des vivants. Dans un univers imaginaire, vous pouvez aussi créer un plan intermédiaire où les âmes errent en attendant que les dieux décident de leur sort : résurrection s'ils n'ont pas pu accomplir leur destinée (option judicieusement choisie par les divinités pendant toute la durée du scénario !) ou envoi dans le royaume final de la mort...
La mort peut aussi simplement cesser d'exister ! Soit parce que l'univers fonctionne de cette manière dans le monde imaginaire conçu par les organisateurs... soit parce que cela fait partie du scénario (comme dans l'exemple de *L'Arc et la Faux*).
Vous pouvez aussi simplement décider que les joueurs tombent dans le coma quand leurs blessures deviennent trop graves. Ils doivent alors se reposer pendant un certain temps avant de reprendre leurs activités... L'hôpital deviendra alors un lieu très propice aux discussions. Les blessés seront toujours très bavards ! Au cours des deux dernières heures de jeu, la mort peut devenir définitive.
Le mort peut aussi être « tabou », devenir un objet d'horreur. Ainsi, dans certains univers d'heroic fantasy, les gens apprennent à blesser leurs adversaires pour les plonger seulement dans l'inconscience. Donner la mort devient alors un acte volontaire, qui attire l'opprobre générale sur le coupable. A ce point, l'option du plan intermédiaire où errent les âmes des personnes assassinées qui cherchent à se venger peut prendre le relais.

Il vous faudra choisir la solution qui s'adapte le mieux à votre scénario... ou en inventer une nouvelle. Le principe essentiel à respecter est que les participants doivent pouvoir continuer à jouer avec un rôle intéressant.

Les trames secondaires : le « moulin à intrigues »

Certaines intrigues secondaires peuvent être utilisées plusieurs fois dans le même scénario, en créant des variantes. D'autres peuvent parfaitement se combiner pour donner une intrigue plus complexe et plus riche.
Il faut à tout prix éviter de donner à un personnage une intrigue secondaire irréalisable.
- Le complexe d'Iznogoud (« je veux être khalife à la place du khalife »).
- La vengeance (« ce salaud a... tué mon père, ruiné mon frère, violé ma femme, frappé mon fiancé, trahi mon meilleur ami, battu mon chien fidèle, etc. »).
- Les soupçons (« je suis sûr que machin est... un espion, un sorcier, un loup-garou, un traître, un collaborateur, etc. »).
- Le maître chanteur (« faites ceci, donnez-moi cela, sinon... »).
- La lettre perdue (diplomatique, d'amour, de rupture, etc.).
- Les dettes et les prêts (dette d'honneur, dette de jeu, l'infâme usurier qui réclame sa

créance, date d'échéance survenant pendant le jeu, etc.).
● Les ennemis intimes (templiers/hospitaliers, gendarme/voleur, etc.).
● La vendetta familiale qui se poursuit depuis des générations (la poursuivre, conclure la paix, l'alliance forcée, le recrutement d'alliés, etc.).
● Le receleur et ses fournisseurs.
● Le kleptomane et ses protecteurs éventuels.
● La société secrète et ses adeptes (présence d'un espion, initiation d'un nouveau membre, enquête d'un policier, le grand rituel à faire pendant le jeu, etc.).
● Les héritages à problème (le testament disparu, le fils déshérité, le second testament secret, etc.).
● La rançon (à trouver, à convoyer, à convertir, à remettre, à voler, etc.).
● L'enlèvement d'une personnalité (à mettre en place, à empêcher, etc.).
● Les corruptions diverses et variées.
● L'objet volé (à retrouver, à écouler, à transporter, à nouveau dérobé, etc.).
● Les jalousies et les triangles amoureux (le très classique « la femme, le mari et l'amant » ou toute autre combinaison plausible).
● La reconnaissance et les liens d'amitié.
● Le mariage (à conclure, à briser, politique, d'amour, contrarié, etc.).
● La liaison amoureuse (politique, espionnage, amour, fuite romantique, rendez-vous secret, etc.).
● Le protecteur et le protégé (intérêts communs, promesse à un parent, alliance politique, etc.).
● L'espionnage (relayer une information, apprendre un plan secret, découvrir un espion, placer un nouvel espion dans une place, retrouver un contact, message à faire passer par une chaîne de contacts, etc.).
● L'initiation à la sorcellerie (trouver un maître, prouver sa valeur, mise en place du rituel d'initiation, etc.).
● Les rapports privilégiés entre un client puissant et un fournisseur (corruption, chantage, réservation d'articles spéciaux, etc.).
● Les trafiquants (d'objets d'art, de drogue, d'armes, d'esclaves, les fournisseurs, les clients, les policiers qui les cherchent, etc.).
● Le duelliste forcené qui a fait de nombreuses victimes et qui a beaucoup d'ennemis.
● La personne en fuite (le traître poursuivi par un justicier, mandaté ou non ; le membre d'une famille qui disparaît volontairement pour protéger un secret, le rebelle qui a trop attiré l'attention sur lui, etc.).
● La personne gênante dont il faut se débarrasser ou qu'il faut discréditer (témoin, père, fils, époux, amant, etc.).
● La promotion et les moyens d'y parvenir (écuyer/chevalier, inspecteur/commissaire…).
● Les élections approchent (pressions politiques, corruption, tournée chez les électeurs, etc.).
● La maladie « incurable » (trouver un remède, trouver un médecin, pèlerinage, etc.).
● La conversion religieuse (le prédicateur, le converti mal intégré, le converti soupçonné, etc.).
● La fuite devant la colère d'un grand (pamphlétaire ayant égratigné un noble, espion découvert, etc.).
● La confection d'un philtre d'amour (séduction à faire, à prolonger, sorcier à trouver, etc.).
● Le retour au pays après de longues années où l'on apprend que l'on a perdu (sa femme, ses biens, etc.) au profit de (son voisin, son rival, sa famille, une force politique, l'Église, etc.).
● Le représentant de l'ordre corrompu par les criminels (policier, sénéchal, juge, etc.).
● L'escroc détourneur de fonds (l'identifier, l'arrêter, écouler des fonds compromettants, récupérer les biens volés, etc.).
● L'officier de justice à la main trop lourde (les victimes ou les parents de victimes veulent se venger).
● Le démissionnaire d'un groupe (ordre religieux, secte, parti politique, etc.) et les problèmes qu'il provoque (parti avec la caisse, en sait trop et doit être éliminé, trouver un moyen de pression sur lui, etc.).
● Le présumé mort qui revient chez lui (héritage dispersé, conjoint remarié, etc.).
● L'enfant bâtard (qui cherche l'affection, qui veut une part d'héritage, qui veut se venger, etc.).
● L'amnésique (retrouver son passé, ennemis et amis qu'il ne connaît plus, trahison sans le savoir, etc.).
● La folie et ses diverses expressions (paranoïa, schizophrénie, idée fixe, idées de grandeur, phantasmes, affabulation, etc.).
● Le coup monté pour discréditer une personne (le commanditaire, les exécutants, la mise en place de la cabale, etc.).
● Le couple divisé (travaillent pour des camps opposés sans le savoir, les familles ennemies…).
● Le piston (l'incapable imposé à un poste élevé, le protecteur à trouver, le chouchou à discréditer, etc.).
● Le chagrin d'amour (il en a épousé une autre, elle est morte, il ne m'aime plus, etc.).
● Le coupable à démasquer (retrouver les preuves, dissimuler les preuves, faire témoigner une personne qui préfère se taire, retrouver un témoin, faire disparaître un témoin, etc.).
● Les impôts (l'enquête d'un inspecteur, le détourneur de fonds, la nouvelle taxe à lever, le coffre à convoyer, à dérober, etc.).
● Le fantôme (qui veut se venger, qui rend fou, qui hante une ville et rejoue une scène cruciale de sa vie, qui recherche ses descendants pour leur transmettre un secret, etc.).
● L'enrôlement de force dans le clergé.
● Le sauf-conduit (à obtenir, à monnayer, à dérober, etc.).
● Le dénonciateur (ennemi intime, traître acheté, en fuite, etc.).
● L'objet précieux, la relique, la carte (à convoyer, à vendre, à voler, à protéger, à retrouver, etc.).
● L'enfant (inconnu, disparu, héritier caché, adopté, enlevé, etc.).
● L'être surnaturel qui, sous une apparence humaine, cherche un être (pur, maléfique, innocent, initié, etc.) pour lui remettre (un diamant, un rituel, une somme d'argent, un secret, etc.).

Que d'intrigues autour du maléfique Comte du Hainaut !
Ph.: J.B. / Faidutti / La Tempête

Remerciements

De nombreux exemples ont été tirés de jeux de rôle grandeur nature organisés par diverses personnes ou associations… Merci donc à :
● E. Delezie, A. Foussat, F. Humbert, J.-Y. Jallon, A. Vétillard pour le scénario *L'Arc et la Faux*, conçu pour Paradoxes.
● Alain Reboul, pour ses PNJ extérieurs et l'exemple du scénario indien, *La trace de l'Ours*.
● Dédales et Clepsydre pour leurs mondes imaginaires, Astria et le Haut Royaume, et leur conception très originale de la mort dans leurs scénarios. ■

Poupée de cire et disque d'or

Al Zambrano s'oubliait dans une improvisation sur « La Bande de Sergent Poivre ».
Ph.: Le cercle des quatre Arthur

Ce scénario de type murder-party propose à une vingtaine de joueurs de réaliser une enquête policière après avoir été témoins d'un meurtre.
Il est important, pour la bonne réussite de ce genre d'événement, que toutes les actions de type « violent » soient effectivement réalisées par le (ou les) assassin(s), afin que les joueurs-spectateurs aient toutes leurs chances de découvrir le coupable.

Seuls les organisateurs connaissent l'ensemble de l'intrigue. La vingtaine d'invités ne savent presque rien. Ils seront donc d'abord témoins ébahis du meurtre avant de devenir les enquêteurs, soutenus par le garde du corps et l'inspecteur. Leurs relations avec la victime servent à justifier leur présence à la soirée et chacun devra avoir à cœur de démasquer l'assassin.
A priori, tous les invités sont suspects, mais deux d'entre eux seulement sont coupables. Il est important que ces deux-là arrivent en même temps que les autres invités et, leur crime perpétré, se comportent comme eux. Pour la bonne réussite de l'enquête, il ne faut pas qu'il y ait au départ de différence de traitement entre les invités normaux (joueurs) et les assassins (PNJ).
L'intrigue principale se déroule au cours d'une soirée dans une ambiance de science-fiction proche (fin des années 90), ne nécessitant que peu d'investissement de costumes. Le scénario est accompagné d'un certain nombre de fiches signalétiques individualisées très sommaires. Il est bien entendu toujours possible d'augmenter le nombre des joueurs, mais cela peut entraîner des risques de confusion et d'encombrement de certains lieux au moment de l'enquête[1].

La dernière nuit d'une étoile

Phil Vecteur est une star européenne de la chanson, très connu pour ses concerts *revival*, où il exploite à fond les sons et les rythmes des années 80 et 90. Il accueille ce soir ses invités dans la propriété qu'il vient de gagner au jeu, quelques semaines auparavant. Il tient à fêter dignement la réussite de sa tournée européenne, dont le concert de Berlin a été le point d'orgue triomphal.
Phil veut passer cette soirée entouré de sa cour habituelle, loin des paillettes du Shô-Beez, pour, selon ses mots, « se ressourcer les neurones ». Il a aussi invité quelques quidams ainsi que les anciens propriétaires des lieux. La soirée a bien entendu pour thème « les années 90 », à qui il doit son succès, « grâce à la merde dance music et au dégueulis rap ».
Phil Vecteur va être tué au cours du jeu. Alors que l'époque est plus tournée vers la science et la haute technologie, c'est par l'intermédiaire de la sorcellerie que le meurtre va être commis. Cet élément devrait théoriquement

1) Ce scénario peut être utilisé dans une ambiance cyberpunk car les ingrédients classiques de ce type d'univers sont présents (chirurgie sophistiquée, rock star et solo, drogues). Mais cela exige un investissement au niveau des gadgets, des costumes, des décors plus important.

perturber suffisamment les joueurs pour que leurs recherches ne les amènent qu'en fin de soirée à soupçonner la réelle identité des assassins. Il faut impérativement qu'à aucun moment de la préparation du jeu les organisateurs ne laissent transparaître quoi que ce soit qui puisse faire penser à la magie (noire, blanche ou polychrome…). Cet élément de surprise est un des moteurs essentiels du scénario. C'est lui qui va permettre aux coupables d'agir, pratiquement aux yeux de tous, sans être inquiétés, du moins jusqu'à un certain point. Les assassins sont les anciens propriétaires de la maison.

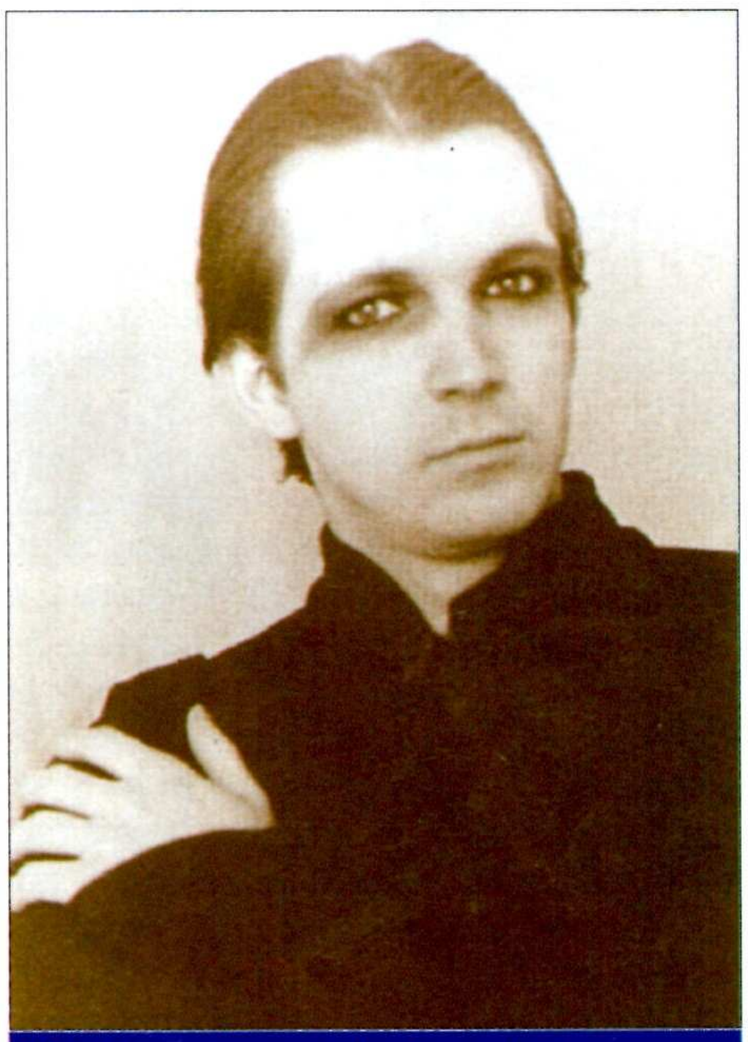
Préparation

Est-il besoin de le répéter ? La réussite d'une opération réside pour 90 % au moins dans la qualité de sa préparation. Dans ce cas précis, cela concernera d'une part le matériel de jeu et d'autre part le lieu où la soirée se déroulera.
Chaque invité reçoit, deux à quatre semaines avant le jeu, une invitation qui ne doit pas être trop détaillée (voir ci-dessous). Au jour J cette invitation sera échangée contre un badge nominatif (pour que les joueurs puissent s'appeler par le nom de leur personnage). Certains participants devront avoir un peu de matériel sur eux, qui leur sera indiqué en plus de l'invitation.
Le texte de l'invitation doit être anodin et ne pas trop suggérer ce qui se prépare. Il est accompagné d'une description sommaire du personnage, expliquant essentiellement la raison de sa présence. C'est le seul élément d'information que les invités posséderont sur leurs personnages. Sont joints à l'invitation : un plan d'accès au lieu (l'orthographe de certains noms peut avoir évolué par rapport à celle que nous connaissons aujourd'hui) avec une heure d'arrivée recommandée. Ainsi qu'une coupure de presse expliquant à quelle occasion l'invité a rencontré Phil (ainsi, pour l'exemple ci-dessous, l'invitation d'un fan, il s'agirait d'un article sur l'ambiance du concert. Voir p. 81, à recopier).

Une liste indicative des personnages donne des informations sur chacun des invités. Cette liste n'est ni détaillée, ni exhaustive. Elle sert seulement de base à la description des personnages des joueurs. En tant qu'organisateur, vous pouvez bien entendu l'étendre ou encore supprimer ceux qui ne vous plaisent pas.
L'endroit où se déroule la murder-party a son importance. Il doit être aménagé conformément à l'orientation que vous souhaitez donner à la soirée (buffet, dîner dansant…). Il peut s'agir d'une grande pièce commune (ex : salle des fêtes), d'un gîte avec plusieurs espaces de jeu, ou tout autre endroit pouvant abriter une vingtaine de personnes. Il est important pour ce scénario de disposer au moins d'une pièce à part, chambre ou grand placard, pouvant fermer à clé. Si l'endroit comporte un garage, une grange, une cave, ou s'il existe un accès vers l'extérieur (grand jardin ou parc), vous aurez la possibilité de l'exploiter.
Quelques indices et accessoires devront être disposés dans le lieu de la murder-party :
- Une étrange statuette d'art primitif en cire ou papier mâché posée sur une cheminée ou un meuble de la salle commune, représentant par exemple une déesse de la fécondité, avec laquelle Judith Saint-Jean a une similitude (boucle d'oreille ou tatouage…). Attention, cette ressemblance ne doit pas être criante, mais plutôt suggérée, il ne s'agit pas de démasquer immédiatement les assassins, ce serait dommage pour la soirée si tout le monde passe son temps à les surveiller…
- Un jeu de tarot divinatoire sur une étagère.
- Quelques livres de vulgarisation sur les pratiques occultes dans une bibliothèque.
- Des bougies de couleur dans un tiroir de la salle commune.

Les personnages non-joueurs

Ils sont au nombre de quatre, et leurs rôles sont bien entendu tenus par les organisateurs. Attention, il suffit de trois organisateurs pour interpréter ces personnages, le « mort » incarnant par la suite un nouvel arrivant (pour ne pas passer le reste de la soirée à se morfondre à la cave par exemple…).



Phil Vecteur, avant les Speed Ram, au temps des Cold Lugosi's Brothers.
Ph.: Jean-Marie Noël

- **Phil Vecteur** : vedette internationale du show-biz. Phil est un affairiste pervers qui mène sa carrière artistique comme s'il s'agissait d'une entreprise ; pour lui tous les coups sont permis pour réussir. Il compense son manque de talent musical par un flair hors pair pour les coups intéressants (contacts avec la pègre, trafic de sang, ballets roses, toutes choses tordues que vous pourrez imaginer…). Ses lourds investissements dans les merveilles de la chirurgie plastique lui permettent d'afficher un physique qui colle bien à son réel charisme. De son corps original, il ne reste plus grand-chose, il est trafiqué un peu à la façon de *L'homme qui valait trois milliards*, entre autres sa célèbre voix est due à des cordes vocales améliorées. Il a gagné au jeu la mai-

Exemple d'invitation 1, destinée à un fan de Phil Vecteur

A monsieur <nom de l'invité>,

Vous avez été sélectionné à la suite de la tournée européenne de Phil Vecteur & les Speed Ram, grâce à votre carte d'entrée n° 23.515.D pour le concert du <date du concert> à l'Edenplatz de Berlin.

Phil Vecteur vous remercie d'avoir, par votre présence, contribué activement au succès de sa tournée Shô-Beez 90.

En conséquence, il vous invite à passer la soirée du <date de la soirée> en sa compagnie et celle de ses proches pour une grande fête revival 90.

Pour Phil Vecteur,
Signé : son impresario

Exemple d'invitation 2, manuscrite et destinée à un(e) intime de Phil

Chéri(e),

Phil vient de m'annoncer son intention d'organiser une petite fête intime dans la maison qu'il vient de gagner, à la campagne. Ta présence en tant que son (sa) <profession de l'invité> préféré(e) lui ferait énormément plaisir. Les indications (plans et horaires) ci-jointes devraient te permettre de t'y rendre sans problème.

Téléphone-moi ton accord au plus vite.

Signé : Al Zambrano

▷

Une représentation de la fertilité à l'usage sinistre.

Ph. : Sotheby's

son dans laquelle tous se trouvent réunis. Phil se vantera même de n'avoir « presque pas eu à tricher » pour la gagner. Il a invité les anciens propriétaires pour leur faire remarquer qu'ils n'ont pas totalement libéré les lieux de tous leurs meubles.
Costume et accessoires : grand manteau, veste à paillettes, lunettes noires Terminator, Gitane maïs, maquillage fluo, pilulier pour drogues diverses, ciseaux ou coupe-ongle, faux sang ou jus de tomates, mouchoir.

● **Judith et Hugues Saint-Jean** : sorciers et anciens propriétaires des lieux. Ils sont venus pour tuer Phil car ils le tiennent pour responsable de la mort de leur fille Adeline (voir *Une bien triste histoire*). Ils ne sont pas foncièrement mauvais, et considèrent la sorcellerie plus comme un héritage familial à honorer qu'un moyen d'action répréhensible ; face au monde hypertechnologique qui les entoure, ils cultivent certaines valeurs traditionnelles. Mais pour venger leur fille, ils ont étudié les arcanes noirs de l'envoûtement mortel. Il est important qu'ils soient deux, pour permettre à l'un de détourner les soupçons quand l'autre agit. La pièce fermant à clé est leur lieu de cérémonie, c'est de là qu'ils envoûteront Phil Vecteur.
Costumes et accessoires : apparence classique en opposition avec la débauche supposée de la fin des années 90, billet d'entrée du concert de Berlin, photo d'Adeline ou article de presse relatant sa mort (voir p. 81), lettre, étole de cérémonie, attirail de sorcellerie disséminé dans la maison.

