

*CE DOCUMENT EST DESTINE UNIQUEMENT A L'ORGANISATEUR*

# DOCUMENT ORGANISATEUR

## PRESENTATION

### Ambiance :

- Film de gangsters
- Années 60/70
- Tragédie

### Inspirations :

- Films : "13 m<sup>2</sup>", "Reservoir dogs", "Point break", "Akira", "Les Lyonnais", "Sans arme, ni haine ni violence", "Le dernier gang", "Doberman"...
- GN : "Les salauds se cachent pour mourir", "Hostage", "Ditched"...
- Réalité : la bande des tables claudiennes, Mesrine, les Brigades Rouges, la bande à Bader, Carlos...

### Forme :

- Jeep-Form
- Scènes cadrées
- Techniques

*CE DOCUMENT EST DESTINE UNIQUEMENT A L'ORGANISATEUR*

## **AVANT LE JEU**

Bien avant le jeu, interroger séparément les joueurs pour savoir s'il y a des thèmes qu'ils souhaitent éviter (viol, suicide...).

Ne pas oublier de mentionner ces thèmes à éviter juste avant le jeu.

Imprimer les documents, y compris les affiches.

Préparer tout le matériel :

- Quelque chose pour délimiter les trois zones de jeu (une corde ou du gros scotch, par exemple).
- Des tracts anarchistes et de la patafix pour les coller aux murs.
- Un ordinateur avec la musique d'ambiance (+ chaîne hifi + câble).
- Des bonbons pour représenter la drogue.
- Des bouteilles d'alcool remplies de soft, ou des bières sans alcool.
- Un sac rempli de faux billets.
- Tasses de café.
- Deux casquettes de police.
- Des pétards ficelle.

Play-list :

ACDC, Deep Purple, Led Zeppelin, Rose Tattoo, The Rolling Stones, Black Sabbath, Camaron de la Isla, Johnny Cash, Neil Young, Janis Joplin, Jefferson Airplane, The Kinks, Scorpions, Ted Nugent, The Doors, Steppenwolf, The Who, Canned Heat, Joe Cocker, Johnny Winter, The Animals, Bob Dylan, Bobby Fuller Four, Credence Clearwater Revival, Edith Piaf, Jimmy Hendrix...

*CE DOCUMENT EST DESTINE UNIQUEMENT A L'ORGANISATEUR*

## **SCENES**

### Généralités

Avant chaque scène, l'organisateur intervient en voix off pour cadrer la scène.  
Il remet également un petit texte à certain joueurs, à lire à voix haute ou non.  
Puis il met la musique assez fort pendant 15 secondes.  
Lorsqu'il baisse à nouveau la musique, la scène commence.

Entre chaque scène, les joueurs doivent changer de place et de posture.

La première scène est découpée en deux phases :

- Première phase : Les personnages viennent juste de rentrer à la planque et ils font la fête. Cette première phase sera courte et intense. Son début est symbolisé par le fait que les personnages quittent la zone de jeu "ISOLEE" et rentrent dans l'aire de jeu principale. La fin de la phase sera déterminée par Minna, qui distribuera de la drogue à tout le monde (confier la "drogue" à la joueuse de Minna).
- Seconde phase : C'est la fin de la soirée et tout le monde est défoncé.
- Entre les deux phases, l'organisateur monte la musique et les joueurs changent de place, comme entre deux scènes normales.

Matériel nécessaire avant la première scène :

- Quelque chose pour délimiter les trois zones de jeu (une corde ou du gros scotch, par exemple).
- Des tracts anarchistes et de la patafix pour les coller aux murs.
- Un ordinateur avec la musique d'ambiance (+ chaîne hifi + câble).

### 1/ La fête

Matériel nécessaire pour la première scène :

- Des bonbons pour représenter la drogue (les confier à la joueuse de Minna).
- Des bouteilles d'alcool remplies de soft, ou des bières sans alcool.
- Un sac rempli de faux billets (le confier à Max).