● **Gérard Duchemin**, inspecteur de police local. De garde ce soir-là, il est appelé au moment de la mort de Phil Vecteur (en fait, il s'agit du même organisateur, démaquillé et « recyclé »). Il va essentiellement servir à canaliser les ardeurs des joueurs, à les orienter s'ils font n'importe quoi. Dans son métier, il doit être plutôt inefficace. Ce n'est pas lui, bien entendu, qui doit trouver la solution de l'énigme…
Costume : costard étriqué, cravate ringarde, bottes crottées, chapeau ou casquette, pipe, carte de police, menottes et pistolet. Gérard Duchemin doit être le plus proche possible de la caricature du flic moyen de la campagne profonde, cartésien mais un peu limité dans ses réactions.

Les personnages-joueurs

Ces personnages sont peu détaillés, mais doivent être distribués à l'avance aux joueurs, pour qu'ils puissent vous contacter s'ils ont des problèmes de compréhension ou d'interprétation de certains textes (n'hésitez pas à enrichir ces derniers pour que l'information importante soit noyée dans la masse). De même, ils pourront s'adresser à vous s'ils ont des difficultés à se procurer le matériel qui leur est nécessaire. Vous pouvez signaler à chacun qu'il n'est pas l'auteur du meurtre et qu'il devra donc avoir à cœur de se disculper tout en suspectant tous les autres.

● **Arnold Weissblanco** : médecin personnel de Phil Vecteur. Fausse piste n° 1. Il a trempé dans un trafic d'organes au profit de Phil, lors de ses opérations de chirurgie esthétique et des cordes vocales. Il s'est également servi de ses relations médicales et hospitalières pour alimenter les trafics de sang de la star. A défaut de se racheter une conscience et d'effacer le remord qu'il a d'avoir commis ces fautes graves, Arnold aimerait bien voir disparaître celui qui les lui rappelle si souvent.
Matériel recommandé : trousse médicale, fioles étranges, seringues inquiétantes…

● **Viane Courvoisier** : maquilleuse de Phil Vecteur. Fausse piste n° 2. Elle possède, en sécurité dans un coffre à la banque, une pellicule photo de Phil avant ses opérations de chirurgie esthétique qu'elle a conservée après avoir revendu très cher les autres négatifs à la star. Phil avait un énorme poireau sur le nez, sorte de difformité rougeâtre et velue qui le défigurait totalement. Avant l'opération c'était Viane qui était chargée de la cacher avec un postiche. Prête à tout si elle est accusée au cours de la soirée, Viane préférerait tuer Phil plutôt que de se retrouver mise au ban du milieu du show-biz, comme Vecteur l'en menace régulièrement, si elle osait évoquer l'ancienne disgrâce de la star.
Pas de matériel particulier, mais coiffure extravagante, cheveux colorés et maquillage excessif, façon Nina Hagen.

● **Al Zambrano** : impresario de Phil Vecteur. Fausse piste n° 3. Ses idées musicales ont été pillées par Phil alors qu'il n'était pas encore connu. En fait, c'est lui qui a réellement composé le premier succès signé par Phil Vecteur. Cyclothymique et ayant de fâcheuses tendances à chercher l'oubli dans l'alcool, il est souvent le souffre-douleur de Phil, son faire-valoir face à la presse et aux fans. Il passe par des phases d'euphorie où il se fout de tout et par des phases nihilistes où il pourrait bien vouloir en finir avec son « protecteur » et son honneur bafoué.
Matériel optionnel : organizer ou ordinateur de poche, alphapage à la ceinture, flasque d'alcool…

● **Benoît Phelps**, dit « Oncle Ben » : garde du corps de Phil Vecteur. Ancien ripou des Renseignements généraux, Benoît Phelps a falsifié les résultats d'une enquête qu'il menait sur Phil Vecteur, en échange d'une somme d'argent conséquente. (Son enquête fournissait les preuves de l'implication de la star dans le trafic de sang et sa collaboration avec la pègre). Depuis, Oncle Ben a résolument opté pour le privé et n'a pas l'intention de mordre la main qui le nourrit. Il est entièrement dévoué à Phil Vecteur (en fait, correctement motivé, ce personnage devrait être un des acteurs principaux de l'enquête, après la mort de Phil). Il se souvient que Phil, au lendemain du concert de Berlin, lui avait demandé d'interdire à une gamine, une Française nommée Aline ou quelque chose comme ça, d'entrer dans sa chambre d'hôtel. La fille a insisté, en larmes, et il l'avait chassée méchamment, la routine quoi…
Matériel recommandé : flingue, menottes, matraque, lunettes noires, imper Colombo…
Matériel optionnel : détecteur de métal (pour fouiller les invités à l'entrée).

● **Stéphanie M.** : groupie officielle du moment. Elle a toujours cru qu'elle avait de la voix et du

talent. Phil, par pure perversité intellectuelle, l'a consciencieusement entretenue dans ce sens. Stéphanie a ainsi toujours l'espoir de monter sur scène pour chanter et croit qu'avec Phil cela sera possible. Dans ses crises de délire pseudo-mystique, Phil la bat et elle commence à se lasser d'attendre en prenant des coups. Elle aimerait bien se venger de ces brimades, mais pas au point de risquer la prison, même si sa cervelle n'est pas plus grosse qu'un petit pois malingre. Stéphanie a vu passer une jeune fille dans la chambre de Phil à Berlin. Elle doit être la seule à l'avoir vue, et n'est pas prête à en parler à quiconque, car Phil est toujours très dur avec elle quand elle dévoile ce qu'il estime être ses secrets.
Costume recommandé : robe décolletée ou pantalon moulant en cuir, maquillage de coups sur le corps.

● **Claude Le Dantec** : avocat de Phil Vecteur (ce rôle peut être masculin ou féminin). Plus ou moins véreux, il fait assez sérieusement son travail d'avocat et d'agent de renseignements. Le Dantec a toutefois perdu plusieurs procès pour être allé faire des croisières sur son trimaran ancré à La Rochelle, plutôt que de potasser ses dossiers. Bien qu'il préfère la mer et ses vagues à l'ambiance malsaine qui traîne autour de Phil Vecteur, il considère ce dernier comme un employeur fortuné, donc à conserver.
Tenue conseillé : costume très chic et cravate en soie (pour un homme) ou tailleur très classe au décolleté plongeant (pour une femme), un ou deux éléments détonants, comme un sac à dos plutôt qu'une mallette pour les dossiers, ou des nœuds marins passés à la ceinture.
Ici s'arrête la liste des invités « obligatoires », chargés de véhiculer les fausses pistes ou certains renseignements importants. Il est essentiel de confier ces rôles à des joueurs avertis, qui devraient tout faire pour mettre en valeur à la fois leur personnage et ses connaissances. Les invités suivants seront en fait ceux qui auront à faire parler les autres pour rechercher ces indices et arriver à la solution…

Sont aussi présents :

● Un ingénieur du son : toujours en butte aux engueulades de Phil Vecteur pour son « travail de cochon et son manque de sérieux ». Il joue (aux courses, aux cartes, aux dés…) sans la moindre réussite et n'accumule que des dettes.
● Le parolier principal de Phil : en fait, c'est lui qui a écrit toutes les paroles des chansons de Phil Vecteur, mais n'en a signé qu'environ une sur trois. Les autres ont été accaparées par Phil.
● Un photographe avec (ou sans) son assistante (ou le contraire) : ils ont suivi Phil au cours de sa tournée mondiale et préparent un album souvenir qui lui est consacré.
Appareil photo obligatoire, chargé, si vous voulez des vrais souvenirs photo.
● L'attachée de presse de Phil Vecteur : Phil est une affaire en or pour elle car elle n'a pratiquement rien à faire… C'est un dépravé tellement excentrique que les journaux parlent de lui sans arrêt. Tant qu'elle peut entretenir l'illusion que c'est grâce à son travail à elle, c'est la belle vie. A part ça, elle ne supporte pas le personnage et ses crises de folie exhibitionniste.
● Plusieurs musiciens : ex-musiciens virés ou membres actuels du groupe qui accompagne Phil en tournée. Ils peuvent lui reprocher de ne jamais les présenter au public lors des shows ; c'est tout juste si leur nom apparaît sur les pochettes des disques.
● Quelques vieilles connaissances du spectacle (deux vieux beaux) : ils ont eu leur heure de gloire, mais ne font plus à présent que les salles paroissiales et le troisième âge… Ils sont un peu aigris, mais pas méchants. Tout ce qu'ils veulent, c'est profiter des miettes que leurs anciens amis peuvent encore leur laisser. Phil se moquera d'eux méchamment pendant la soirée, au point qu'ils se rebifferont peut-être et élèveront la voix, mais à peine.
● Un journaliste, ou plus : toujours en quête du papier de sa vie… Ce soir devrait être une occasion en or.
● Des fans sélectionnés au hasard dans le public de la tournée : inconditionnels de la star, ils risquent d'être déçus par le comportement en privé de leur idole.
● Une ancienne choriste : virée par Phil, mais elle croit pouvoir revenir sur scène avec lui ; ou bien, Phil lui a promis de la présenter à un producteur célèbre pour qu'elle puisse enfin travailler en studio. De toute façon, elle ne sait rien faire, à part utiliser son cul et sa voix.

Timing de la soirée

Cet horaire est donné pour une arrivée de la plupart des invités entre 19 et 20 heures. Il est bien sûr possible de décaler le tout dans un sens ou dans l'autre, en fonction de votre organisation propre et des événements de la soirée en elle-même. C'est une constante de ce genre de manifestation, le timing n'est jamais totalement respecté.

19 h00-20 h00

Cocktail, apéro, petits fours, musique d'ambiance. Arrivée échelonnée des invités, y compris les assassins (19 h30). Oncle Ben les fouille, puis Al Zambrano les identifie grâce à leur invitation et les accueille en leur offrant leur badge nominatif. Attention, Benoît Phelps et Al Zambrano doivent impérativement arriver avant les autres. Phil se fait désirer et ne fera son apparition qu'après l'arrivée d'une dizaine d'invités.
Les organisateurs commencent à deviser avec les invités afin de lier connaissance (pourquoi avez-vous été invité ? comment avez-vous connu Phil ?…) et leur glissent quelques premiers indices. Phil lance quelques réflexions bien senties (moqueries, méchancetés, sarcasmes…). Debout à côté de la cheminée et sous les yeux de Judith et Hugues Saint-Jean, il plante avec dédain un pique à olives dans la statuette de cire. Judith en semble très furieuse (c'est la représentation d'une déesse de la fertilité qu'elle vénère), Hugues la calme du regard. Il se rendra ensuite plusieurs fois au cours de la soirée dans le lieu de cérémonie, en portant une étole. Il le fait très discrètement et en referme à clé la porte à chaque fois. Si on l'interroge, c'est à lui de se justifier par un jeu d'acteur conséquent (« ce n'est qu'un débarras, sans importance, j'étais aux toilettes, de quelle écharpe voulez-vous parler, etc.).

20 h00-21 h00

Musique et début du repas ou du buffet. Phil fait quelques réflexions à son entourage, lançant ainsi les bases des fausses pistes principales. Il doit se montrer désagréable, voire odieux, avec quasiment tout le monde.
A un moment donné, Phil se coupe les ongles ostensiblement (pourquoi pas dans l'assiette de quelqu'un !). Hugues fait tomber quelque chose, son verre ou autre, au même endroit et récupère les rognures (pour l'envoûtement). L'endroit de cet échange doit être déterminé avec soin à l'avance pour éviter toute surprise. Cela doit toujours sembler plausible (par exemple, Hugues ne pourra pas aller ramasser quoi que ce soit si Phil se coupe les ongles en restant assis à sa place à table… Rendez les choses naturelles !).

21 h00-21 h30

Suite du repas. Atmosphère chaude et discussions tendues dans l'entourage de Phil.
Coupure soudaine d'électricité (ce n'est qu'un événement naturel, destiné à faire monter la tension entre les invités). Cette coupure est en fait déclenchée par un PNJ, à établir entre vous. Un autre PNJ « trouve » des bougies dans un tiroir, dont Phil dira ignorer l'existence. Elles appartenaient bien entendu aux anciens propriétaires. Ce ne sont que des bougies ordinaires, de couleurs variées, mais lorsque le lumières sera rallumée, quelqu'un de très ▷

observateur remarquera peut-être que les bougies que tiennent Judith et Hugues sont noires.

21 h30-22 h00

Fromages ou pause dans le repas, avant les desserts. Phil, à la demande de son imprésario (c'est Phil lui-même qui doit suggérer l'idée à Al) interprète une chanson (essayez d'apprendre *Casser la voix* de Patrick Bruel cela ne devrait pas être très compliqué et c'est de circonstances !). Au cours de sa prestation, premier phénomène étrange : Phil s'interrompt de chanter, aphone pour quelques minutes. C'est la première action des assassins. L'extinction de voix passée, Phil s'en prend violemment à son médecin, Arnold Weissblanco. La fausse piste n° 1 doit ressortir à ce moment-là, avec des allusions peu discrètes à ses piètres capacités et à ses trafics douteux. Phil, très en colère et énervé, prend un verre, boit, laisse tomber le verre et se coupe la main en le ramassant (prévoir un peu de faux sang ou du jus de tomate bien rouge, pour le trucage, c'est simple et cela produit toujours son effet). Phil se fait soigner et jette lui-même le mouchoir (ou pansement) ensanglanté dans un coin de la pièce. Hugues ira le récupérer, discrètement, pour l'envoûtement.

22 h00-22 h30

Toujours avant les desserts. Phil, toujours à la recherche d'idées farfelues destinées à ridiculiser son entourage, décide que chacun doit se déguiser, s'enlaidir en quelque sorte. Il en fait une sorte de jeu (obligatoire...) et impose à tous de porter une fausse moustache, un chapeau ridicule ou encore un faux nez de clown. Se mettant lui-même le faux nez sur le visage, il s'en prendra alors à sa maquilleuse, en l'insultant copieusement. Fausse piste n° 2 : Phil menacera Viane à mots à peine couverts des pires représailles à propos de photos « qu'elle serait trop contente d'avoir pu conserver », lui disant qu'il l'a à l'œil, et qu'il sait de quoi elle est capable. Ensuite, il faudra que Phil réagisse à la façon dont Viane encaisse ces accusations publiques. Clairement, Phil doit montrer qu'il a déjà trop abusé de drogues, un de ses vices connus du public et de ses proches.

22 h30-23 h00

Dessert. Pour se calmer, et « se refaire », selon ses propres termes, Phil Vecteur ordonne à son impresario de mettre en place une vente aux enchères de ses photos du spectacle de Berlin. Il est important que les Saint-Jean achètent une de ces photos, car elle est indispensable à la mise en scène de l'envoûtement final. Phil devra là encore intervenir, pour faire monter les enchères, en refusant que les photos ne soient vendues trop bon marché (la transaction se fait oralement, les chèques ou le liquide étant supposés échangés le lendemain). Il peut même aller jusqu'à s'en prendre à Al, l'accusant de « le brader » et de ne pas savoir gérer ses intérêts. Fausse piste n° 3 : allusions peu discrètes à sa dépendance à l'alcool et à son statut de faire-valoir. Bref, l'ambiance doit commencer à devenir invivable pour beaucoup de monde !

Scène optionnelle : si vous disposez d'un extérieur, ainsi que du matériel et des talents de pyrotechnicien. Pour se calmer, Phil propose de sortir admirer la propriété. Dans la lumière d'une torche d'extérieur, on peut remarquer quelque chose d'étrange près d'un étang ou ailleurs. Effets spéciaux possibles : pyroflash, fumigènes, réglettes fluo, objet caché dans l'eau, silhouettes d'esprits invoqués dans la fumée... Cela n'apporte rien à l'intrigue, si ce n'est un côté « bizarre » et une ambiance qui devraient peut-être mettre la puce à l'oreille de certains en ce qui concerne la sorcellerie.

23 h00-23 h30

Dessert, suite et fin. Phil profite de la situation et parade. Judith, près de la star, lui glisse quelques mots à l'oreille dans une langue inconnue (composante verbale de l'envoûtement). Si on l'interroge, elle dira avoir parlé en patois local et, chose étrange, Phil ne se souviendra pas de ce qu'elle lui a dit. Hugues, lui, a disparu.

23 h30-24 h00

Café, alcools et musique. Phil continue d'être désagréable avec tout le monde. Jouant de plus en plus l'homme saoul, il se met à danser au milieu des invités, avec des petits cris et des contorsions ridicules. Après quelques temps de ce jeu pitoyable, au milieu de tous, Phil est soudain pris de convulsions, se tord de douleur et tombe, mort. Hugues, de retour, et Judith viennent d'accomplir la dernière phase du rituel d'envoûtement. Quelqu'un, médecin ou impresario, doit nécessairement penser à appeler la police... Si ce n'est pas le cas, c'est Judith qui le fera, les Saint-Jean connaissent l'inspecteur Duchemin, et ils savent qu'il ne croira jamais à une histoire de sorcellerie. Si personne n'y pense, Judith ou Hugues demanderont de l'aide pour évacuer le corps.

24 h00-0 h30

Première partie de l'enquête. Les réactions peuvent être les suivantes : le garde du corps, très efficace, mène l'enquête avec les invités, avant l'arrivée des secours. L'avocat demande à traiter l'affaire sans l'aide de la police afin de pouvoir bénéficier des retombées médiatiques. Certains se féliciteront de la mort de Phil, d'autres le pleureront. Les Saint-Jean resteront neutres, en apparence du moins. Quoi qu'il en soit, la police arrivera dès que possible, en laissant le temps à Phil de devenir Gérard Duchemin.

Une des premières actions de Gérard Duchemin sera de s'enquérir de la personnalité des gens et de désarmer le garde du corps ou tout autre porteur d'arme. L'argument massue étant que maintenant, Phil Vecteur n'a plus rien à craindre...

Les soupçons se porteront tour à tour sur chacune des personnes de l'entourage du « Crack des 90 », et aussi sur les invités. Peut-être les musiciens lassés de leur rôle de faire-valoir ? L'ingénieur du son criblé de dettes ? Le parolier dont les piratages de texte éhontés ont dépassé les bornes ? L'un des fans, révolté de découvrir dans son idole un véritable pourri ? Les deux vieux beaux évincés du devant de la scène, relégués dans des cabarets de seconde zone ? Le journaliste qui sait tant de choses sur tout le monde ? Ou encore la choriste dont l'amour bafoué a tellement aigri le regard ?

0 h30-01 h30

Enquête, suite et fin. On s'avance vers la solution. Si ce n'est pas les invités qui le font, le flic semblera avoir trouvé par recoupement que l'attitude de Judith n'a pas été très nette et commence à s'intéresser de près à elle. Coup de théâtre : Hugues se sentant pris au piège panique, subtilise son revolver au policier, le braque sur l'assemblée et prend l'inspecteur en otage. Scène d'explication devant les invités et deux fins possibles :

- L'assistance juge les Saint-Jean coupables. Ces derniers tentent de fuir, poursuivis par le flic qui s'est libéré et le garde du corps. Bien entendu, les PNJ se laisseront attraper, feignant un dégoût total pour ce monde de brutes.
- L'assistance compatit en raison du mobile du meurtre... et laissent partir Judith et Hugues. Après tout, Phil Vecteur est mort d'un arrêt cardiaque et sincèrement, à l'aube du XXIe siècle, personne ne croit plus à la sorcellerie. Attention à cette scène, le couple Saint-Jean doit à ce moment-là faire un excellent numéro d'acteur, s'impliquer totalement dans leur rôle s'ils veulent avoir une chance que les invités prennent parti pour eux et les laissent s'enfuir. Dans la salle d'envoûtement, on découvre tout un attirail satanique, avec le mouchoir ensanglanté et la photo de Phil. Celle-ci est mise en situation et piquée de plusieurs aiguilles

(une dans la gorge pour l'extinction de voix, une dans la jambe, une dans le ventre et une dans le cœur).

Une bien triste histoire

Judith et Hugues Saint-Jean habitaient à la campagne et ne demandaient rien à personne. Ils pratiquaient la sorcellerie, tranquillement, pour eux ou pour leurs proches. Dans la région, ils n'étaient même pas connus comme rebouteux. Longtemps stériles, les Saint-Jean devinrent de fervents adeptes d'une divinité primitive, la déesse-mère, la fertilité incarnée ; leur foi fut récompensée : ils eurent une fille, Adeline. Comme tous parents dignes de ce nom, ils voyaient en elle, la digne héritière de leurs secrets. Hélas, malgré l'éducation sévère mais juste qu'ils lui prodiguèrent, malgré l'amour des vraies valeurs, le classicisme et l'harmonie qu'ils tentèrent de lui inculquer, Adeline ne jurait que par Mylène Farmer et Patrick Bruel, Roch Voisine et Phil Vecteur.

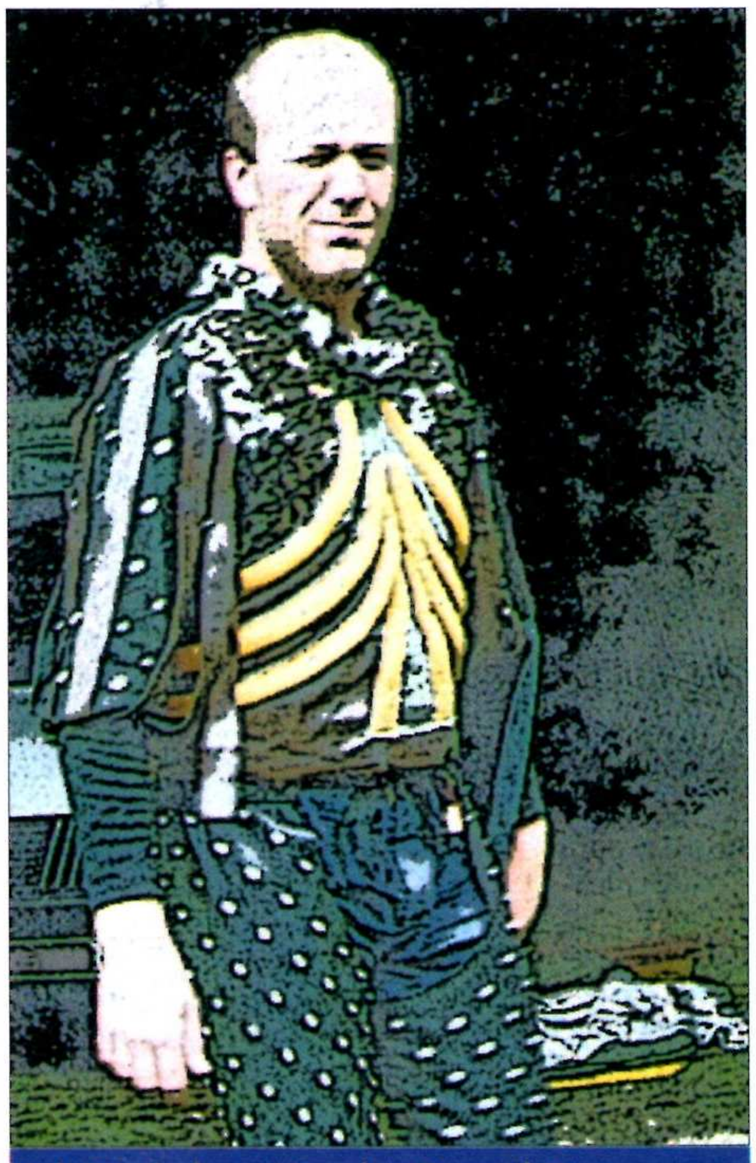
Le mois dernier, Adeline a gagné, dans un ridicule jeu télé signé Sabacault-Foutier, une place pour le concert de clôture de Phil Vecteur à Berlin. Malgré les avertissements de ses parents, elle s'y est rendue et à tenter de rencontrer son idole. Ce qu'elle a réussi… avec succès, hélas. Après le spectacle, elle a été voir Phil et a réussi à pénétrer dans sa loge. Phil Vecteur, toujours prêt à profiter de ces fans débordantes d'amour, a saisi l'occasion et a profité de la jeune fille (15 ans à peine…) au cours d'une folle nuit d'ivresse et d'orgie.

Au matin, Adeline s'est réveillée dans un hôtel sordide de Berlin, avec un mal de crâne horrible, mais heureuse. Elle a alors écrit à sa mère pour lui raconté ce qu'il lui était arrivé, en leur envoyant le talon du billet d'entrée au concert. Deux jours plus tard, les Saint-Jean apprenaient par les journaux le suicide de leur fille. Judith, par des moyens magiques, a contacté l'esprit d'Adeline pour connaître la vérité. Elle a ainsi appris que Phil Vecteur, le lendemain, avait fait interdire à sa groupie d'un jour de le retrouver. Désespérée, la petite s'est jetée dans l'un des nombreux canaux de Berlin, après avoir absorbé un tube de somnifère.

Les Saint-Jean ont juré de se venger. Hugues a pris le premier avion pour Berlin, afin de rencontrer l'homme responsable de la mort de sa fille. Prêt à tout, il a réussi à s'introduire dans l'un des cercles de jeu habituellement fréquenté par Phil Vecteur. Là, il a volontairement joué et perdu sa maison. C'était le meilleur moyen pour attirer la star dans un lieu chargé en puissance magique favorable aux Saint-Jean. Ils ont laissé délibérément certains meubles et objets dans la maison, cela faisant partie du rituel pour l'envoûtement. Depuis, Judith et Hugues vivotent dans une cabane qu'ils possédaient non loin de leur maison, n'attendant que l'heure de leur vengeance, ce soir !

Liste de matériel nécessaire

- Invitations
- Badges nominatifs
- Billet d'entrée au concert
- Plans d'accès et documents à recopier
- Jeu de tarot divinatoire



Jak Stark, bassiste des Speed Ram, ex-Scorpion & The Fish, ex-Les fortiches.
Ph.: J.B. / Visiteurs d'un soir

- Livres de vulgarisation sur les pratiques occultes
- Statuette en cire (ou en bois), voir l'illustration
- Bougies semblables, de couleurs variées dont deux noires
- Fausse moustache, chapeaux de cotillons, faux nez de clown
- Photos « en pied » de Phil Vecteur en tenue de scène, ou sur scène avec un instrument
- Effets spéciaux pyrotechniques (en optionnel s'il y a scène en extérieur). ■

Coupure de presse 1

Berlin, Die Zeit, le <lendemain du concert>

Phil explose à l'Edenplatz

C'était hier la dernière soirée de la tournée européenne de Phil Vecteur et les Speed Ram. Le spectacle était à la hauteur de la réputation internationale qu'a acquis la star : décibels et pyrotechnie, panache et dérision. Il avait choisi pour son méga-final l'immense salle de l'Edenplatz dont les vingt mille places étaient déjà remplies trois heures avant le moment fatidique. L'entrée en scène de Phil se fit, comme sur toute la tournée, à cheval sur le capot d'une studebaker avec sa chanson fétiche *Jolie poupée*. Il enchaîna ensuite avec mæstria vingt-deux chansons extraites de ses plus grands succès de la décennie. Le concert se termina vers minuit par un feu d'artifice géant tiré sur scène pour accompagner le final de *Alexandrie, Alexandra*.

Le public ne bouda pas son plaisir et on doit encore une fois déplorer les habituels dérapages de ces soirées de délire ; malgré les efforts louables d'un service d'ordre musclé, mais tempéré, il faut dénombrer plus d'une trentaine de malaises dont quatre ayant nécessité l'hospitalisation. Ce qui n'enlève rien à l'aura extraordinaire de Phil, à la qualité de son interprétation et au grand professionnalisme d'un show total comme on en voit rarement d'aussi bons.

Coupure de presse 2

Berlin, Die Zeit, le <deux jours après le concert>

Faits divers. Ce matin, à 6h50, la patrouille fluviale a découvert dans le canal Sturmaïer, près des écluses, le corps d'une jeune fille non identifiée. Agée d'une quinzaine d'années, elle était vêtue d'une minijupe en cuir, d'un tee-shirt marqué La Locomotive, et d'un blouson en jeans. Signe distinctif : un tatouage sur l'oreille droite. L'autopsie a démontré une absorption massive de barbituriques, peu de temps avant la noyade, confirmant l'hypothèse du suicide.

Lettre d'Adeline à sa mère

Berlin, le <lendemain du concert>

Chère Maman adorée,

Tu ne peux pas imaginer comme je suis heureuse ! Heureuse et honteuse à la fois pour la peine que je vous fais à Papa et à toi. J'espère que tous deux vous me pardonnerez mon escapade berlinoise, mais tu peux comprendre ce qui m'arrive, non ? J'ai eu la chance de gagner ce voyage et ce billet d'entrée au concert et j'ai enfin pu approcher Phil Vecteur comme je n'aurais jamais pu l'imaginer. Rends-toi compte, je l'ai vu, je lui ai parlé, je l'ai touché.

Je sais que toi tu pourras comprendre ça et l'admettre, mais n'en parle pas à Papa, il se mettrait très en colère. J'ai passé avec Phil une nuit extraordinaire ; il m'a emmenée avec lui dans des endroits fantastiques, danser et écouter la musique que j'aime. Maman, j'ai passé toute la nuit avec lui et je l'aime. Je veux te le dire maintenant parce que je ne sais pas si j'en aurai le courage en rentrant à la maison.

Je compte passer encore quelques jours à Berlin avec lui. Je t'envoie avec ma lettre le billet d'entrée, tu pourras voir, je le sais, combien j'ai été heureuse ce soir-là.

Ta fille qui t'aime, signé : Ady

Remerciements sincères à Agnès, Marie-Hélène, Patricia, Sophie, Bib, Marc et Pascal-Pierre.

Le killer SuperGang

Le contexte est inspiré du jeu de plateau SuperGang (Ludodélire) : des gangs de mafiosi veulent prendre le contrôle de la ville et envoient les divers membres de leur gang à l'action. Chaque équipe doit comprendre (en plus des hommes de main) un parrain, deux lieutenants, et un avocat (un arbitre) qui sont déterminés comme suit. Les membres du gang choisissent parmi eux trois lieutenants. Ces derniers s'isolent et déterminent qui des trois sera le parrain. De cette façon, les autres membres du gang ne savent pas qui est le véritable chef du gang (pour éviter son élimination trop rapide, en cas de « vampage »… nous y reviendrons). Bien sûr, ils mettent l'avocat de la famille au courant de leur décision (c'est l'un des arbitres du jeu après tout). Le parrain prend possession d'un capital de base de 2500 $ et décide ensuite des dépenses du gang, pour lesquelles il est seul décisionnaire. Il suivra les conseils de ses lieutenants, dont il a tout intérêt à ménager la susceptibilité car eux connaissent sa véritable fonction qui doit rester secrète. Aux yeux de tous, il doit être un lieutenant comme les autres. Il achète donc des « fonctions » pour les membres de son gang (ainsi que pour lui-même et ses lieutenants s'il le désire). Il en existe de trois sortes :

« Nous l'aimions comme un père, mais le business continuera même sans lui. »

Ph.: Claymore

- Tueur (coût d'achat : 400 $). C'est le seul à avoir le droit de tuer, quelle que soit la méthode utilisée.
- Vamp : (coût d'achat : 200 $). Elle (ou il) séduit les membres de sexe opposé des autres gangs.
- Trafiquant (coût d'achat : 200 $). Il rapporte de l'argent à sa famille.

Les « rôles »

Le tueur dispose de tous les moyens propres au killer pour occire ses ennemis, mais le pistolet à fléchettes reste une valeur traditionnelle, une « valeur » dont il se sépare rarement.

La vamp séduit les membres des autres gangs en jouant à un espèce de « ni oui, ni non ». Elle doit faire prononcer un mot précis à sa victime (choisissez des mots relativement difficiles, comme « compteur à gaz » ou « encyclopédie Diderot »). L'arme de chaque vamp est un mot différent, inscrit sur la carte de fonction que lui a remise un lieutenant. Quand elle réussit à le faire prononcer au membre d'un autre gang, celui-ci tombe « amoureux » et obéit à toutes ses instructions pendant trois jours. Il met tous les pouvoirs de sa fonction à sa disposition (meurtre pour un tueur, gains des transactions pour un trafiquant) et se comporte comme un traître au sein de sa propre famille.

Le trafiquant doit rencontrer les avocats des autres familles qui jouent le rôle de courtiers à la bourse du crime. Pour une partie où s'affrontent cinq gangs, mettez une dizaine de marchandises en jeu. Chaque avocat achète une marchandise à un prix donné et la revend à un autre prix. Les trafiquants doivent donc deviner quel avocat achète et vend au meilleur prix. Les marchandises sont représentées par des cartes ou des objets… Si vous voulez compliquer la partie, les cours de la bourse peuvent changer toutes les semaines, tous les quinze jours ou tous les mois. Préparez-les à l'avance pour qu'ils soient équilibrés entre les différents avocats.

Les membres d'un gang ne peuvent pas cumuler deux fonctions (attention, lieutenant et parrain ne sont pas des fonctions mais des positions au sein de la famille). Ils peuvent n'en avoir aucune et continuer à jouer sans pouvoir particulier. Cela arrive souvent quand le gang est trop appauvri.

Déroulement de la partie

L'avocat fournit au parrain les cartes de fonction qu'il a achetées, pour qu'il les remette aux membres de son gang (lui-même ou par l'intermédiaire d'un lieutenant). Les joueurs pourront ainsi prouver la validité de leurs actions aux autres participants. L'avocat est le seul à pouvoir valider les achats de fonctions du parrain, qui lui remettra l'argent correspondant. C'est lui aussi qui joue le courtier en bourse pour les trafiquants des autres gangs (jamais pour ceux de la famille dont il est l'arbitre, ce serait trop facile).

Quand un personnage est éliminé, son assassin récupère son argent et sa carte de fonction (plus éventuellement sa carte de lieutenant). Si c'est un trafiquant, il s'empare aussi de ses cartes de marchandises… Il rend la carte de fonction à l'avocat de sa famille mais il peut disposer librement des autres éléments : les remettre aux lieutenants de son gang ou les garder pour lui.

Quand le parrain est éliminé, le gang se réunit et élit un nouveau lieutenant. Les trois lieutenants choisissent ensuite secrètement le parrain parmi eux.

La fin du jeu peut être déterminée de plusieurs façons : accumulation d'une somme donnée, élimination des autres gangs, gang le plus riche à la fin d'une durée déterminée… ou une combinaison de tous ces facteurs. Vous pouvez aussi déterminer des victoires individuelles plutôt que des victoires par gang. ■

Voici un scénario pour Killer, qui développe davantage le côté rôle et ne fait pas de l'assassinat l'unique méthode d'action. Paradoxal, me direz-vous ? Peut-être, mais le killer SuperGang s'est joué il y a quelques années dans différentes universités parisiennes et a connu un franc succès.

Un scénario pour un grandeur-nature médiéval-fantastique séquentiel

Le prince-démon

Si vous faites un « séquentiel », pensez à trouver un lieu marquant pour le « final ».
Ph.: A.B. / Les fils de Gollum

Si le mode de fonctionnement séquentiel vous tente, voici un scénario « ultra classique » dans lequel vous pourrez faire vos premières armes. Il se situe dans un univers médiéval-fantastique, où les héros tentent de vaincre le Mal par la puissance de leurs armes ou de leur magie…

La trame de ce scénario est simple, linéaire, et ne comporte pas vraiment de pièges. L'ambiance de jeu est très proche de celle que l'on retrouve dans les univers médiéval-fantastique classiques, tels qu'ils sont décrits dans les aventures de Conan ou dans les parties de *Donjons & Dragons*…

Le scénario met aux prises les aventuriers avec un prince-démon qui a pris possession du corps d'un sorcier maléfique, qui met la région sous sa coupe sombre et qui terrorise ses habitants. Les joueurs devront l'anéantir, soit parce qu'ils sont des héros et qu'ils défendent les faibles, soit parce qu'ils sont attirés par la récompense promise par les seigneurs du royaume (or, bijoux, objets fabuleux ou grimoires de magie).

Les personnages sont directement issus des stéréotypes classiques. Pour une première aventure, cela permettra aux joueurs de s'identifier rapidement à leur alter ego et d'interpréter leur rôle sans trop de difficultés. Ils disposent de références toute prêtes auxquelles il leur suffira de faire appel pour soutenir leur imagination : Conan le barbare (le puissant guerrier), Lancelot du Lac (le preux chevalier), Merlin (le magicien omniscient), le Souricier Gris (le voleur habile), Frère Tuck (le moine bon vivant)…

On considère que les aventuriers sont moyennement expérimentés. Ce scénario est à « usage unique » et ne prend pas en compte de système d'expérience pour les personnages.

L'histoire

Depuis quelque temps, Esgal le Noir, un sorcier aux pouvoirs immenses, ne se contentait plus de ses grimoires de sorcellerie et de ses expériences de conjuration démoniaque. Son ambition dévorante l'amena un jour à appeler un prince-démon pour conclure un marché avec lui : le sacrifice de cent âmes pures en échange de l'immortalité. Mais Esgal ne put satisfaire, pour des raisons de délais, aux conditions fixées par le démon. Ce dernier, nommé Gorthor, dévora finalement l'âme du sorcier. Se trouvant avec un corps vide à sa disposition, Gorthor décida de l'occuper pendant quelque temps histoire de goûter aux plaisirs de la vie humaine. Mais ses instincts démoniaques ont vite repris le dessus et depuis plus d'un mois, il met la région à feu et à sang.

Esgal n'avait jamais eu une bonne réputation, mais les exactions que commet maintenant Gorthor sous son apparence ont déclenché la terreur et l'horreur… Sa magie le rend tout-puissant mais, comme tout démon, il possède un point faible : celui qui connaît son nom et le rituel approprié peut le renvoyer dans les ténèbres infernales dont il est sorti.

Gorthor se sent en sécurité, car il pense que seul Esgal connaissait son nom secret. Il ne sait pas qu'une prophétie avait prédit depuis longtemps sa venue, et celle d'un groupe d'aventuriers à l'étrange destinée… Sa confiance en lui, si les héros manœuvrent bien, le perdra.

Note : tous les PNJ doivent faire attention de toujours donner le nom d'Esgal le Noir au

démon. La révélation du nom secret, « Gorthor », se fait lors de l'épreuve du cœur, juste avant le final…

Ce que savent les joueurs avant de partir à l'aventure

« La région d'Hith-Duinath connaissait la prospérité depuis de nombreuses années. A part quelques raids de brigands, châtiés de temps en temps par le baron Uldor, seigneur des lieux, et les frasques d'un ou deux sorciers de mauvais aloi, la contrée vivait en paix.
Malheureusement, la situation a évolué ces derniers temps. Tout a commencé par de mystérieuses disparitions, généralement de personnes jeunes et vertueuses. Ensuite les bandits, d'ordinaire assez modestes, prirent de l'assurance et lancèrent des raids de plus en plus audacieux. Puis des troupes de mercenaires s'installèrent dans la région, pillèrent et incendièrent les villages, massacrant leurs habitants. On apprit peu à peu que leur maître se nommait Esgal le Noir… Certains savaient qu'il s'agissait d'un sorcier à la mauvaise réputation, mais personne ne supposait qu'il disposait d'une telle puissance. Le baron Uldor ne dut son salut qu'à la fuite, partant vers la forteresse de son suzerain avec sa famille, ses troupes et son trésor. C'est alors que les démons firent leur apparition, et les horreurs redoublèrent… Esgal avait perdu le sens de la mesure et menaçait de pervertir même la terre et les eaux.
Les autorités du royaume se résolurent à demander à de courageux héros de mettre fin à cette terrible menace. Et si leur courage et la bonté d'âme ne suffisaient pas à les motiver, elles leur promirent maintes récompenses en échange de la tête du sorcier : or, joyaux ou parchemins décrivant des rituels magiques très rares… »

La composition des groupes

Les groupes devront comporter de six à dix personnes. Pour un groupe de six joueurs, comptez environ trois combattants « lourds » (chevalier, barbare, mercenaire, etc.), un combattant « léger » (éclaireur, espion, voleur, etc.), un religieux (moine, prêtre, etc.) et un magicien. Au-delà de six, évitez de placer plus de deux prêtres et de deux magiciens par groupe. Le nombre de combattants « légers » et « lourds » importe peu pourvu qu'ils soient au moins trois. La moralité des personnages n'influe pas sur la bonne marche du scénario, puisqu'ils peuvent être motivés aussi bien par leur bonté d'âme que par l'appât du gain ou la possibilité d'accroître leurs connaissances. Néanmoins, des personnages « bons » auront beaucoup plus de chances de réussir l'épreuve du cœur…

Vous trouverez ci-dessous douze idées de base pour écrire les personnages. Vous devrez les développer selon les désirs qu'ont exprimés les participants au moment de leur inscription. Vous pouvez distribuer sans complexe les mêmes fiches à chaque groupe, puisque les joueurs des différentes équipes ne seront jamais en contact. N'hésitez pas à en créer de nouvelles en vous aidant de ces modèles.
Veillez cependant à ne pas créer de trop fortes oppositions ou rivalités au sein du groupe. Les personnages doivent s'entraider dans l'accomplissement de leur but commun. Ou tout du moins, attendre d'avoir réussi leur mission avant de se planter mutuellement des couteaux dans le dos.
Les fiches de personnages sont envoyées par courrier à tous les participants avant le début du jeu.

Thibaud de Montfermeil, chevalier de Lassar
(ou Elinore, guerrière de l'Ordre du Cygne d'Argent)
Thibaud est le modèle même du chevalier bon et loyal. Prompt à secourir les faibles, fidèle à sa parole, il s'est tout de suite porté volontaire pour vaincre le sorcier maléfique et ramener la paix dans la région.

Harlyn le Sombre
(ou Astyaril l'Implacable)
Harlyn a juré de se venger. Il y a de nombreuses années, Esgal le Noir a fait assassiner sa famille au cours de l'une de ses expériences de conjuration. Trop jeune pour pouvoir intervenir à l'époque, Harlyn est devenu en quelques années un bretteur hors pair. Il est maintenant de taille à affronter son ennemi de toujours. Ce n'est pas la récompense qui le motive mais la revanche.

Thurlock des Hautes Steppes
(ou Yathla la Rouge)
Barbare sans éducation mais non sans finesse, Thurlock court l'aventure pour le plaisir de prendre des risques. Ayant perdu au jeu ses derniers écus, et trouvant qu'il n'avait pas fait ripailles depuis longtemps, il a enfin trouvé l'occasion de s'enrichir sans trop se fatiguer. De plus, il n'a jamais vraiment aimé les sorciers ni les démons…

Dehlt le Forestier
(ou Sybille la Chasseresse)
Plus à l'aise dans les bois que dans les villes, Dehlt a été profondément touché par la corruption qui s'est répandue dans la région. Les eaux mêmes sont souillées et bientôt plus aucune vie ne pourra subsister sur ces terres désolées. Dès qu'il a su qu'un groupe se rassemblait pour mettre fin aux agissements du sorcier, il s'est porté volontaire pour se joindre à eux.

« Nul monstre ne me fera reculer, nul péril ne me fera fuir ! »
Ph.: A.B. / Les Messagers d'Elendill

Rathar le Bretteur
(ou Jhyndara Yhaunn)
Mercenaire sans scrupules, Rathar a toujours fait passer son intérêt personnel au-dessus de toute autre considération. Sûr de ses compétences, il s'est porté volontaire pour cette mission, comptant sur la récompense pour fonder une compagnie libre, et pourquoi pas une petite armée. Il pourra alors enfin laisser libre cours à son ambition.