Son et lumière :

- Laisser la musique bien fort pendant la première scène, pour empêcher les joueurs de communiquer trop facilement. Le temps est à la fête, pas à la discussion.
- Tamiser la lumière pour créer une ambiance de soirée.

### Phase 1

Le début de cette première phase est symbolisé par la traversée de la zone "ISOLEE" à la zone normale.

**CE DOCUMENT EST DESTINE UNIQUEMENT A L'ORGANISATEUR**

Texte d'ambiance - Phase 1 :

*“Vous venez juste de réussir votre casse et de débarquer à la planque avec le sac plein de billets. Vous êtes enfin en sécurité, et après tout ce stress, vous êtes complètement euphoriques ! Vous avez sorti les bouteilles, mis la musique à fond, et vous criez de joie en sautant partout !”*

(Allez-y, lâchez-vous !)

La fin de cette première phase est déterminé par le moment où Minna distribue la drogue à tout le monde.

**Phase 2**

Texte d'ambiance - Phase 2 :

*“La came de Minna a fait son effet, et vous êtes loin, très loin, tout au bout de la nuit... C'est le moment où tout devient possible.”*

Terminer la scène avec une intervention en voix off :

*“Complètement défoncés, vous finissez par vous endormir au petit matin. Vous vous retrouverez le lendemain autour d'une tasse de jus de chaussette.”*

**2/ Le café**

Matériel nécessaire pour la deuxième scène :

- Un sac rempli de faux billets.
- Tasses de café.

Son et lumière :

- Mettre la musique pas trop fort.
- Mettre la lumière à fond.

Avant le début de cette scène transmettre les deux petits papiers (Theo + personnage).

Texte d'ambiance :

*“Vous avez fait la fête toute la nuit, et vous vous retrouvez le lendemain matin autour d'une tasse de café. Tout est calme. La radio ronronne doucement dans un coin. Assis autour de la table, pendant que vous comptez les billets de banque, vous évoquez des souvenirs d'enfance, et vous discutez de ce que chacun d'entre vous va faire de sa part du butin.”*

Libre à chaque joueur d'inventer les souvenirs et les projets de son personnage.

Terminer la scène avec une intervention en voix off :

**CE DOCUMENT EST DESTINE UNIQUEMENT A L'ORGANISATEUR**

*“Vous discutez encore quelques temps, avant de manger une partie des réserves stockées dans la cave. C’est alors que commence l’attente du Suédois...”*

**3/ L’attente**

Matériel nécessaire pour la troisième scène :

- Rien de spécial.

Avant le début de cette scène transmettre les deux petits papiers (Theo + personnage).

Texte d’ambiance :

*“Il est midi passé. Le Suédois aurait déjà dû être là - les suédois ont plutôt la réputation d’être ponctuels. Fatigués et tendus, vous tournez en rond. Vous êtes enfermés dans cette planque et vous commencez à trouver le temps long. Heureusement qu’il y a de la musique à la radio...”*

A un moment, un flash info interrompt la musique à la radio.

Texte du flash info radio :

*“Nous interrompons notre programme musical pour un flash d’information spécial. En effet, nous venons d’apprendre du porte-parole de la Police Nationale que la bande de malfaiteurs qui ont effectué un braquage au cours de la journée d’hier a été localisé par les forces de l’ordre, et que leur arrestation serait imminente.*

*Des agents de police encerclent en ce moment-même la maison où les malfrats se sont retranchés. On attend l’arrivée sur les lieux de l’inspecteur Tobias, qui devrait sommer les criminels de se rendre sans violence.*

*On rappelle que cette bande n’en est pas à son premier coup, puisque pas moins de 27 vols à main armée lui sont reprochés. Certains de ces braquages ont d’ailleurs donné lieu à des fusillades, parfois mortelles. C’était le cas hier, où un homme âgé de 34 a trouvé la mort. Il aurait été abattu de sang-froid.*