Vicomte Arthagus d'Hamchar
(ou baronne Dhæra d'Ublesk)
Bien fait de sa personne, gentilhomme toujours soucieux de l'étiquette et de son apparence, Arthagus n'a jamais eu de souci dans la vie. Ayant bénéficié de l'enseignement des meilleurs maîtres d'armes, il sait bien se battre. Un peu trop bien, car il a tendance à défier trop souvent ses interlocuteurs en duel. Il considère les exactions perpétrées par Esgal le Noir comme un affront personnel, et entend bien lui faire savoir ce qu'il pense de lui.

Dincamathin le Vif
(ou La Féline)
Issu d'une famille pauvre, Dincamathin a mis très rapidement ses talents de filou au service ▷

de ses pairs. Il vole comme il respire, mais reste dans le fond d'une moralité scrupuleuse. Il ne s'attaque qu'aux riches, n'a pas de meurtre sur la conscience et distribue son butin aux plus nécessiteux. Il a saisi cette occasion de s'enrichir pour pouvoir enfin sortir de la misère tous les gens qu'il aime... Et puis, les méthodes de ce sorcier ne lui plaisent pas.

Tanshiver Main-Agile
(ou Heliara Manteau-Noir)
Tanshiver ne s'est jamais posé de questions. Il a toujours empoché ce qui passait à sa portée, sans se soucier des conséquences de ces gestes. S'il devait laisser les scrupules lui empoisonner la vie, il serait toujours en train de mendier dans une ruelle sordide. Cette « chasse au sorcier » lui semble une excellente occasion d'assurer ses vieux jours une bonne fois pour toutes.

Durlan Aluar
(ou Alliora Tersomn)
Taciturne et cynique, Durlan ne connaît aucune limite à ses ambitions. Mais, à la différence d'Esgal, dont il est loin d'atteindre la puissance, il sait qu'il ne faut jamais tenter les forces démoniaques. Elles finissent toujours par vous échapper. Durlan a saisi cette occasion pour demander en récompense une chose dont il n'aurait jamais pu disposer : l'accès libre à la grande bibliothèque de Lassar, où seraient dissimulés les fabuleux grimoires de Linraist...

Maître Veldalin
(ou dame Cassilda)
Idéaliste toujours en quête de savoir, Veldalin est un homme calme. Sa discipline de vie lui permet de dompter presque toujours ses émotions, mais en apprenant les horreurs qui se déroulent en Hith-Duinath, il a décidé de réagir. Il ne peut laisser Esgal le Noir entacher ainsi le nom de tous les magiciens. Quelqu'un doit mettre fin à ses exactions.

Frère Destrin
(ou sœur Ilyanna)
Aimant l'aventure, frère Destrin saute toujours sur la moindre occasion de rompre la monotonie de sa vie monacale. Sa foi résiste à toute épreuve, tout comme son goût de la bonne chair et des plaisirs de la vie. Il n'a toujours pas compris pourquoi la gourmandise était un péché... Mais il est redevenu sérieux devant la menace posée par Esgal le Noir. Cette fois, la situation est grave.

Père Almater
(ou mère Deneria)
Rigoriste et consciencieux, Almater a l'étoffe d'un véritable inquisiteur. Le mal doit être pourchassé et détruit sans répit, même si des justes y perdent quelquefois la vie. Il s'est immédiatement porté volontaire quand il a su qu'une expédition se préparait pour mettre fin aux exactions d'Esgal le Noir : la corruption sera anéantie.

N'oubliez pas d'intégrer quelques intrigues secondaires pour lier les personnages. En voici un exemple :
Malgré ses errances, Dehlt a gardé des liens en Hith-Duinath. Il est originaire de cette région, et son cœur saigne à l'idée de la voir ainsi saccagée. D'ailleurs, sa sœur Tiffen y vit toujours et il est anxieux de savoir ce qu'elle est devenue. Aucun des réfugiés qu'il a rencontrés n'a pu lui donner de ses nouvelles et il commence à craindre le pire. Tiffen est d'ailleurs fiancée à Thibaud de Montfermeil, l'un de ses meilleurs amis, qui partage souvent ses aventures. Il est aussi inquiet que lui de son sort...
Note (à ne surtout pas communiquer aux joueurs) : Tiffen a été capturée par Esgal le Noir, qui tentera de la sacrifier lors de la scène finale. Montrez aux joueurs dont le personnage connaît Tiffen la photo du PNJ qui interprétera ce rôle, avant le début du jeu.

Les règles

Les combats

Pour les combats, utilisez le deuxième système proposé dans le chapitre sur les règles : Système évolué pour les jeux d'action. Voici les points d'inconscience des personnages selon leur profession :

Combattant lourd	5
Combattant léger	4
Prêtre	3
Magicien	2

Les magiciens et les prêtres ne peuvent pas manier d'armes lourdes et disposent, au mieux, d'une dague. Ils ne peuvent pas porter d'armure. De plus, seuls les « combattants lourds » peuvent avoir des armes mesurant plus d'un mètre (maniées généralement à deux mains). Une armure procurera de 1 à 2 points de protection (rajoutés au total de points d'inconscience à chaque combat) selon la surface qu'elle couvre, le réalisme de son aspect et la gêne réelle qu'elle occasionne au joueur.
Tous les personnages disposent de 3 points de vie. Un joueur dont le personnage est mort et qui n'a pu être ressuscité par un prêtre suit le groupe en tant que « fantôme ». Il ne peut plus intervenir dans le monde des vivants (parler, combattre, utiliser la magie) et porte un brassard rouge pour signifier qu'il est immatériel. Normalement, aucun personnage ne devrait mourir si les joueurs se sont bien débrouillés.

Note (à ne pas communiquer aux joueurs !) : pour ne pas trop pénaliser les participants, le gardien de l'épreuve du cœur lancera un sort d'Animation des morts pour que les fantômes puissent participer au final de l'aventure. Une fois le sorcier vaincu, ceux-ci ne disposeront que de quelques minutes pour faire leurs adieux à leurs amis, avant de retourner dans la tombe pour toujours...

Les PNJ croisés lors des rencontres n'ont que des points d'inconscience. Ils n'ont pas besoin de points de vie, et reprennent leur capital initial une fois le groupe parti... pour pouvoir affronter l'équipe suivante. Seul le colporteur constitue une exception : il dispose de 2 points d'inconscience et de 3 points de vie. S'il est tué parce que les joueurs ne l'ont pas soigné, son « fantôme » continuera à les guider mais sans leur fournir le moindre renseignement utile...
Les PNJ qui joueront des combattants lors des rencontres peuvent (et doivent) adapter leurs points d'inconscience à la situation. S'ils se rendent compte qu'ils sont en train de massacrer les aventuriers, ils peuvent s'évanouir un peu plus tôt que prévu. Si par contre la résistance est bien plus forte que prévue et que l'intérêt du jeu s'en ressent, ils peuvent s'octroyer 1 ou 2 points supplémentaires (n'abusez pas de cette liberté). Les points donnés dans la description des rencontres sont équilibré pour des groupes de six joueurs. Si les équipes comptent un plus grand nombre de personnes, augmentez en proportion les scores des PNJ.

La magie

Avant le début du jeu, généralement pendant le temps d'attente précédent le départ du groupe, les magiciens et les prêtres choisissent 15 points de sorts dans la liste qui les concerne. Ils peuvent prendre plusieurs fois le même sort. Attention, ils ne pourront pas apprendre en cours de jeu des sorts qu'ils n'ont pas choisi au début. Par contre, s'ils trouvent en cours de route des composantes correspondant à ceux qu'ils connaissent, ils pourront les utiliser et disposer ainsi d'un capital de magie supplémentaire.
En effet, le potentiel de magie est concrétisé par les composantes, détruites à chaque utilisation. Elles sont remises avant le début du jeu par un arbitre (généralement la personne qui accueille les joueurs au point de départ).
Prévenez tous les magiciens que certaines créatures peuvent être immunisées à la magie

à un degré variable. Si quelqu'un leur crie « résiste ! » alors qu'il devrait réagir à un sortilège, c'est que ce dernier n'agit pas sur lui…

Sorts de magicien	*Coût d'achat*
● Aliénation	2
● Blessure	2
● Confusion (n'affecte qu'une personne)	2
● Danse	1
● Hurlement	2
● Inconscience (au toucher)	2
● Maladresse	1
● Pétrification	2
● Peur	1
● Recul	1
● Résistance à la magie	3
● Sommeil	1

Sorts de prêtre	*Coût d'achat*
● Armure (2 points)	2
● Déflexion d'un sort	1
● Désarmer	1
● Glisse	1
● Guérison	2
● Injonction	2
● Régénération	3
● Résistance à la douleur	3
● Résurrection	5
● Sanctuaire	1
● Silence	2
● Soins	1

Vous trouverez la description des sorts dans le chapitre consacré aux règles de magie. Choisissez librement une composante pour chacun d'entre eux…

Les différentes rencontres

Voir tableau ci-dessous.
Les durées données ne sont qu'approximatives. Elles varieront selon la vitesse à laquelle marchera chaque groupe et le temps passé lors des étapes. Par exemple, lors de la rencontre des bandits, les aventuriers peuvent passer un certain temps à essayer de négocier avant que l'attaque ne se déclenche…
Ces temps vont aussi dépendre de la nature du terrain où le jeu se déroulera. Ils ne sont qu'indicatifs. Ne vous privez pas d'un beau site pour respecter ce timing, mais adaptez-la à vos besoins.

Dans la description des étapes ci-dessous, PI = points d'inconscience, PV = points de vie.

Étape 0 : le point de départ

PNJ : deux ou trois arbitres.
Matériel : tous les objets qu'il faut distribuer aux joueurs. Tables, chaises, de quoi boire, manger et s'occuper en attendant le départ du jeu (prévoyez peut-être quelques jeux de société ou jeux de cartes…).

Le point de départ est souvent le Q.G. de l'organisation. C'est le point de rendez-vous donné aux joueurs dans le courrier, et l'endroit où ils vont se retrouver, se costumer, s'équiper et se préparer avant le début du jeu. Choisissez un site agréable, qui commencera à les plonger dans l'ambiance.
Distribuez le matériel. Si vous ne fournissez pas vous-mêmes les armes et les boucliers, testez ceux des participants pour vérifier qu'ils sont bien inoffensifs. Faites un rappel de règles. Les magiciens et les prêtres choisissent leurs sorts, se font remettre un parchemin décrivant les conditions dans lesquelles ils peuvent être utilisés, et les composantes permettant de les lancer. Un arbitre attribue des points de protection aux joueurs qui portent une armure. Distribuez aussi la monnaie du jeu.
Pour que les joueurs n'attendent pas trop longtemps et pour respecter le décalage d'une heure entre le départ de chaque groupe, donnez à chaque équipe une heure de rendez-vous différente. Choisissez généralement l'heure avant leur propre départ, c'est-à-dire le moment où démarre le groupe qui les précède.
Si vous prévoyez de faire jouer cinq équipes, la première d'entre elles commencera à 12 heures et la dernière à 17 heures. Ainsi, les derniers joueurs quitteront le terrain vers 19 h 30, 20 heures : heure idéale pour un banquet

Le magicien blanc saura-t-il choisir les sorts pour triompher du magicien noir ?
Ph.: Clepsydre / Les reflets du passé

Etape	Marche	Étape 1	Marche	Étape 2	Marche	Étape 3	Marche	Étape 4
Rencontre	---	Le colporteur	---	Les bandits	---	L'ermite	---	Les démons
Durée	10 mn	5 mn	15 mn	5 mn	15 mn	15 mn	15 mn	5 mn
Temps cumulé	10 mn	15 mn	30 mn	35 mn	50 mn	1h 05	1h 20	1h 25

Etape	Marche	Étape 5	Marche	Étape 6	Marche	Étape 7	Marche	Étape 8
Rencontre	---	Apparences	---	Le labyrinthe	---	Le Cœur	---	Final
Durée	20 mn	10 mn	5 mn	10 mn	5 mn	10 mn	5 mn	15 mn
Temps cumulé	1h 45	1h 55	2h	2h 10	2h 15	2h 25	2h 30	2h 45

▷

Partis à l'aventure, nos compagnons vont bientôt croiser un colporteur.

Ph.: A.B. / Alzathot

final regroupant tous les participants. Cela permet aussi de faire jouer tout le monde avant que la nuit ne tombe. Si vous voulez faire jouer plus de groupes, décalez d'autant l'heure de départ du premier groupe.
Entre le point de départ et la rencontre n° 1, le chemin doit être direct et sans ambiguïté possible. Il ne faut pas que le groupe manque le colporteur qui lui servira de guide pendant tout le reste du scénario.

Étape 1 : un colporteur très serviable

PNJ : le colporteur (un différent par équipe) 2 PI / 3 PV
Matériel : tout ce quoi doit porter le PNJ-guide avec lui (brassard rouge fluo pour les morts, trousse de secours, composantes de sorts, bric-à-brac à vendre, talkie-walkie, etc.).
Durée approximative de la rencontre : 5 mn… et tout le reste de l'aventure

Les personnages rencontrent Goscelin, colporteur de son état, au détour du chemin. Celui-ci est en train de lancer des imprécations au ciel, de maudire tous les dieux et d'aligner quelques chapelets d'injures : sa mule vient d'être effrayée par un vol de perdrix qui a surgi d'un fourré, et s'est enfuie en emportant toutes ses marchandises. Dès qu'il remarquera les joueurs (en ayant pris soin cependant de se faire remarquer), il n'écoutera que son courage et se précipitera dans un buisson ! Il faudra une bonne dose de persuasion pour qu'il accepte de sortir et de discuter avec les aventuriers.

Pour ce rôle, choisissez des PNJ ayant un excellent bagout et de bonnes performances d'acteur. Un colporteur accompagnera chaque groupe d'aventuriers pendant toute l'histoire, pour les guider sur l'itinéraire du scénario et les conduire d'étape en étape. Il est aussi chargé d'annoncer l'arrivée de son groupe aux PNJ des rencontres (avec un talkie-walkie si possible, sinon avec un signal convenu d'avance).
Goscelin devra se faire apprécier des personnages et se lier d'amitié avec eux. C'est une véritable mine d'informations. Il connaît bien toute la région et ne se lasse pas de raconter tout ce qu'il sait… ou ce qu'il ne sait pas. Il a tendance à être mythomane et à confondre la réalité avec ses rêves (ou ses cauchemars). Des joueurs habiles arriveront à le faire parler et à obtenir quelques indices sur la prophétie, les épreuves qui les attendent et le sorcier qu'ils doivent affronter. Attention, toutes ces informations doivent être distillées au compte-gouttes et être méritées : les joueurs doivent faire un réel effort pour gagner la confiance du colporteur, son amitié… et ainsi délier sa langue.
Cependant, Goscelin est un lâche et ne tient pas du tout à prendre le moindre coup. Il a pris un pari avec lui-même : il vivra jusqu'à l'âge avancé de quatre-vingt-dix-sept ans, sept mois et douze jours, et il a bien l'intention de le gagner. Il s'enfuira toujours à la moindre occasion de combat, pour revenir dès que les choses se seront calmées. Pourquoi s'est-il donc rendu dans cette région si peu sûre ? Tout simplement parce que toutes les marchandises qu'il avait mis en réserve dans un entrepôt se trouvaient ici et que l'appât du gain a été le plus fort…
Comme tout bon colporteur, Goscelin porte un certain nombre de besaces. L'une d'elles contiendra ses affaires de PNJ. Une autre recèlera tout un fatras d'objets divers qu'il tentera de vendre à prix d'or aux aventuriers. Il possédera aussi un certain nombre de choses qui font du bruit : cor, trompe, clochettes, etc. Elles l'aideront à prévenir les autres PNJ de l'arrivée de son groupe… Mais il a aussi sur lui des composantes pour tous les sorts. Si, en tant qu'arbitre, il se rend compte que le groupe est vraiment trop mal en point et que les magiciens ou les prêtres ne peuvent plus rien faire par manque de sorts, il pourra leur vendre ou leur donner des composantes supplémentaires *uniquement pour les sortilèges qu'ils connaissent.*
Vu l'écart entre les différentes équipes, le colporteur du groupe n° 1 pourra se charger du groupe n° 4 et jouer le scénario une seconde fois. Le colporteur du groupe n° 2 passera au groupe n° 5, etc.

Étape 2 : la bourse ou la vie !

PNJ : une « jeune fille en détresse » (3 PI) et cinq bandits (4 PI)
Matériel : armes longues pour tous les bandits, boucliers pour deux d'entre eux, dague et composantes de sorts pour Isabeau. Quelques pièces de monnaie pour chacun d'eux.
Durée approximative de la rencontre : 5 mn

Alors qu'ils continuent leur chemin, dûment guidé par Goscelin, les aventuriers rencontrent une jeune fille assise au bord du chemin. Elle semble en difficulté, se masse la cheville et paraît souffrir. Elle se nomme Isabeau ; elle rentrait chez elle, chevauchant un poney au mauvais caractère, quand un appel de trompe a retenti. Sa monture a pris peur, l'a jetée bas et s'est enfuie…
Dans sa chute, elle s'est blessée et ne peut plus marcher seule. Elle supplie les personnages de l'aider. Si on lui demande ce qu'elle fait seule dans cette région si dangereuse, elle répondra que ses parents ont refusé de partir et d'abandonner leurs récoltes… Elle parcourait la forêt à la recherche de simples, car elle connaît un peu l'art de guérir par les plantes. Si les personnages lui demandent d'exercer ses talents, elle répondra qu'elle n'en a pas encore trouvé mais qui sait… peut-être qu'avec leur aide ?

Tout cela n'est qu'un piège. Isabeau fait partie d'une bande de brigands et se trouve être en parfaite santé.
S'ils acceptent de se porter à son secours, elle aura besoin de leur aide pour marcher car elle boîte énormément. 50 mètres plus loin, les bandits en embuscade sortent de leur cachette et encerclent les aventuriers. Leur chef prononce alors d'un air sardonique la célèbre phrase : « La bourse ou la vie ! » Si les personnages acceptent de se faire dépouiller sans réagir, les bandits deviendront de plus en plus exigeants et voudront leurs armes. A ce point-là, les héros devraient normalement réagir.
Pendant le combat qui s'ensuivra, Isabeau cherchera d'abord à gêner les aventuriers en se mettant dans leur chemin, en hurlant qu'il faut qu'on la protège... et lancera un sortilège sur eux dès qu'elle en aura l'occasion. En dernier recours, elle sortira sa dague pour défendre sa vie si elle n'a plus le temps de recourir à la magie.
S'ils fouillent les cadavres, les personnages ne trouveront que quelques pièces sans grande valeur et les composantes qu'Isabeau n'a pas pu utiliser. (Prévoyez des composantes de rechange et d'autres pièces pour les équipes suivantes). S'ils veulent s'emparer des armes de leurs assaillants, Goscelin leur fera remarquer que les leurs sont de bien meilleure qualité et qu'ils ne gagneraient rien à l'échange. Il est essentiel que les bandits gardent leurs armes et leurs boucliers pour pouvoir affronter les autres groupes. Cette remarque est d'ailleurs valable pour toutes les autres rencontres du scénario.

Sortilèges d'Isabeau

● Aliénation, Blessure, Danse, Hurlement.

Étape 3 : le poids des ans...

PNJ : l'ermite (1 PI) et son apprenti (3 PI)
Matériel : composantes de sorts pour l'ermite, composantes de sorts et épée courte pour son apprenti.
Durée approximative de la rencontre : 15 mn

Csernus est un vieil homme qui vit depuis longtemps dans ces bois. Il s'est retiré du monde pour méditer les enseignements de la vie. Nul ne connaît exactement son âge, mais il doit être très vieux... et très sage. Tibor, un jeune homme très mystique et visionnaire, l'a convaincu il y a deux ans de le prendre comme apprenti. Il est très jaloux de sa position et veille farouchement à la sécurité de l'ermite. C'est Tibor qui s'adressera en premier aux aventuriers. D'un abord agressif, et très protecteur envers Csernus, il leur demandera de les laisser en paix et de passer leur chemin : « Vous troublez les méditations de mon maître ! »
Un peu de patience et de persuasion permettront d'obtenir l'autorisation de déranger Csernus. Si par malheur les personnages attaquaient Tibor, le vieil homme ne leur donnerait aucun renseignement.
Si les aventuriers font preuve de courtoisie, Csernus leur proposera de s'asseoir dans son humble demeure (une cabane de branchages, ou encore mieux, une grotte si vous avez la chance d'en trouver une sur votre terrain de jeu). Il leur offre à boire et à manger, les écoute attentivement.
Si les personnages lui demandent des renseignements, Csernus cherche à savoir la raison de leur présence en ces bois, et leurs motivations. Selon l'honnêteté de leurs réponses et l'amabilité dont ils auront fait preuve, il leur donnera alors les informations suivantes (dans l'ordre) :

● La région a été mise en danger par les actes d'Esgal le Noir.
● Ce puissant magicien savait conjurer les démons (attention, l'imparfait est important. Esgal est mort...).
● Esgal le Noir a conjuré un prince-démon aux immenses pouvoirs et a conclu un marché avec lui.
● Le prince-démon exigeait des âmes pures en échange de l'immortalité.
● Esgal le Noir était responsable des disparitions des personnes jeunes et vertueuses, qu'il livrait au démon.

Attention, ce monstre mort-vivant est immunisé aux sortilèges... mais pas à l'acier.
Ph.: E.G. / Summerfeist

● La région est destinée à être pervertie. Le reste du royaume suivra.
● Une prophétie avait prédit ces événements. Elle avait aussi annoncé que seuls ceux qui réussiraient les épreuves de l'adresse et du cœur auraient le moyen de vaincre les forces des ténèbres.
● Les épreuves se passent dans cette forêt. (Csernus décrit alors les deux lieux que vous avez choisis pour les épreuves.) Goscelin reconnaît la description et assure les personnages qu'il pourra les y conduire.

Csernus peut soigner les personnages s'ils lui en font la demande, mais une seule fois et un seul d'entre eux (éventuellement plus si vous le jugez nécessaire pour l'intérêt de l'histoire). C'est grâce au sortilège Sanctuaire que l'ermite et son apprenti ont pu survivre dans la forêt sans être inquiétés par les sbires de Gorthor.

Sortilèges de Csernus

● Armure (2 points), Désarmer, Glisse, Guérison, Régénération, Sanctuaire, Silence, Soins.

Sortilèges de Tibor

● Désarmer, Glisse, Sanctuaire.

Étape 4 : les démons

PNJ : quatre démons (6 PI)
Matériel : épées longues, boucliers et composantes pour chacun d'eux
Durée approximative de la rencontre : 5 mn ▷

« Vous qui avancez vers nous,
que cherchez-vous en ces lieux ? »
Ph.: La caverne de l'elfe noir

Les personnages s'approchent du cœur du domaine de Gorthor. Ils sont abordés par quatre démons chargés de défendre les abords du lieu où leur prince doit bientôt effectuer son sortilège de conjuration…

Les PNJ doivent être effrayants et impressionnants à souhait. Il vaut mieux qu'ils portent des masques pour montrer leur nature démoniaque. D'une voix caverneuse, l'un d'entre eux déclare : « Ces lieux sont interdits aux mortels ! Seuls les serviteurs des ténèbres peuvent fouler son sol. Le prix à payer pour avoir osé défier notre maître est… vos âmes ! »

Ils attaquent… Prévoyez des composantes de rechange pour chaque équipe, car il est certain que les magiciens s'approprieront celles que les démons vaincus n'auront pas eu le temps d'utiliser.

Les démons résistent aux sorts suivants : Aliénation, Confusion, Danse, Inconscience, Peur, Sommeil.

Sortilèges des démons

● Blessure, Confusion, Maladresse, Recul, Sommeil.

Étape 5 : il ne faut pas se fier aux apparences

PNJ : quatre chevaliers dépenaillés (5 PI), un moine aigri (2 PI)
Matériel : épées longues et boucliers pour les chevaliers, composantes et dague pour le moine
Durée approximative de la rencontre : 10 mn

Ces gens sont les survivants d'un groupe de héros envoyés par le roi pour mettre fin à la menace causée par Esgal le Noir. Ils ont été durement assaillis par les sbires de Gorthor, et ont beaucoup de mal à s'en remettre.

Rendus à moitié fous par les épreuves qu'ils ont subies, ils sont très agressifs et semblent faire partie des forces du Mal. Il s'agit d'un piège tendu aux joueurs (et non aux personnages) : il faut résister à l'envie de les attaquer et tenter de les raisonner.

Tous les éléments de cette rencontre doivent prêter à confusion. Les costumes des chevaliers et du moine ne sont plus que des guenilles, ils ont le visage noir et sale… Mais sous cette apparence se cachent des gens prêts à aider les aventuriers si on leur en laisse l'occasion.

Une fois la paix conclue et les présentations faites, ils offrent de soigner les blessés et donnent l'avis suivant : « Ne vous fiez pas aux apparences. Esgal le Noir ne peut pas disposer d'une telle puissance. Il est impossible de garder un démon prisonnier aussi longtemps sans posséder son nom secret… Seul la connaissance de ce nom vous permettra de le vaincre. »

Sorts du moine

● Désarmer, Glisse, Guérison, Injonction, Régénération, Silence, Soins.

Note : une fois la rencontre terminée, l'un des PNJ suivra les joueurs à distance pour remettre en place le parchemin de l'épreuve de l'adresse après le passage du groupe à l'étape 6. Il reviendra ensuite sur ses pas pour retrouver les autres chevaliers.

Étape 6 : le labyrinthe

PNJ : aucun
Matériel : labyrinthe de ficelle, pancarte décrivant l'épreuve, parchemin.
Durée approximative de la rencontre : 10 mn

Il s'agit d'une épreuve où il faut faire preuve d'une bonne dose d'adresse et d'agilité. Avec de la ficelle blanche (pour qu'elle soit bien visible), matérialisez entre plusieurs arbres un labyrinthe assez grand.

Placez les fils de telle façon qu'un personnage qui s'engage entre eux pour aller récupérer le parchemin placé au milieu doive se baisser, sauter, se contorsionner un certain nombre de fois et se glisser dans des passages très étroits. Pour chaque fil touché, le personnage est censé ressentir une vive brûlure qui lui ôte un point d'inconscience. Goscelin fera fonction d'arbitre et préviendra le volontaire de ce qui se passe dès qu'il heurte un fil (attention, il ne dira rien à l'avance ; les personnages ne s'en rendront compte que lors du premier contact). Si l'on touche un fil avec une arme, le métal transmet la chaleur et une brûlure est aussi infligée.

Une pancarte (soignez son apparence) explique qu'il s'agit de la première épreuve, celle de l'adresse. « Quiconque osera franchir le labyrinthe et passera sans toucher le moindre de ses murs verra sur le parchemin son désir exaucé. Toi qui combats les démons, avance et par ton adresse et ton courage, conquiers le rituel de bannissement. »

Le texte du parchemin explique le rituel à accomplir pour bannir le prince-démon… Ecrivez-le en fonction de l'effet spécial que vous avez prévu pour sa disparition dans le final. Le parchemin doit expressément indiquer qu'il faut connaître le nom véritable du démon pour le renvoyer dans les ténèbres dont il est sorti. Seulement, il ne le nomme pas…

Étape 7 : le cœur

PNJ : deux gardiens (PI 1)
Matériel : une pierre où est gravé le nom « Gorthor » (l'idéal serait qu'elle ait une forme de cœur)
Durée approximative de la rencontre : 10 mn

Les deux gardiens peuvent avoir l'aspect que vous désirez. Ils doivent cependant garder une apparence majestueuse, digne et neutre… Quand les personnages avancent vers eux, ils parleront à l'unisson (ce qui demandera des répétitions de la part des PNJ) pour énoncer l'épreuve.

« Vous qui avancez vers nous, que cherchez-vous en ces lieux ? »
<réponse des joueurs>
« Souhaitez-vous passer la seconde épreuve, l'épreuve du cœur ? »
<réponse des joueurs>
« Dans le cœur vous lirez le nom de celui que vous combattez. »
<question éventuelle des joueurs>
« Vous devez tuer l'un d'entre vous, arracher son cœur. Dans celui-ci, vous lirez le nom recherché. »

Cette épreuve est un test de compassion. Il faut que les personnages refusent de sacrifier une vie. Les gardiens ne répondront à aucune question, ils attendent la décision des personnages. S'ils refusent de tuer l'un des leurs, ils reprennent la parole : « Vous avez réussi. On ne peut vaincre le mal par le mal. Vous avez écouté votre cœur. Dans *votre propre cœur* vous avez lu la réponse. Allez en paix. Le nom que vous cherchez est gravé sur cette pierre. »

Si les aventuriers tuent l'un d'entre eux, les gardiens diront : « Vous avez échoué. On ne peut vaincre le mal par le mal. Vous n'avez pas écouté votre cœur. C'est dans *votre propre cœur* que vous auriez trouvé la réponse. Votre échec a coûté la vie d'un de vos compagnons, d'un de vos amis ! Néanmoins, nous ne pouvons permettre aux princes-démons de souiller cette terre. Le nom que vous cherchez est gravé sur cette pierre. »
Les gardiens indiquent alors la pierre en question, simplement posée sur le sol parmi tant d'autres. Quand vous préparez cet accessoire, veillez à ce qu'il n'attire pas trop l'attention. Si les gardiens sont attaqués, ils s'écroulent sans faire un geste… et l'épreuve est manquée.
Si un personnage a été tué et suit l'équipe sous la forme d'un fantôme, l'un des gardiens s'avance au moment où le groupe se prépare à s'en aller. Il propose au spectre de lui redonner vie l'espace de quelques minutes, pour qu'il puisse achever sa mission et trouver ensuite le repos éternel.

Étape 8 : final

PNJ : Gorthor (Esgal le Noir) (8 PI), deux démons (6 PI), Tiffen (captive).
Matériel : arsenal à grand spectacle d'un rituel de sorcellerie (pentacle, autel si vous pouvez en fabriquer un, etc.), épées pour les démons, tout ce qui est nécessaire aux effets spéciaux (en quantité suffisante pour qu'ils soient répétés pour chaque groupe) pour les deux sortilèges : celui de conjuration (qui ne sera pas achevé) et celui de destruction du démon.
Durée approximative de la rencontre : 15 mn

Gorthor s'apprête à lancer un sortilège de conjuration démoniaque pour faire venir deux autres princes-démons sur le monde. La corruption pourra ainsi s'étendre au reste du royaume…
Quand les personnages arrivent, il se présente à eux sous l'apparence d'Esgal le Noir. Il se tiendra voûté, aura une voix chevrotante et un masque de vieillard. Ses deux sbires retiennent une captive : Tiffen. Le prince-démon doit la tuer pour ouvrir la porte dimensionnelle. La jeune fille se débat et appelle à l'aide…

« Esgal » a compris que ses adversaires connaissaient son vrai nom (surtout s'ils le prononcent) et agit comme s'il était vraiment le sorcier. Il fait semblant d'appeler Gorthor à l'aide… Il est important que les joueurs ne comprennent pas tout de suite que le vieux magicien est en fait le prince-démon, sinon ils se lanceraient tout de suite dans leur rituel de destruction.
Dès que les aventuriers se préparent à intervenir pour empêcher la mort de Tiffen, le démon leur lance un sortilège de Pétrification. S'ils l'attaquent par la magie, il criera « résiste ! » et n'en subira pas les effets. S'ils l'attaquent avec leurs armes, il fera de même et paraîtra insensible aux coups.
Les démons ont les mêmes pouvoirs que ceux de la rencontre n° 4. Ils peuvent être vaincus « normalement ». Ils assomment Tiffen pour éviter qu'elle ne s'échappe puis attaquent les intrus.
Les aventuriers sont donc inévitablement pétrifiés… Sûr de lui, certain d'être victorieux, Gorthor se dévoile enfin aux yeux des héros. Il se dresse de toute sa hauteur (choisissez si possible un PNJ de grande taille pour bien marquer le contraste), apparaît avec son visage de démon (substitution d'un autre masque) et parle d'une voix puissante et grave. Il faut que le contraste entre les deux personnalités soit extrêmement marqué. Il se dirige vers ses sbires si ceux-ci ont été abattus et les « ressuscite » d'une voix forte, grâce à l'un de ses sortilèges (geste accompagné d'un petit effet pyrotechnique).
Les deux créatures se saisissent de Tiffen, toujours inconsciente, et préparent la cérémonie. Impuissants, les personnages assistent à la mise en place du sacrifice… En attendant que ses aides aient tout préparé, Gorthor ironise, se moque des héros, leur apprend le sort d'Esgal le Noir (il a dévoré son âme) et révèle qu'il a l'intention de conjurer deux de ses frères pour l'aider à corrompre le monde. Pour le début du sortilège de conjuration, prévoyez des effets spéciaux spectaculaires. Les joueurs sont « pétrifiés » et auront tout le loisir de les admirer…
Ce n'est qu'à l'instant fatidique, au moment où Gorthor s'apprête à poignarder Tiffen, que les personnages reprendront enfin possession de leur corps et qu'ils pourront intervenir. Goscelin, en tant qu'arbitre, passera discrètement près d'eux pour leur chuchoter à l'oreille (« quand je m'exclamerai : « Ça y est, je peux bouger ! » vous serez vous aussi libérés des effets du sortilège »).
(En fait, tout à son plaisir de narguer les aventuriers, le prince-démon a oublié de surveiller la durée d'effet de son sort !)
Pour cette deuxième confrontation, les chances sont plus égales. Il suffit de crier « Gorthor » au moment où l'on frappe le démon pour qu'il perde son invulnérabilité. C'est aussi valable pour un sortilège : il faut intégrer le nom de Gorthor à l'incantation. Si les joueurs ne le comprennent pas, Goscelin leur donne un indice : il réunit tout son courage et frappe le démon de sa petite dague en hurlant en même temps « Gorthor ». La réaction de ce dernier est spectaculaire…
Une fois l'enveloppe charnelle de Gorthor vaincue, les aventuriers n'ont plus qu'à accomplir le rituel sur son corps en suivant les instructions du parchemin qu'ils ont découvert dans le labyrinthe. Ils peuvent ensuite délivrer Tiffen, récupérer le trésor dissimulé à côté du pentacle de conjuration (ou de l'autel, selon vos moyens en décor)… et retourner chercher leur récompense.

Ce sourire narquois cache une âme sombre et tortueuse.
Ph.: Clepsydre / Les reflets du passé

Sorts de Gorthor

● Aliénation, Blessure, Confusion, Danse, Hurlement, Maladresse, Pétrification, Peur, Recul, Résistance à la magie, Sommeil. ■

La fin du vampire

« Zaronoff ? Il vient de Bulgarie me semble-t-il ! »

Ph.: A.P. / Paradoxes / Maléfices à Provins

Les années 30, le cinéma, la montée de la pègre et du fascisme… Des ingrédients qui, même s'ils ne sont pas toujours utilisés en même temps, permettent des aventures où les joueurs ne seront pas trop perdus.

La période des années 30 n'est pas forcément de celles qui font le plus rêver pour les costumes. Par contre, elle a l'avantage de ne pas nécessiter sur ce poste de lourds investissements, ce qui est appréciable lorsqu'on se lance dans son premier grandeur-nature. Ce scénario a été prévu pour être joué à cette époque mais il pourrait être transposé au XX^{e} siècle sans problème. Evidemment, il y a encore moins d'investissements à faire mais alors on perd de la magie du grandeur-nature qui consiste, en grande partie, à se costumer.

Avant-propos

Ce jeu est prévu pour une vingtaine de joueurs, plus cinq organisateurs, mais on peut moduler le nombre de quinze à cinquante. Il demande un certain temps de préparation. En effet, seules les grands lignes du scénario sont esquissées. Les organisateurs devront développer particulièrement toutes les intrigues secondaires. Le cadre recommandé est un petit château, une maison bourgeoise, un hôtel particulier. Le lieu doit comporter une salle de réception pouvant accueillir la totalité des participants, une pièce pouvant être convertie en théâtre et possédant une annexe (loges), et impérativement un lieu sombre et lugubre un peu à l'écart et difficile d'accès (souterrain, crypte, vieille ruine, pièce aveugle) : le tombeau du vampire.

Le scénario du jeu

Au début des années 1930, un producteur de cinéma, Prosper Moreno, invite des célébrités, journalistes et acteurs, à la première de son dernier film : *La fin du vampire*. Ce célèbre producteur a épousé Nadia, fille du comte Zaronoff, un exilé bulgare. Ce mariage a bien contribué à renflouer les finances défaillantes de Moreno, mais a aussi à son insu fait entrer le loup dans la bergerie, le vieux comte étant un vampire. Nadia ayant imprudemment parlé à Moreno de vieilles légendes familiales qui avaient cours dans le pays d'origine de sa famille, Moreno s'est empressé d'en faire le thème de son prochain film. Le vieux comte, ulcéré par le film qui dévoile beaucoup trop des secrets du monde vampirique, veut se venger. Bien sûr, les histoires personnelles des autres convives viennent interférer avec les projets de Moreno et du comte, ce qui promet une soirée inoubliable…

Le scénario du film

Voici le synopsis du film tel qu'il a été tourné. Bien sûr, il n'y aura pas de projection du film lors de la soirée (difficile de mettre une bobine dans ce hors-série). Par contre, l'histoire existe sur papier et pourra être trouvée lors de la soirée par des enquêteurs un peu débrouillards.

La fin du vampire

Cadre : Château du comte Martugna
Costumes : Donald Cardwell
Décors : Roger Hardt
Mise en scène : Etienne Spaelberg

Acteurs

Henri Carton	Comte Martugna
Nadia	Natalia Martugna
Douglas Farrel	Charles Ferdinand Croisy
Fanny Degresne	La gouvernante
Victor Degonzague	Le jeune paysan

Production : les films Moreno

Synopsis

Paris 1890

Charles-Ferdinand Croisy, jeune notaire, reçoit un courrier l'invitant à se rendre en Transylvanie pour préparer l'achat d'un domaine en France par le comte Martugna.

Dès son arrivée au château du comte, le héros remarque l'étrangeté de la vie de son hôte. Celui-ci ne vit que la nuit, avec sa fille et sa gouvernante, et disparaît quelquefois pendant plusieurs jours. Lors d'une promenade, un jeune paysan lui apprend la vérité sur les habitants du château : le comte Martugna est un vampire !

Cependant, le jeune notaire est tombé amoureux de la fille du comte, Natalia. Lorsqu'il lui déclare sa flamme, dans la grande salle de réception du château, elle lui répond qu'elle l'aime aussi, et, s'évanouissant, murmure que leur amour est impossible. Il devine alors qu'elle est sous l'emprise de son père, et décide de l'anéantir pour sauver son amour. Lors d'une conversation devant la grande cheminée, Natalia indique naïvement le moyen d'arriver à ses fins : elle dévoile par inadvertance l'existence d'un tombeau secret dans la cave du château.

Charles-Ferdinand a compris qu'il était prisonnier du comte, et qu'il devait donc mener son projet à terme très rapidement. Une nuit, il suit le comte discrètement et découvre le tombeau et le cercueil dans lequel le comte passe ses journées endormi. La nuit suivante, faussant compagnie à son hôte, il barre toutes les issues menant au tombeau avec des gousses d'ail, place un crucifix dans le cercueil, et se poste dans le grand hall avec une autre croix. A l'aube, le vampire tente de regagner son antre, mais il trouve le notaire sur son chemin qui tente de le repousser. Saisi par le désespoir et la colère, le comte se précipite sur le râtelier d'armes et prend une lance pour tuer notre héros. Natalia surgit alors, s'interposant entre les deux hommes et reçoit la lance en plein cœur alors même que les premiers rayons du soleil levant frappent son père, le terrassant définitivement.

FIN

Déroulement de la soirée, timing

Attention : ce timing est approximatif et doit être adapté à la configuration des lieux. Il devra être révisé en cours de jeu pour suivre les évolutions des joueurs.

20 h. Début de la réception.

Le majordome annonce les invités. Accueil et présentation des invités jusqu'à 21 heures, l'apéritif est servi pendant ce temps (salle de réception).

Nadia, le comte et Moreno accueillent et font les présentations entre invités.

21 h30. Ouverture du buffet.

Le buffet a lieu dans la deuxième salle, que l'on ouvre à cet effet. Les joueurs n'ont pour l'instant accès qu'à ces deux salles.

21 h45. Allocution de Moreno.

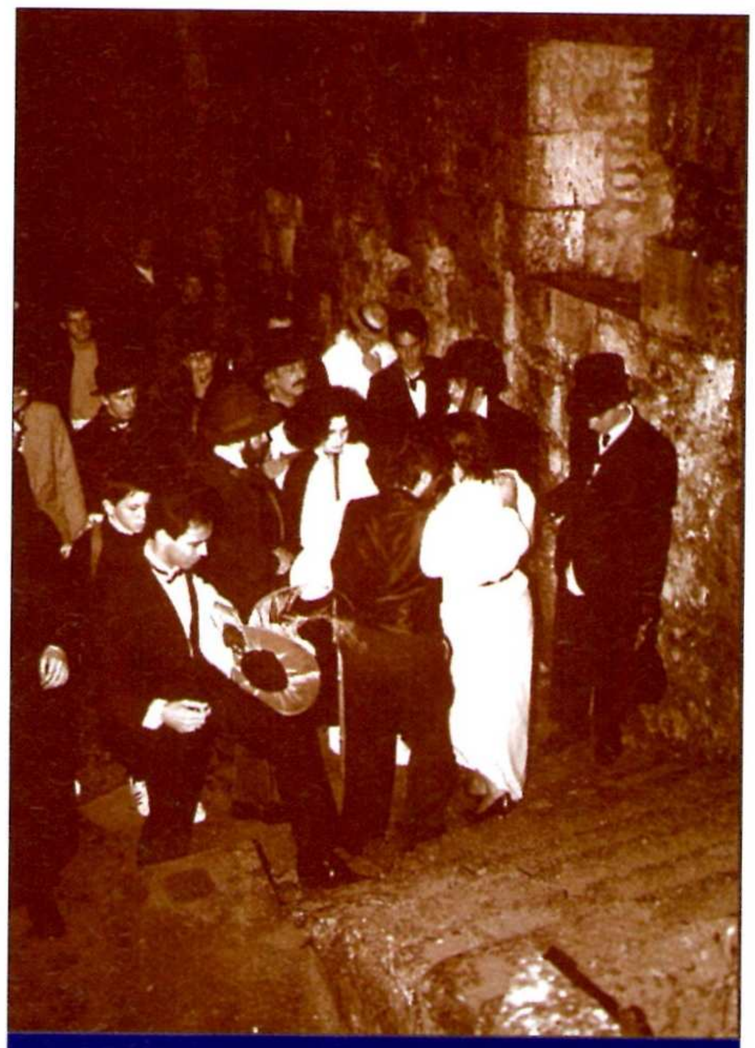
Celui-ci explique que suite à des problèmes techniques, il ne sera pas possible de projeter le film ce soir, mais qu'une scène du film va être jouée par les deux acteurs principaux, sa femme Nadia et le jeune premier Douglas Farrel. La scène du film se situe au moment où le jeune notaire avoue sa flamme à l'héroïne du film, Natalia.

22 h15. Suite des discussions au buffet.

Les deux acteurs vont se préparer pour la scène du film.

22 h30 et suite. Les invités sont priés de se rendre avec Moreno dans la salle du théâtre.