*Le groupe de criminels est recherché depuis plus d’un an par la justice. Il revendiquerait un engagement politique révolutionnaire, et justifierait ses actes au nom de l’anarchisme, si l’on en croit les tracts retrouvés par la police sur les lieux des braquages.*

*Le coup d’hier sera très probablement le dernier pour cette bande, présentée comme très dangereuse par le porte-parole de la Police Nationale. En effet, un fonctionnaire de police se trouvait par hasard sur les lieux du crime pendant le braquage. Il a ainsi pu donner le signalement des malfaiteurs, ce qui a ensuite permis de localiser l’endroit où ils se cachait. Le directeur de l’établissement où a eu lieu le braquage aujourd’hui a déclaré qu’il espérait que le butin, estimé à un million de Francs, serait récupéré.”*

Terminer la scène avec une intervention en voix off :

*“Par la fenêtre, vous voyez clairement des dizaines de flics, armés jusqu’aux dents. Ils ont cernés la maison, mais n’ont pas l’air de bouger pour le moment...”*

*CE DOCUMENT EST DESTINE UNIQUEMENT A L'ORGANISATEUR*

#### **4/ La police**

Matériel nécessaire pour la quatrième scène :

- Deux casquettes de police.
- Des pétards ficelle.

Avant le début de cette scène :

- transmettre les deux petits papiers (Theo + personnage) ;
- expliquer rapidement la règle de fusillade.

Règle de fusillade :

- A chaque fois que l'organisateur claque un pétard-ficelle, la police lâche une salve de tirs sur la planque. Les balles fusent et ricochent partout dans la planque.
- Chaque joueur doit alors pointer du doigt un joueur (y compris lui-même).
- Celui vers qui le plus de doigts sont pointés encaisse une blessure.
- S'il y a des égalités, tous ceux qui sont à égalité sont blessés.
- Si votre personnage est à nouveau blessé lors d'une prochaine rafale, il meurt (en clair, deux blessures successives = mort).

Texte d'ambiance :

*"Tout est perdu... Vous êtes pris au piège comme des rats ! Vous entendez la voix de l'inspecteur Tobias qui résonne dehors, amplifiée par un mégaphone..."*

L'inspecteur Tobias dit aux personnages qu'ils sont cernés, et leur ordonne de se rendre. Savourant sa vengeance, il tombera facilement dans le sadisme. Il ne craint rien de la part des policiers qui l'accompagnent, tous partagent sa joie.

Au bout d'un moment, les policiers tirent (première chance de blessure). Puis l'inspecteur Tobias renouvelle son ordre.  
*"C'était un avertissement..."*

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les personnages se soient rendus ou soient morts.

A tous moment, deux personnages peuvent s'échapper en utilisant les uniformes de police trouvés par Theo.

Terminer la scène (et donc le jeu) avec une intervention en voix off :

Raconter ce que deviennent les différents personnages.

- *"XXX fut enterré(e) quelques jours plus tard dans le cimetière de Clichy-sous-Bois... Une jeune victime de plus dans cette zone industrielle sinistrée..."*
- *"Après un procès en comparution immédiate, YYY fut condamné(e) à la réclusion criminelle à perpétuité... Ce(tte) jeune criminel(le) aux revendications politiques termina sa vie derrière les barreaux de la maison d'arrêt de Fresnes..."*

*CE DOCUMENT EST DESTINE UNIQUEMENT A L'ORGANISATEUR*

- *“De manière inexpliquée, ZZZ parvint à prendre la fuite... Il/Elle continua encore longtemps sa vie de débauche, de violence et d'anarchisme aux quatre coins de la France...”*
- *“L'inspecteur Tobias ne parvint jamais à expliquer la disparition de XYZ des lieux de la fusillade... Le/La fuyard(e) aurait été aperçu du côté de Châteauroux quelques semaines plus tard, mais on ne retrouva jamais sa trace...”*