Le théâtre est la troisième salle que vous aurez prévu pour ce grandeur-nature. L'acteur principal ne rentre en scène que lorsque tous les invités sont assis. Douglas Farrel lance alors sa tirade qui doit normalement s'adresser à Nadia dans les coulisses. Un cri retentit alors, l'acteur se précipite : Nadia s'est évanouie. (Elle vient d'être mordue par son père qui se venge sur elle car elle joue dans le film qui révèle la manière de le tuer.) On remonte Nadia dans sa chambre (quatrième pièce). Certains joueurs pourront apercevoir les deux marques que le vampire a laissées sur le cou de l'actrice. À ce moment intervient la gouvernante qui propose à Moreno de retourner dans la salle de réception et invite tout le monde à regagner le buffet, Nadia venant d'avoir une syncope. Si certains joueurs saisissent l'opportunité, il pourront fouiller Nadia et trouver le synopsis du film. Moreno cherche à rester près de sa femme, mais les serviteurs interviennent pour lui faire comprendre qu'elle est en de bonnes mains et qu'il ferait mieux de s'occuper de ses invités. Le comte apparaît alors (il n'était pas dans la salle de théâtre) et prend des nouvelles de sa fille. Il prend Moreno à partie : « Je vous avais prévenu, ce qui devait arriver est arrivé. Maintenant tous ces gens sont en danger de mort à cause de votre bêtise et de votre cupidité ! »



Où, dans l'escalier parmi les invités, on reconnait Michel Gaudo, l'auteur de Maléfices.

Ph.: A.P. / Paradoxes / Maléfices à Provins

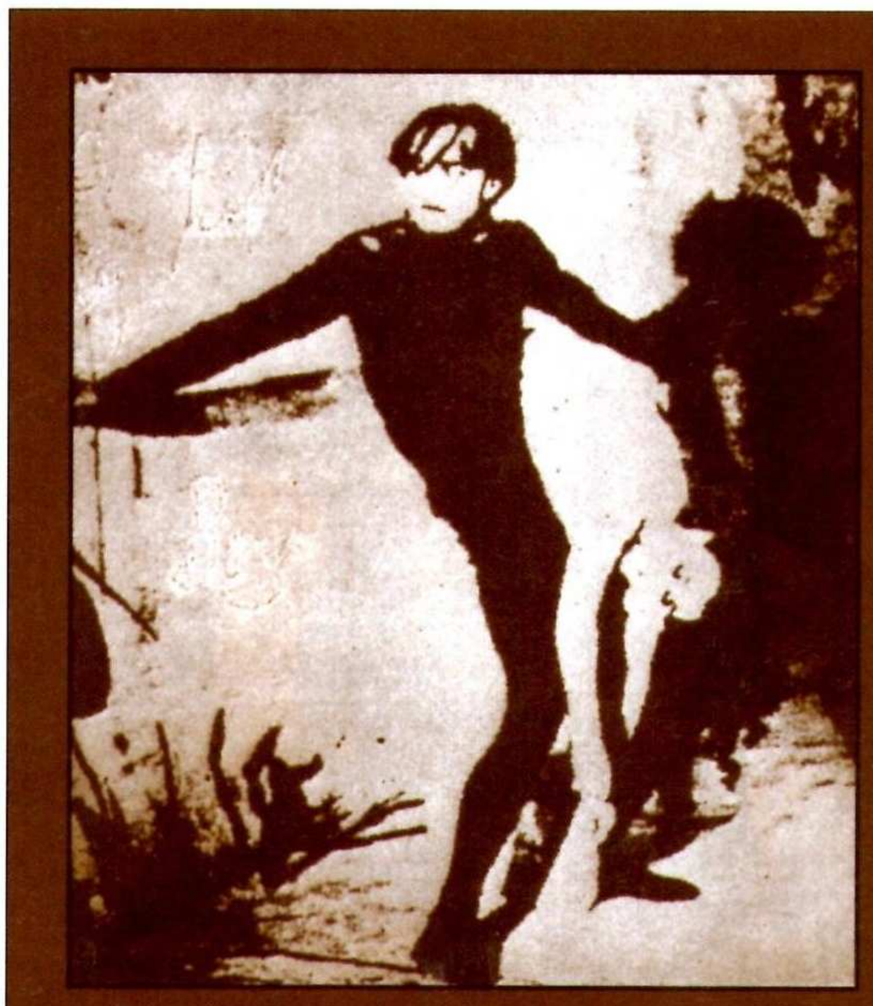
Si des questions sont posées au comte, il peut répondre :

— Je ne peux plus rien pour vous, je suis vieux et malade.

— Cette réception n'aurait jamais dû avoir lieu dans ce château.

La gouvernante doit intervenir pour empêcher les gens de questionner plus avant le comte, en prétextant qu'il est fatigué. Dans le courant de la soirée le comte se transformera à nouveau en vampire et mordra une deuxième victime (vers 23 h30) qui sera rabattue par les serviteurs. Après la morsure, le vampire expliquera au joueur son nouveau rôle.

Il faudra que le vampire morde de la même manière les autres victimes à environ 30 minutes d'intervalle (si possible) jusqu'à ce qu'une équipe occupe le souterrain (voir scénario du film). À partir de 2 h00 du matin, un serviteur va au tombeau vérifier si une équipe attend le vampire avec tout le matériel pour l'anéantir. Si oui, le vampire remonte dans le hall de réception s'emparer de l'épée suspendue au mur. Au vu de tout le monde, il s'en empare et essaie de redescendre dans le sou- ▷



Le « Dracula » de Tod Browning (1931), avec Bela Lugosi, fut-il inspiré par « La fin du vampire », dont toutes les copies ont disparu ?

terrain (rejoindre son cercueil et tuer les personnages qui bloquent la cave). Si les joueurs n'ont pas pris les bonnes précautions, il risque fort de les éliminer tous puisqu'aucune arme ne lui fait de mal ; il attend que les conditions soient remplies pour agir.
Si le vampire est bloqué dans le hall, le jour se lève à ce moment, les joueurs ouvrent les rideaux et le monstre tombe alors, mortellement blessé par les rayons du soleil.

Quelques trucs et explications

Le jour, l'heure

Comme on ne peut pas faire durer le jeu jusqu'au lever réel du soleil, il faut simuler le jour. Pour ce faire, prévoyez un ou plusieurs spots puissants dissimulés sur les fenêtres derrière les rideaux, spots qui seront allumés par un PNJ au moment où le vampire s'empare de l'épée. Il restera aux joueurs à tirer les rideaux pour que le vampire soit baigné dans la lumière (bien orienter vos spots).
Pour simuler le déroulement du temps, prévoyez une grande horloge dont on peut faire bouger les aiguilles. Régulièrement au cours de la soirée, le majordome bougera les aiguilles au vu de tous, de façon à ce qu'il soit 6 h00 au moment où le vampire s'empare de l'épée. Il doit veiller à ce que tout le monde comprenne bien que l'heure véritable est celle indiquée par la pendule, et non celle des montres des PJ. Bien sûr, il faut adapter l'heure de la pendule au déroulement du jeu.

La manière de tuer le vampire

Il faut que les joueurs empêchent le vampire de retourner à son cercueil quand le jour se lève en y déposant des gousses d'ail et en brandissant des crucifix quand le vampire viendra. De même il faut bloquer tous les accès, de façon à ce que le vampire soit obligé de se rendre dans la salle de réception où il sera soumis à l'action du jour. Il faut le suivre, l'entourer et le bloquer jusqu'à ce que les rideaux soient ouverts.

Le vampire, mode d'emploi

Le PNJ qui joue le rôle du comte et du vampire doit être très prudent pour ne pas se faire prendre. Il sera en cela aidé ou non par l'agencement des lieux. Il faut prévoir un lieu facile d'accès qui sera clairement indiqué comme hors jeu, où le vampire pourra se réfugier hors d'atteinte des joueurs. Il doit choisir une victime à la fois, rabattue par ses serviteurs. Il doit agir en collaboration avec ses serviteurs qui le protégeront en détournant l'attention, en créant des diversions, voire en bloquant le passage le temps que le vampire s'enfuie.

Règles

Il y a peu de règles : indiquez simplement que les zones hors jeu doivent impérativement être respectées et que tout contact physique, lutte ou corps-à-corps est strictement interdit pour raison de sécurité.

Pour les règles de combat, on applique le décompte suivant :
Deux hommes non armés sont supérieurs à un homme non armé.
Un homme armé est supérieur à un homme non armé.
Un homme armé est égal à deux hommes non armés.
Un policier vaut deux hommes armés.
On ne peut fouiller et dépouiller quelqu'un que si on est en supériorité sur lui, autrement on ne peut rien lui faire, à moins que cette personne ne soit évanouie.
Etre armé signifie être porteur d'un revolver et pas forcément l'avoir en main.

Les personnages non-joueurs

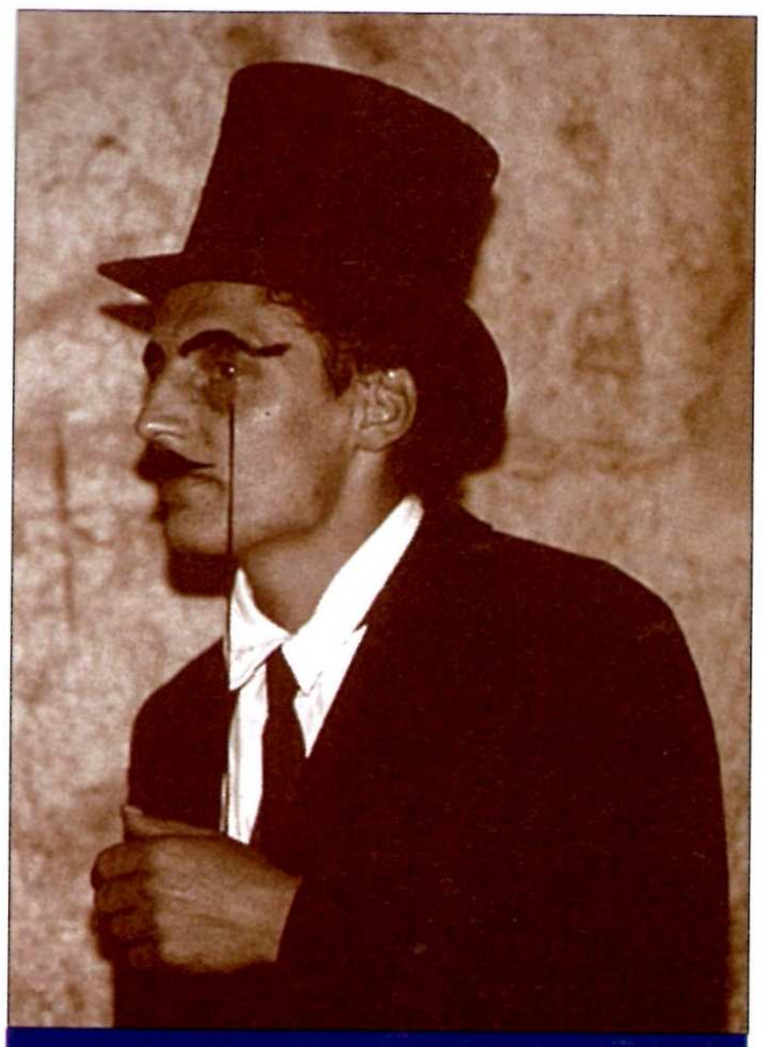
Comte Zaronoff
Châtelain et propriétaire terrien. Descendant d'une illustre famille bulgare, il s'est installé dans la région il y a plus de quarante ans. A contrecœur, il a marié sa fille unique à un producteur de cinéma Prosper Moreno. Elle joue le rôle principal dans le film qu'il produit *La fin du vampire*. Le comte a toujours refusé de verser la dot car il sait que Moreno guette cet argent. Nadia n'est pas de lui, car il ne peut pas avoir d'enfant, mais il l'a adoptée. Depuis son mariage, elle s'éloigne de plus en plus de lui. Il a donc décidé de la transformer en vampire, afin de la récupérer. Le comte se transforme régulièrement en chasseur de sang, aidé par ses serviteurs qui lui trouvent ses proies. Il veut chasser les intrus du château, et est déterminé à vampiriser tous les membres de l'équipe du film.

Mercredi Zéphir
Le serviteur. Il connaît l'histoire de tous les habitants du château, suit le comte dans tous ses déplacements et écarte les intrus. Il repère les victimes et sert de rabatteur.

Suzanne Moreau
Gouvernante du comte, femme du majordome. Elle est au service du comte depuis vingt ans et accueille les invités à l'entrée. Accompagne le comte dans ses déplacements et repousse les importuns et les intrus. Elle aidera le vampire à s'enfuir et à se dissimuler.

Justin Moreau
Majordome. C'est le mari de la gouvernante. Il dirige le service du buffet, règle l'horloge et aide sa femme.

Nadia
Nadia est son nom d'actrice. Elle se nomme en vérité Adélaïde Zaronoff. C'est la femme de



« Enfer !
De Talensac m'a découvert ! »
s'exclame le cinéaste Spaelberg.
Ph.: A.P. / Paradoxes / Maléfices à Provins

Moreno, la première victime du vampire. Une fois mordue, elle erre dans le château et aide le vampire à traquer ses proies.

Douglas Farrell
Le jeune premier, amoureux de Nadia. Il participe à la scène du théâtre. Ensuite, il guide les joueurs et les aide à se débarrasser du vampire.

Prosper Moreno
Marié à Adélaïde Zaronoff (Nadia), fille du comte, dans l'espoir de récupérer l'héritage ; malheureusement, le comte a fait établir un contrat de mariage empêchant son gendre d'utiliser la fortune de sa fille à sa guise. Producteur du film *La fin du vampire*, dans lequel sa femme tient le rôle principal. Joueur invétéré, il a de nombreuses dettes, surtout auprès de Joseph Painbéni, célèbre caïd parisien. Il compte beaucoup sur le succès de son film pour renflouer ses finances, et a invité le gratin du cinéma ainsi que des critiques qu'il espère amadouer lors de cette soirée. Moreno et Spaelberg sont bons amis. Spaelberg a participé au financement du film avec des fonds de provenance inconnue. Toutefois, son aide n'a pas suffi à couvrir les salaires des acteurs qui n'ont pas été payés. Moreno trouve une autre source de financement en revendant aux Services spéciaux italiens des renseignements sur les hommes politiques français.

Rôles pour les joueurs

Le nombre de joueurs varie selon l'importance que vous voulez donner au jeu. Voici quelques exemples de personnages que vous pourrez développer à loisir.

Joseph Painbéni
Caïd du milieu parisien, directeur de plusieurs cercles de jeu, il s'est fait inviter à la soirée et espère récupérer l'argent que lui doit Moreno, par tous les moyens.

Spaelberg
Réalisateur du film, espion allemand qui profite de sa couverture pour compromettre des diplomates avec de jeunes actrices. En bon maître chanteur il échange les films compromettants contre des renseignements intéressants. Il connaît les activités de Moreno, ce qui n'est pas réciproque. Il profite de la soirée pour récupérer les documents que doivent lui remettre plusieurs des personnalités présentes. (A développer.)

Jacques Prélard
Reporter au journal Le Cinéma, il lui faut découvrir la matière du prochain article à scandale qu'il doit réaliser. La réception de Moreno est l'endroit idéal pour récupérer renseignements et détails croustillants sur le milieu véreux du cinéma, il lui faut un scoop sur ce film.

Plusieurs joueurs
Des marginaux du milieu du cinéma, qui traînent dans les soirées et réceptions en quête de bonnes fortunes en tout genre.

Adalbert de la Jumelière
Haut fonctionnaire. Il est victime des chantages simultanés de Moreno et de Spaelberg. Il doit leur remettre des documents secrets en échange des négatifs des photos compromettantes. (Plusieurs joueurs possibles.)

Anselme de Crespin
Célibataire et escroc. Il se fait passer pour un professionnel de l'Histoire de France afin de mettre la main sur l'antique trésor du château, dont l'existence lui a été révélé par un vieux curé ayant officié dans la paroisse.

Alphonse Dubergean
Membre de la brigade criminelle de la Sûreté de Paris. Il est sur place pour surveiller les activités de Jo Painbéni. Il espère l'arrêter s'il commet un délit.

Charles-Edouard de Talensac
Agent de l'armée française au deuxième Bureau de contre-espionnage. Des fuites ont récemment eu lieu, il doit traquer et arrêter les traîtres et les espions.

Anne de Broutigny
Attachée de presse, célibataire. Elle vient d'être embauchée comme attachée de presse des studios Moreno, après être devenue la maîtresse du célèbre producteur. Elle doit obtenir des journalistes qu'ils écrivent leur meilleur article sur le film.

Clarence Brown
Actrice. C'est la maîtresse de Spaelberg et s'est fait ravir le premier rôle, que Spaelberg lui avait promis. Moreno a en effet imposé sa femme. Elle veut se venger.

Henri Carton, Fanny Degresne, Victor Degonzague, Donald Cardwell, Roger Hardt
Acteurs ou employés, ils n'ont toujours pas été payés pour leur prestation dans le film. Ils veulent récupérer leur dû par tous les moyens.

Documents, matériel de mise en œuvre

- Un faux cercueil pour le vampire.
- Une pendule de grande taille.
- Des spots pour simuler la lumière du jour.
- Un masque de vampire, une cape, tout l'attirail du monstre.
- Une fausse épée, ou tout autre arme exposée dans la salle de réception.
- Des bobines de film.
- Des gousses d'ail (à placer dans la « cuisine »).
- Aucun crucifix n'est prévu. Normal dans la maison d'un vampire. Espérons que certains joueurs en auront amené.
- Le synopsis du film (à recopier d'une belle écriture manuscrite. Donner une copie à Nadia).
- De l'argent pour les joueurs.
- Les documents secrets qui doivent être échangés.
- Prévoir des cartes d'invitation et des pièces d'identité pour les joueurs.

Derniers conseils

Après la mort du vampire, n'arrêtez pas le jeu tout de suite. Il est en effet possible que les joueurs aient envie de s'occuper du vampire avant de régler leurs problèmes personnels. Laissez-leur le temps de le faire avant de clore le jeu.
Prévoyez bien sûr une explication générale à la fin du jeu. ■

Mini-annuaire

Ils sont souvent passionnés, toujours prêts à aider ou à vous expliquer ce qu'est le jeu de rôle grandeur nature. À votre tour soyez patients car ce n'est pratiquement jamais leur activité principale. Les « prestataires de services » sont prêts à organiser des grandeur-natures à la demande.

Les clubs et associations

Alkhemia

39 avenue du Maréchal Joffre, 91400 Orsay
Tél. : (1) 69.28.49.32.

Contact : Fabien Saunier, 39 avenue du Maréchal Joffre, 91400 Orsay, tél. : (1) 69.28.49.32 (entre 19 h et 21 h en semaine, après 10 h en week-end).
Alkhemia organise des grandeur-natures médiévaux, médiévaux-fantastiques, et bientôt Années folles, des murder-parties (en campagne ou uniques).
On joue en banlieue parisienne (nord ou sud-ouest), trois fois par an pour les grandeur-natures, une fois toutes les six semaines pour les murder-parties.
Pour participer, il faut être âgé de plus de 16 ans, être costumé correctement et être sobre.
Les prix varient de 75 F à 150 F (pour les murder-parties) et de 120 F à 200 F (pour les grandeur-natures).
Les repas sont fournis par l'association, les armes prêtées par elle, et les costumes amenés par les joueurs. Les petits accessoires sont fournies par Alkhemia.
Prestataire de service possible.

Amphère

11 rue Proudhon, 34000 Montpellier
Tél. : (16) 67.72.60.19.

Contact : Isabelle Merckens ou Denis Lerognon, 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier, tél. : (16) 67072.60.19 (9 h à 21 h).
Tous les types de grandeur-nature sont pratiqués (médiéval, médiéval-fantastique, Belle époque, Années folles, Années 30, contemporain), ainsi que les murder-parties et les killers.
La périodicité est de 3 à 4 par an, en augmentation.
On joue dans les auberges, « grandes demeures », villages médiévaux.
Les prix sont de 50 F pour les killers, 120 à 150 F pour les murder-parties, 350 F à 400 F pour les grandeur-natures d'un week-end (vendredi au dimanche) et 250 F pour ceux de 24 heures (samedi au dimanche).
Les repas sont fournis par l'association, les armes et costumes amenés par les joueurs. Les costumes peuvent être loués, les armes peuvent être prêtées ou achetées. Tous les accessoires sont fournis par Amphère.
Prestataire de service.

Balanoï

49 rue de Chine, 75020 Paris
Tél. : (1) 43.58.53.94

Contact : Alain Borrel, 49 rue de Chine, 75020 Paris, tél. : (1) 43.58.53.94 (entre 10 h et 13 h).
Balanoï organise en région parisienne des grandeur-natures médiévaux-fantastiques. Il faut avoir plus de 16 ans ou être accompagné si on est plus jeune. Le tarif est de 200 à 280 F pour 24 h de jeu.
Les repas sont fournis par l'association, les armes et les costumes par les joueurs (sauf certains costumes d'armées fournis par Balanoï).

C.L.A.N. (Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise)

Club Léo Lagrange, 1 Esplanade du Palais Ducal, 58000 Nevers.
Tél. : (16) 86.36.03.25/3615 Akela, Bal Clan

Contact : Georges Martinez, tél. : (16) 86.61.05.58 (de préférence entre 20 h30 et 22 h).
Tous les types de grandeur-natures sont pratiqués : médiéval-fantastique, contemporain, post-apocalyptique, dans la région de Nevers.
La périodicité est de 2 à 3 fois par an.
La gamme de prix varie ente 70 et 250 F (selon la durée et le type du grandeur-nature).
Les repas sont compris dans le prix. Le costume et les armes sont amenés par les joueurs (parfois prêtées par la Confrérie). L'association fournit également les composantes, les petits accessoires, le papier, le parchemin, etc.

Les Cendres du Phœnix

66 rue Doudeauville, 75018 Paris
Tél. : (1) 42.23.34.47.

Contact : Didier Veniger, 66 rue Doudeauville, 75018 Paris, tél. : (1) 42.23.34.47 (répondeur toute la journée ou entre 19 h et 23 h30).
On y pratique le grandeur-nature médiéval-fantastique, de deux à quatre fois dans l'année. Les lieux sont variés : cavernes, forêts, ruines…
Les prix sont de 200 F pour les membres de l'association, 250 F pour les non membres et 300 F pour les retardataires.
Les repas sont fournis par l'organisation, les armes et costumes amenés par les joueurs.
Cette association a pris la suite de l'association Alzathot.
Prestataire de service.

Le cercle des quatre Arthur

MJC Boby Lapointe, 8 rue des Maraîchers, 91140 Villebon-sur-Yvette.
Tél. : (1) 60.10.59.37, Fax : (1) 60.10.48.04.

Contact : Sophie Cattier et Michel Bonade, 10 Bd d'Alembert, 78180 Montigny le Bretonneux, tél. : (1) 30.64.70.13 (de 18 h à 23 h).
Toutes époques de grandeur-natures jouées (médiéval-fantastique, Années folles, post-apocalyptique, futuriste) de types linéaires, simultanés ou diplomatiques. Cinq jeux sont planifiés cette année, en forêt ou en intérieur sur la région parisienne.
Il faut être âgé de plus de 16 ans, s'inscrire à la MJC de Villebon-sur-Yvette et accepter les règles de sécurité.
Les prix varient de 150 à 200 F (plus 60 F d'inscription à la MJC).
Les repas sont compris dans le prix, les armes et costumes sont amenés par les joueurs mais peuvent être prêtés par Le cercle des quatre Arthur.
Prestataire de service.

La chevalerie de la sphère noire

Au cristal bleu, 41 rue Jean Zay, 63200 Mozac
Tél. : (16) 73.38.14.20.

Contact : Ilya Semionoff, 41 rue Jean Zay, 63200 Mozac, tél. : (16) 73.38.14.20 (après 18 h).
Les types de grandeur-nature pratiqués sont : médiéval-fantastique, Highlander, XX^{e} siècle, Appel de Cthulhu. Les grandeur-natures ont lieu pendant les vacances ou les week-ends. Les prix varient de la gratuité à 150 F.
Les repas sont fournis, les costumes et armes peuvent être amenés par le joueur ou prêtés par l'association. Elle fournit aussi des cartes topographiques, des plans, l'éclairage, etc.

Claymore

10 rue Peclet, 25000 Besançon
Tél. : (16) 81.82.19.42

Contact : Denis Lefebvre, tél. : (16) 81.82.19.42 (après 18 h)
Le type de grandeur-nature pratiqué est principalement le médiéval-fantastique mais aussi le post-apocalyptique et l'historique.
Les grandeur-natures ont lieu une fois par an et les animations 2 à 3 fois par an.
Les lieux habituels : Douds (vers Belfort, Besançon)
Prix : 180 F environ.
L'auberge permet de prendre des repas avec de la fausse monnaie fournie par les organisateurs. Le costume est fourni par le joueur et les armes sont prêtées par l'association Claymore, qui fournit également les effets spéciaux, les torches et les lanternes.
Prestataire de service (animation médiévale, 1930, mairies, etc).

La Compagnie des Loups

c/o Pierre Maure, 9 clos Mistral, 26250 Livron
Tél. : (16) 75.61.28.31

Contact : Laurent Nambot, tél. : (16) 75.43.57.06 le week-end.
Le grandeur-nature pratiqué est de type contemporain.
La compagnie joue environ une fois tous les six mois, dans la région de Valence/Drôme, Ardèche.
Il est nécessaire d'être majeur.
La gamme de prix varie de 50 à 100 F
Les repas ne sont pas fournis par l'association, non plus que le costume. Les armes sont prêtées par

Une idée orgiginale : un grandeur-nature ambiance western.

Ph.: Stratèges & Maléfices

la Compagnie des Loups ainsi que le matériel nécessaire au scénario.

La Confrérie des Deux Tours

138 chemin des Rieux,
38330 Montbonnet St Martin
Tél. : (16) 76.90.72.24.

Contact : Sandra Picchiottino, Charvinière II, rue des mésanges, 38330 Saint Ismier, tél. : (16) 76.52.04.17 (après 18 h en semaine, avant 18 h en week-end).
L'association organise des grandeur-natures médiévaux-fantastiques, des murder-parties et bientôt du paintball. Des sessions « spécial enfants » sont aussi organisées.On joue près de Montpellier, dans la forêt de la Chartreuse, etc.
Il faut avoir 15 ans minimum (sauf dans les grandeur-natures spécialement réservés aux enfants).
Le prix dépend de la durée mais est en général de 250 F pour un jeu de trois jours.
Les repas sont compris dans l'inscription. Les joueurs amènent leurs costumes et leurs armes. Les armes peuvent aussi être prêtées, et il y aura bientôt possibilité d'acheter costumes ou armes.
Prestataire de service.

Dédales

20 rue Etienne Dolet, 94600 Choisy le roi
Tél. : (1) 48.52.61.58.

Contact : Michel Beaume, 20 rue Etienne Dolet, 94600 Choisy le roi, tél. : (1) 48.52.61.58. (avant 21 h).
Les grandeur-natures pratiqués sont de type médiéval-fantastique ou bien reconstitution de procès.
Il faut être âgé de 16 ans au moins. La participation est de 200 F pour un week-end normal, 300 F pour un week-end de trois jours.Les repas sont fournis par Dédales, les armes et les costumes amenés par les joueurs (location possible avec caution).
Prestataire de service.

Les fils de Gollum

47 rue Haute, 95170 Deuil-la-Barre
Tél. : (1) 48.41.62.05

Contact : Eric Clévédé, 88 avenue Gallieni, 6 résidence des Provinces de France, 93800 Epinay sur Seine, tél. : (1) 48.41.62.05 après 18 h.
On pratique uniquement le grandeur-nature médiéval-fantastique, en région parisienne.
Le prix est de 250 F par session.
Les repas sont fournis par l'association. Le costume, par le joueur. Les accessoires et les armes sont prêtés par l'association ou amenés par le joueur. Les fils de Gollum fournissent également les bâtons pour magiciens et le matériel de voleur.
Prestataire de service.

La Guilde de la Rose Pourpre

16 rue Virgile, 42100 St Etienne
Tél. : (16) 77.38.63.16 (de 14 h-18 h)

Contact : Olivier
Le type de grandeur-nature pratiqué est le médiéval-fantastique.
La périodicité est de 3 à 4 fois par an.
Lieux habituels : Essalois (châteaux) vers Chambles.
La gamme de prix varie entre 150 et 250 F.
Les repas sont fournis par l'association. Le costume, par le joueur (parfois prêté par la Guide), ainsi que les armes. L'association fournit également les composantes de sorts.
Prestataire de service.

L'auberge de la bière noire

1 rue La Pérouse, 35000 Rennes
Tél. : (16) 99.68.54.95.

Cette association organise tous types de grandeur-natures mais aussi des animations médiévales avec cracheurs de feu, jongleurs et combats à armes réelles.

Les Messagers d'Elendill

Chez Mr Daniel Querry, 13 allée de la Tour Saint Anne, 95150 Taverny
Tél. : (1) 39.95.52.62.

Contact : Laurent Tuffier, 22 Bd Raymond Poincaré, 14000 Caen, tél. : (16) 31.72.83.29 (le soir).
L'association propose des grandeur-natures médiévaux-fantastiques environ quatre fois par an, en Normandie ou en région parisienne.
Pour participer, il faut être parrainé par l'un des membres et être majeur.
Le prix est de l'ordre de 250 F.
Les repas sont fournis par l'association, les armes et costumes amenés par le joueur. Les Messagers d'Elendill peuvent louer des costumes ou prêter des armes. Ils publient aussi un magazine irrégulier (d'où ont été tirés les conseils de fabrications de costumes pour clerc et voleur publiés dans ce hors-série).
L'association fournit le matériel de voleur, les composantes de sorts et les plaquettes de plâtre qui servent à comptabiliser les points de vie.

Les Mille et Une Vies

4 rue Pablo Picasso, 93440 Dugny
Tél. : (1) 48.36.79.71 (jusqu'à fin avril)

Contact : Odile Toubi, 4 rue Pablo Picasso, 93440 Dugny, tél. : (1) 48.36.79.71 (jusqu'à fin avril).
Les types de grandeur-natures pratiqués sont le médiéval-fantastique, la science-fiction, les Années folles, les historiques et les dérapages.
La périodicité est en général de 2 à 4 manifestations par an. Les lieux habituels : les forêts, les maisons, les châteaux et pour bientôt, les îles. Il est nécessaire d'avoir plus de 16 ans. Les prix varient de 200 F à 300 F.
Les repas sont fournis par l'association. Le costume, par le joueur, ainsi que les conseils de fabrication et les armes (location possible). Les Mille et Une Vies fournit également tout le petit matériel (carte de police, menottes, faux papiers, parchemins, couteaux, etc).
Prestataire de service.

RAJR (Rhône Alpes Jeux de Rôle)

109 Garibaldi 69006 Lyon
Tél. : (16) 78.24.69.82

Vous pouvez directement contacter les responsables régionaux : Paris et région parisienne, Alain Delimal au (1) 43.77.46.88 ; Jura/Franche-Comté, Daniel Capelli au (16) 84.45.25.47 ; Provence/Alpes/Côte d'azur, Philippe Fougeret au (16) 91.63.04.72 ; Grenoble/Dauphiné, Jean-Luc Papiris au (16) 76.90.81.78 ; Rhônes-Alpes, Catherine Bayol au (16) 78.69.02.00 ; Champagne/Ardennes, Alexandre Lalande au (16) 25.81.50.27.
Les grandeur-natures pratiqués sont le médiéval-fantastique (joué en campagne) et l'Appel de Cthulhu et Killer (en une seule aventure).
Les grandeur-natures sont organisés une fois par mois d'avril à octobre dans toute la France.
Pour participer, il suffit d'être majeur.
Les prix varient entre 200 ou 320 F suivant que l'on est membre de l'association ou pas.
Les repas sont fournis par l'association. Le costume est amené par le joueur, RAJR donnant des conseils de fabrication (prêt parfois possible). Les ▷

armes sont également amenées par le joueur (parfois prêtées par l'association). L'achat des armes est possible pour les membres de l'association.

Les semaines de l'Hexagone
37 rue Nationale, 55200 Lérouville
Tél. : (1) 29.91.34.88.

Contact : téléphone ci-dessus ou 3615 Akela, Bal Le Fleg.
Cette association organise des séjours ludiques mais aussi des grandeur-natures : le jeu Highlander, un banquet médiéval de nouvel an, la Migration barbare, des animations régulières de paintball.

Les Simuleurs de l'Étoile
Gigny le Bourg, 71240 Sennecey le Grand
Tél. : (16) 85.44.74.60

Contact : Benjamin Pousot
Les types de grandeur-natures pratiques sont le médiéval-fantastique et les Années Folles, joués une fois par an, en Saône et Loire. Les repas sont fournis par l'association, les costumes et les armes par le joueur.

Stratèges & Maléfices
Maison des associations,
rue Anatole de Monzie, 4400 Nantes.
Tél. : (16) 40.34.92.39.

Contact : Stéphane Garnier, 17 bas chemin de Vertou, apt. 115, 44200 Nantes, tél. : (16) 40.34.92.32 ou Erwann Caillarec, tél. : (16) 40.54.95.71.
Tous les thèmes du grandeur-nature sont abordés (post-apocalyptique, médiéval-fantastique, Années 20, fantastique, western, etc.) plus le killer.
Les grandeur-natures sont ouvert à tous avec priorité d'inscription aux membres de l'association.
Les prix varient entre 100 et 200 F.
Les repas sont fournis par l'association, les costumes et armes amenés par les joueurs. Il y a un prêt possible pour les armes.

Les Visiteurs d'un soir
8 rue Riquet, 75019 Paris
Tél. : (1) 48.75.29.08 (répondeur)

Contact : Scarlett Bocchi, 8 rue Ricquet, 75019 Paris, tél. : (1) 47.83.03.65 (HB).
Les grandeur-natures pratiqués sont plutôt historiques. Les scénarios uniques, l'époque variable.
La périodicité est de 2 fois par an.
Il faut être majeur et les prix varient entre 200 à 300 F.
Les repas sont fournis par l'association, le costume et les armes par le joueur, toutefois la location est possible. Du matériel peut être fourni par les Visiteurs d'un soir si nécessaire.
Éventuellement prestataire de service.

La Guilde du Tumulus
83 rue de la Résistance,
4350 Rémicourt, Belgique
Tél. : (32) 079/54.44.14

Contact : Bernard Vandermeulen, 9 rue de Bovenistier, 4350 Rémicourt, Belgique, tél. : (32) 079/54.44.14 (après 18 h).
La Guilde propose des grandeur-natures fantastiques Années 30 (2 fois par an), ainsi que des animations de joutes médiévales (1 fois par an).
Les grandeur-natures Années 30 ont lieu dans un hôtel de Comblain-la-Tour, les joutes sur le terrain communal près du club.
Les prix sont de 500 FB pour les joutes et 3000 FB pour les grandeur-natures.
Les repas sont compris dans le prix, les armes et les costumes doivent être amenés mais peuvent aussi être loués.
Prestataire de service.

La tour de l'Eclipse
MJC Vincennes, 16 rue Charles Pathé,
94300 Vincennes
Tél. : (1) 43.74.73.74 ou (1) 43.73.74.73.

Cette association organise des grandeur-natures médiévaux fantastiques.

Les professionnels

Cobra Loisirs
36 place des Saisons, La Défense 1,
92400 Courbevoie
Tél. : (1) 49.00.07.89 (fax) : (1) 49.01.91.24

Contact : Mr Thomine
Cobra Loisirs organise principalement des paintballs, mais bientôt tout autre sorte de grandeur-nature.
On joue tous les jours au paintball, périodicité variable pour les autres types de grandeur-natures.
Les lieux habituels sont en région parisienne (possibilité de se déplacer). Une autorisation parentale est nécessaire pour les mineurs.
La gamme de prix varie entre 160 et 500 F.
Les repas sont fournis par l'organisation. Le costume, par le joueur ou prêté par Cobra Loisir. La location est possible également, ainsi que l'achat.
Les armes sont fournies par le joueur ou peuvent être louées ou achetées. Tout autre matériel est fourni par l'organisation.
Prestataire de service.

Cobra Loisir importe, vend et diffuse les armes O&V, armes en latex pour grandeur-nature médiéval-fantastique.

Halloween Concept
6 rue Lacépède, 75005 Paris.
Contact : Guillaume Gille-Nave,
tél. : (1) 42.08.66.17, fax : (1) 45.35.44.73.

Cette SARL organise toute animation à caractère ludique pour les entreprises dans le cadre de séminaires ou d'entreprises. Réalisation déjà effectuées avec les Editrions Denoël, Air France, Lenôtre, etc.

Paradoxes S.A.R.L.
100 avenue Gabriel Péri, 93400 St Ouen
Tél. : (1) 40.12.28.60

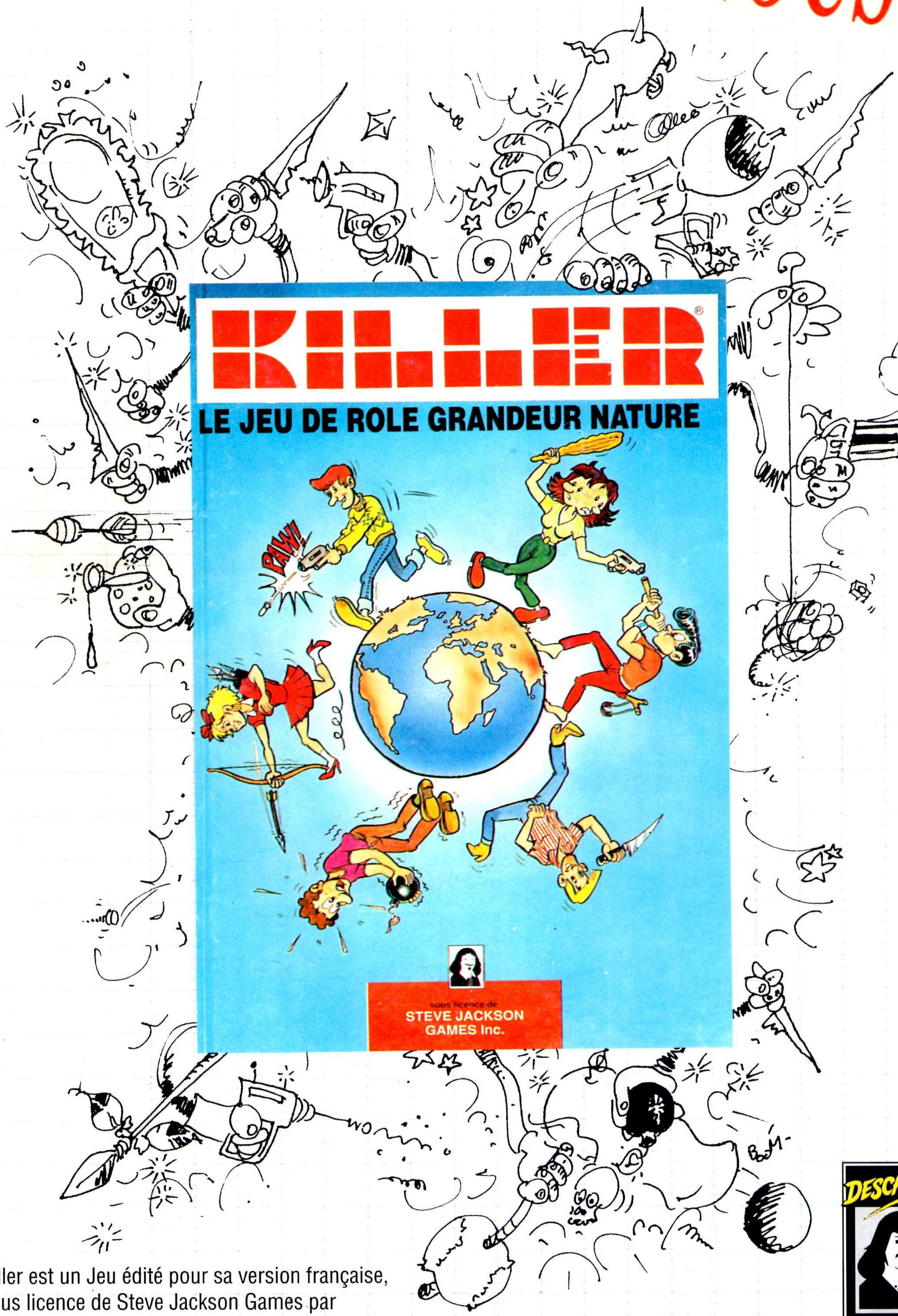
Contact : Jean-Yves Jallon, gérant, tél. : (1) 40.12.28.60 (répondeur).
Tous les types de grandeur-natures sont pratiqués, suivant la demande. Toutefois, Paradoxes est plutôt orienté vers le grandeur-nature médiéval-fantastique simultané de 24 h.
La périodicité est variable.
Les lieux habituels sont Parthenay, les forêts en région parisienne et autres municipalités en France.
La gamme de prix varie entre 150 et 300 F.
Les repas sont fournis et les armes prêtées par Paradoxes. Le costume est amené par le joueur (conseils de fabrication). Paradoxes fournit également les composantes sorts et/ou technologie, encadrement médical et sécurité (CB et sifflets).
Prestataire de service, cette société a organisé un grandeur-nature pour la Gauloises Aventures.

Vétillard (Anne)
27 bd Malesherbes, 75008 Paris
Tél. : (1) 42.66.56.00 HB).

Conception et organisation de grandeur-natures et murder-parties en prestation free-lance.

Des armes en latex, plus chères que la fabrication artisanale mais plus belles. *Ph.: E.G.*

REJOIGNEZ-NOUS



© 1992 STEVE JACKSON GAMES. Killer est une marque déposée par Steve Jackson Games.

Killer est un Jeu édité pour sa version française,
sous licence de Steve Jackson Games par
JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cédex 15 - Tél : 46.48.48.20

DESCARTES
EDITEUR

« Oh mon roi, écoutez votre conseillère ! »
« Ma mie, je vous suis tout dévoué… »
Ph.: A.B. / Balanoï

I
I will be king
And you
You will be queen
Thought nothing
will drive them
away
We can be Heroes
Just for one day
We can be us
Just for one day[1]

« Heroes », David Bowie ©
1977 Bewlay Bros Music,
Fleur Music Ltd et EG Music.

1) Moi, je serai roi, et toi, tu seras reine, et même si rien ne chassera jamais les autres, nous pouvons être des Héros, juste pour un jour, nous pouvons être nous, juste pour un jour. (traduction approximative)

Éditorial

Faites un test : parlez de jeu de rôle à un journaliste d'un grand quotidien ou de la télévision. Dans presque tous les cas, il va vous poser des questions sur les jeux grandeur nature, bien plus spectaculaires que ces jeunes gens assis sagement autour d'une table à discuter d'aventures extraordinaires.
Les jeux de rôle grandeur nature viennent effectivement des divertissements policiers anglais et du jeu de rôle « sur table ». Bien que plus tardifs, ils commencent à susciter un réel engouement, il n'est que de voir les annonces sans cesse plus nombreuses dans le calendrier de Casus Belli. Les grandeur-natures y font presque part égale avec les autres manifestations.
Tout va donc bien pour les joueurs, qui profitent de la création de nouveaux clubs, des échanges fructueux de leurs expériences. Tout va bien aussi pour quelques médias (*Perdu de vue* sur TF1, pour les citer) qui interrogent des spécialistes dénonçant les dangers de ce genre de jeu. Leurs arguments : des amis de connaissances de personnes qui leur auraient parlé de quelqu'un qui aurait vu une personne qui aurait entendu parler de cas de dérapages violents au cours de ces jeux.
Mais lorsque nous essayons (ça nous intéresse) de vérifier ces témoignages, les faits s'évaporent, les spécialistes oublient leurs sources. Lorsque les Petits chevaux seront revenus à la mode, on trouvera des spécialistes pour dire que cette pratique amène à la ruine (parier aux courses) et à la drogue (le célèbre « cheval »).
Mais ne soyons pas négatifs. Ce numéro spécial a été justement réalisé grâce à la bonne volonté de tous les clubs, associations et sociétés que nous avons contactés, et qui ont tous répondu présent, même si au final tous n'ont pas participé. Je tiens à remercier particulièrement ici la société Paradoxes, Alain Borrel de Balanoï, Eric Gillet et Anne Vétillard qui se sont dépensés sans compter.

Pierre Rosenthal

« Ce dossier sera mené jusqu'à son terme, comptez sur moi seigneur Vador ! »
Ph.: A.P./ Paradoxes / Star Wars

CASUS BELLI HORS SÉRIE n° 4. Avril 1992. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2e trimestre 1992. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1992. DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial : Francis Jaluzot. Directeur des Études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Pierre Rosenthal. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle assistée de Jean-Marie Noël. Maquette : Jean-Marie Noël et Pierre Rosenthal. Secrétariat : Valérie Tourre. Rédactrice principale : Anne Vétillard. Rédacteurs : Denis Beck, Olivier Bruneel, André Foussat, Tristan Lhomme, Jean-Marie Noël, Stratèges & Maléfices. Illustrateurs : Cyrille Daujean, Didier Guiserix. Photographes : Alain Borrel, Joëlle Bouvet, André Foussat, Eric Gillet, Frédéric Grillo, Didier Guiserix, Jean-Paul Leventoux, Agnès Pernelle, Alain Reboul et les sympathiques anonymes des associations. Couverture : Jean-Marie Noël et Pierre Rosenthal d'après des photos de Frédéric Grillo et Agnès Pernelle/Paradoxes. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du

Table des matières

Introduction 6
Un peu d'histoire 6
Lexique 8

Les divers jeux grandeur nature 9
Quelques définitions et précisions… 9
Killer, le jeu des assassins 10
La murder-party 11
Le paintball, jeu ou sport ? 12
Le jeu de rôle grandeur nature 14

L'organisation d'un grandeur-nature 17
Avant la partie 17
L'aspect légal 24
Préparer son rôle 25
Pendant la partie 28

Organisateurs et joueurs 34
Témoignages et interviews 34

Les règles 39
Pourquoi des règles ? 39
Le curriculum vitæ du personnage 42
Le combat, les soins 44
La magie 48
Règles diverses 54

En pratique 56
Fabriquer ses costumes 56
Les effets spéciaux 62
Fabriquer ses armes blanches 64

Comment écrire un scénario 69
Les trucs du scénariste 69

Des scénarios pour débuter 76
Une murder-party contemporaine : Poupée de cire et disque d'or 76
Un killer : le killer SuperGang 82
Un grandeur-nature médiéval-fantastique séquentiel : Le prince-démon 84
Un grandeur-nature années 30 simultané : La fin du vampire 92

Clubs, associations et professionnels 96
Mini-annuaire 96

Anne Vétillard, rédactrice principale de ce hors-série. Elle en a écrit les textes à part: le paintball (Denis Beck), préparer son rôle (Tristan Lhomme), Poupée de cire et disque d'or (André Foussat et Jean-Marie Noël), La fin du vampire (Stratèges & Maléfices).

Ph.: A.R. / Belfort

Agnès Pernelle, notre secrétaire de rédaction. Rarement en photo car très souvent derrière l'objectif.

Ph.: A.F. / Paradoxes

Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.00 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mᵉˡˡᵉ Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Magazine entièrement réalisé en P.A.O. avec les logiciels Nisus, Quark Xpress et Adobe Photoshop, flashé chez Dawant. Imprimeries SAIT- tél. : (1) 30.50.40.90 et Dulac - tél. : (16) 32.39.50.71.

Abonnements
Relations clientèle, abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 150 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Un peu d'histoire

De beaux costumes, de beaux décors, de bons acteurs, le meilleur du grandeur-nature.

Ph.: A.P. / Paradoxes / Parthenay 88

Quand, au XVII[e] siècle, la Marquise de Sévigné organisait des soirées-mystères au cours desquelles ses invités tentaient de résoudre l'énigme qu'elle leur soumettait, elle ne se doutait pas que quatre siècles plus tard, nos contemporains endosseraient les costumes de son époque pour rejouer l'espace d'un week-end les aventures des Trois Mousquetaires ou l'épopée du Masque de Fer…

Depuis cette époque « héroïque » où l'exercice intellectuel et l'aspect mondain des réunions prenaient le pas sur le côté théâtral, en passant par divers avatars, le jeu de rôle grandeur nature a suivi tranquillement son petit bonhomme de chemin. Mais il faut avouer qu'entre les soirées de la Marquise et le début des années 60 (du XX[e] siècle, bien sûr), il y eut un grand vide.

Une atmosphère très british

C'est en effet à cette époque que certains hôtels luxueux de la côte sud de l'Angleterre organisèrent les premières murder-parties. S'inspirant des romans d'Agatha Christie et dans une atmosphère très british, ils proposaient des week-ends policiers au cours desquels leurs clients fortunés jouaient au détective-amateur sans toutefois vraiment s'impliquer dans un rôle. Des comédiens dissimulés parmi la « population » de l'hôtel (personnel et clients) déroulaient la trame d'une intrigue policière devant les yeux ébahis des participants, qui assistaient plus à une espèce de film qu'ils ne prenaient vraiment part à l'enquête.

En même temps, les milieux étudiants américains s'inspiraient de la nouvelle de Robert Sheckley, *La dixième victime*, que fit connaître le film de Carlo Ponti (en 1965), pour créer le jeu Killer. Les joueurs y prenaient cette fois une part active, mais les rôles restaient très sommaires. Celui de l'assassin et de la victime… L'aspect théâtral et l'interprétation d'un personnage faisaient là aussi défaut, même si le jeu correspondait parfaitement à la définition du terme « grandeur nature ».

Pour l'anecdote, signalons aussi *Le jeu de l'assassin*, qui existe depuis assez longtemps : une dizaine de joueurs choisissent l'un d'entre eux et lui confient le rôle du commissaire, temporairement écarté du jeu. Ils imaginent ensuite un meurtre, se donnent tous un rôle de suspect, trouvent des alibis pour les innocents et un indice pour désigner le coupable (généralement désigné par tirage au sort). Puis le commissaire revient et les interrogatoires commencent. Il doit trouver le coupable en expliquant comment il est arrivé à sa conclusion… Cette fois, c'est le côté théâtral qui prend le pas sur l'aspect grandeur-nature.

Le jeu de rôle

En 1974, naquit *Donjons & Dragons*, le premier jeu de rôle sur table. En partant d'une règle de wargame avec figurines, *Chain Mail*, Gary Gygax inventa le concept du jeu de rôle : quelques joueurs incarnaient les héros d'un univers médiéval-fantastique largement inspiré des œuvres de John Ronald Reuel Tolkien, dans une aventure créée et animée par un meneur de jeu. Les premières ébauches du jeu proposaient simplement une partie de chasse au trésor. Puis le jeu de rôle évolua et fit une meilleure place à l'interprétation du rôle : les personnages devinrent de plus en

plus vivants, disposaient maintenant d'un passé, d'une psychologie, d'un caractère et de motivations autres que la victoire sur des monstres ou l'accumulation de trésors et d'objets magiques.
Donjons & Dragons fut bientôt suivi par une pléiade de petits frères. Le thème le plus souvent traité dans les jeux de rôle était le médiéval-fantastique, mais d'autres univers furent peu à peu abordés : la science-fiction, les années 20, l'horreur gothique, le western, l'espionnage, les pirates, pour n'en citer que quelques-uns.

Première rencontre

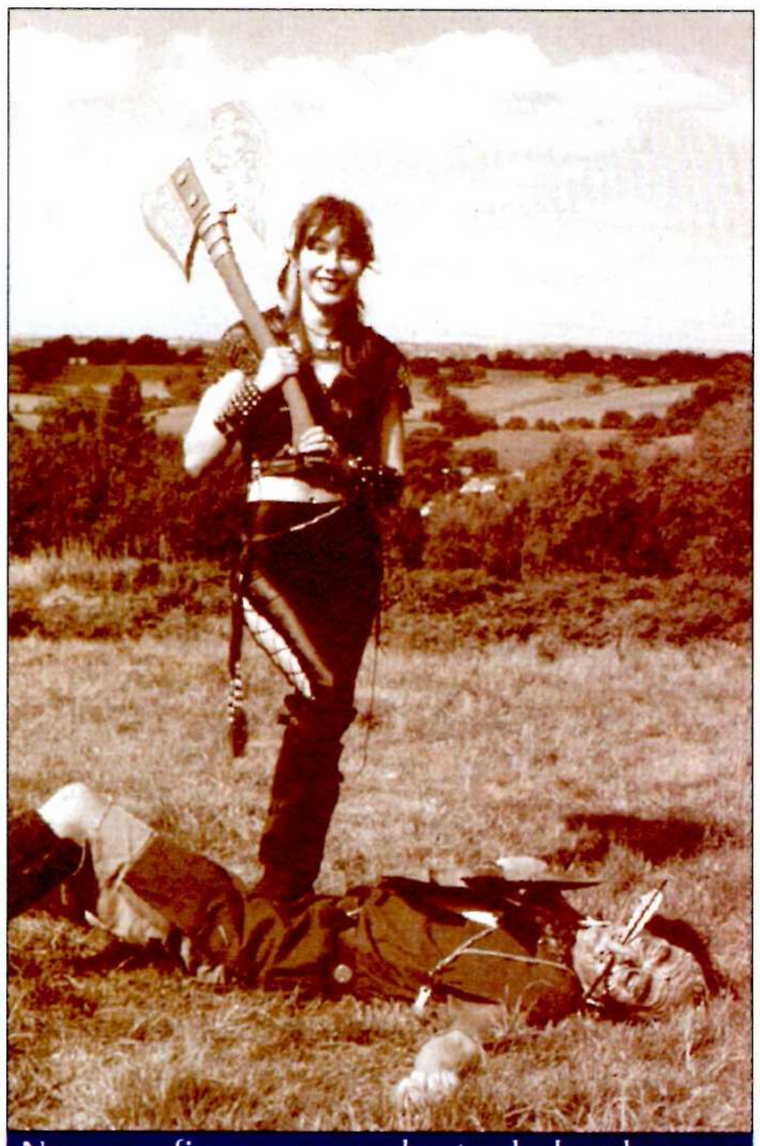
C'est en 1983 qu'eut lieu la grande rencontre entre le jeu de rôle, largement pratiqué sur table aux quatre coins du monde, et les jeux grandeur nature impliquant physiquement leurs participants dans des aventures « réelles ». En Angleterre, quelques personnes désirant expérimenter « pour de vrai » les histoires qu'ils vivaient par l'intermédiaire de leurs personnages autour d'une table, organisèrent les premiers *live role-playing games*. Puisant dans l'imaginaire de *Donjons & Dragons*, ils endossèrent, qui une armure, qui une robe de magicien, proposèrent à quelques amis de jouer le rôle des monstres et explorèrent les souterrains des vieux châteaux britanniques.
Dans ces premiers véritables jeux de rôle grandeur nature, on retrouvait tous les ingrédients du célébrissime jeu de rôle sur table : couloirs obscurs, pièges, monstres agressifs et trésors. Les Britanniques disposant d'un grand nombre de châteaux en plutôt bon état (ils n'ont pas eu un cardinal de Richelieu pour ordonner la destruction de tous leurs sites...), il leur était très facile de trouver le décor de leurs aventures. Lors de ces toutes premières versions du jeu de rôle grandeur nature, l'interprétation du personnage restait très secondaire, et les joueurs n'endossaient qu'un rôle générique, donnant droit à différents pouvoirs. Le guerrier recevait le bénéfice d'un bouclier, d'une bonne épée (en mousse !) et de nombreux « points de vie » ; le voleur pouvait repérer les pièges que lui signalait l'arbitre ; le magicien disposait de quelques pétards et autres gadgets simulant ses sortilèges, etc. Ces jeux se résumaient le plus souvent à un « train-fantôme » où les équipes successives d'aventuriers, guidées par un arbitre soi-disant invisible, suivaient un itinéraire prédéterminé, affrontaient des monstres, récupéraient des trésors et gagnaient de l'expérience pour les prochaines parties (sous forme d'une plus grande endurance dans les combats ou de nouveaux sortilèges...).

L'arrivée en France

En 1984, les premiers jeux de rôle grandeur nature firent leur apparition en France. Deux clubs de jeux de rôle sur table, l'un à Paris (l'AJT) et l'autre en Bretagne (Stratèges & Maléfices) mirent en place presque simultanément leur premier « GN ». L'influence de *Donjons & Dragons* était toujours très forte mais les aventures se déroulaient cette fois en forêt (un décor privilégié de ce genre de loisirs). Puis les premiers *Appel de Cthulhu grandeur nature* s'organisèrent dans de vieux manoirs à l'aspect inquiétant. Cette fois, le médiéval-fantastique laissait la place à l'horreur et aux années 20, donnant ainsi une belle occasion aux joueurs de sortir les robes à paillettes et les chapeaux-claque. Les scénarios se déroulaient dans une ambiance beaucoup plus feutrée et mondaine que les aventures médiévales forestières... jusqu'à l'arrivée des Profonds ou des vampires !
Peu à peu, l'engouement des joueurs de jeux de rôle augmenta et de nombreux clubs de jeu organisèrent *leur* jeu de rôle grandeur nature annuel ou biannuel. En 1985, les premières associations (loi 1901) spécialisées dans l'organisation de jeux de rôle grandeur nature se créèrent, puis, en 1986-1987, les premières sociétés à vocation professionnelle...

L'évolution

À la différence très nette des Britanniques, le scénario et l'interprétation des personnages dans les jeux de rôle grandeur nature français ont pris rapidement une grande importance, les joueurs créant véritablement une histoire, jouant les protagonistes d'une intrigue de plus en plus riche. Le jeu de rôle grandeur nature a suivi en fait une évolution assez similaire à celle du jeu de rôle sur table. Encombré de chiffres et de règles contraignantes au début, il a peu à peu évolué pour laisser la belle part à l'interprétation d'un personnage, au détriment de stéréotypes limitant trop souvent l'imagination des joueurs. Les Britanniques n'ont presque pas évolué, et même se sont dirigés dans le sens inverse. Ils continuent à explorer les souterrains et les champignonnières dans des aventures très physiques qui durent deux ou trois heures, ou regroupent des centaines de participants pour recréer de gigantesques batailles où s'affrontent des armées d'elfes et d'orques... pratiquement du wargame grandeur nature !
Actuellement, le jeu de rôle grandeur nature a véritablement pris son essor et a quitté le milieu plus ou moins spécialisé des rôlistes. Des sociétés proposent une murder-party à leurs employés pour leur banquet de fin d'année, les agences de marketing utilisent le jeu de rôle grandeur nature pour la communication interne d'une entreprise ou la promotion de ses produits. C'est ainsi que l'on a vu en 1988 la SEITA organiser un concours dans le cadre de la campagne Allumettes Gauloises Blondes, où l'on pouvait gagner des week-ends de jeu de rôle grandeur nature...
Les municipalités sont aussi très intéressées par ces jeux, qui animent parfaitement un quartier médiéval ou une maison ancienne l'espace d'un week-end ou d'un festival. Elles accueillent de plus en plus souvent les rôlistes et leur offrent généralement gracieusement la libre disposition de sites historiques en échange d'un peu d'animation, de rêve et de magie dans les rues. C'est ainsi que Parthenay, lors de son festival ludique international (le FLIP), propose tous les ans au mois de juillet une demi-douzaine de jeux de rôle grandeur nature à ses visiteurs.
Comme pour les clubs de jeu de rôle sur table, il existe un mouvement associatif très dynamique dans le domaine du grandeur-nature. De nouveaux groupes naissent pratiquement tous les mois et les possibilités de jeu s'en trouvent accrues.
Le jeu de rôle grandeur nature est maintenant devenu un loisir à part entière. De nombreuses personnes aiment ainsi à se retrouver dans la peau d'un personnage, dans une autre époque, l'espace d'une soirée ou d'un week-end, pour vivre pleinement la grande aventure... ▷


Ne vous fiez pas aux dents du bonheur, les anglaises sont redoutables.
Ph.: E.G. / Summerfeist

Une fois l'an, anglais et belges s'affrontent dans un jeu grandeur-nature.

Ph.: E.G. / Summerfeist

Lexique

AD&D : abréviation de Advanced Dungeons & Dragons, la version la plus jouée du jeu de rôle sur table *Donjons & Dragons*.

Briefing : le moment où les organisateurs accueillent les joueurs et leur expliquent à nouveau les règles et les éléments importants du grandeur-nature.

Debriefing : le moment où les organisateurs expliquent, après le jeu, le scénario aux joueurs qui n'en auraient pas suivi toutes les péripéties.

Ligne événementielle : chronologie des événements ponctuant un jeu de rôle grandeur nature, destinés à faire rebondir l'action et à faire avancer le scénario, et dont l'existence ne dépend pas des actions des joueurs.

Final : dernière scène d'un jeu de rôle grandeur nature ou d'une murder-party, qui conclut généralement l'histoire et qui est le plus souvent très spectaculaire.

GN : abréviation de « jeu de rôle grandeur nature ».

Grandeur-nature : pour faire la différence avec le jeu de rôle (qui est par définition le jeu « sur table ») et ne pas dire sans arrêt « jeu de rôle grandeur nature », on a admis le terme générique grandeur-nature, qui a l'avantage de bien dissocier ces deux activités.

Heroic fantasy : genre littéraire nés aux États-Unis dans les années 20, qui met en scène un monde imaginaire, le plus souvent médiéval, dans lequel la magie et les dragons existent, où se côtoient les preux chevaliers, les guerriers barbares et les elfes majestueux. *Conan le Barbare* de Robert E. Howard et *Le seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien en sont de parfaits exemples.

Intrigue principale : trame d'un scénario, qui contient les grands événements de l'histoire et les lignes générales de son déroulement. Elle se dénouera grâce aux actions des joueurs.

Intrigues secondaires : historiettes qui lient les personnages d'un jeu de rôle grandeur nature entre eux, et qui n'influent pas sur le déroulement de l'intrigue principale.

Jeu de rôle grandeur nature : jeu de rôle qui regroupe entre vingt et deux cents personnes qui interprètent physiquement leurs personnages dans un cadre réel.

Jeu de rôle « sur table » : le jeu de rôle traditionnel, avec un meneur de jeu et deux à dix joueurs réunis autour d'une table, par opposition au jeu de rôle grandeur nature. Les personnages sont définis par des caractéristiques chiffrées et les joueurs lancent des dés pour déterminer la réussite de leurs actions. Lorsque l'on dit simplement « jeu de rôle », il s'agit toujours par défaut du jeu « sur table ».

Jeu du drapeau : jeu de paintball où les joueurs sont répartis en deux camps et doivent s'emparer du drapeau de l'autre équipe.

Killer : jeu où l'on doit assassiner son collègue de bureau, son voisin de dortoir ou son meilleur ami avec des armes factices, comme un pistolet à fléchettes ou une bombe en carton-pâte. Bien sûr, chaque assassin est aussi une victime potentielle…

L'appel de Cthulhu : ce jeu de rôle sur table est l'un des plus joués en France. Il s'inspire des œuvres de l'écrivain fantastique américain Howard Philip Lovecraft. L'action se déroule souvent aux USA, dans les années 20 à 30, et fait se rencontrer des personnages de la petite bourgeoisie avec des monstres horribles venus du fin fond de notre passé.

Maléfices : ce jeu de rôle sur table a pour cadre la Belle Époque. Il met en scène la société française des années 1870-1914, férue entre autres d'occultisme et de sorcellerie.

Médiéval-fantastique : ce terme est la traduction du terme américain heroic fantasy. Certaines personnes font une distinction en le restreignant à l'époque médiévale, telle qu'elle nous est décrite dans les livres d'histoire, mais en tenant pour réelles les légendes et le surnaturel, comme dans les romans de la *Table ronde*.

Médiéval-historique : une histoire qui se déroule au Moyen Âge, sans rien de fantastique.

Murder-party : jeu au cours duquel les participants assistent à une histoire (généralement une intrigue policière) et tentent d'en dénouer les fils, sans en être les acteurs.

Paintball : jeu où les participants tentent de s'éliminer en se tirant dessus avec des pistolets à air comprimé projetant des billes de peinture.

Points de vie : dénommés aussi points de coup, points de blessure, points de vitalité, points d'endurance… Ils servent à indiquer l'état de santé d'un personnage.

PNJ : personnages-non-joueurs. Ce sont les personnes qui organisent un jeu de rôle grandeur nature, qui connaissent l'histoire, gèrent l'arbitrage et aident les joueurs à se lancer dans l'aventure.

PJ : personnages-joueurs. Ce sont les participants d'un jeu de rôle grandeur nature, qui ne connaissent que leur propre personnage et qui vont créer l'histoire par leurs actions.

Rôliste : nom donné aux personnes qui jouent aux jeux de rôle sur table.

Semi-réel : terme souvent utilisé pour désigner les jeux de rôle grandeur nature au sud de la Loire…

Séquentiel : jeu de rôle grandeur nature où les participants sont séparés en groupes identiques, qui vivent les uns après les autres la même aventure, séquence après séquence, sur un parcours prédéterminé. Surnommé aussi le « train-fantôme » ou scénario linéaire.

Simultané : jeu de rôle grandeur nature où tous les participants jouent simultanément, avec des rôles différents, une histoire globale, et restent parfaitement libres de leurs mouvements et de leurs choix. Surnommé aussi scénario interactif.