

Les Versets Sombres



Grandeur nature contemporain

Livret du Joueur





Les Versets Sombres

Jeu de Rôles Grandeur nature contemporain

Livret du Joueur

Ecrit par Madcow – 2001
Ecrire à l'auteur: swissmadcow@bluewin.ch
Coryphée.ch





QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLES GRANDEUR NATURE

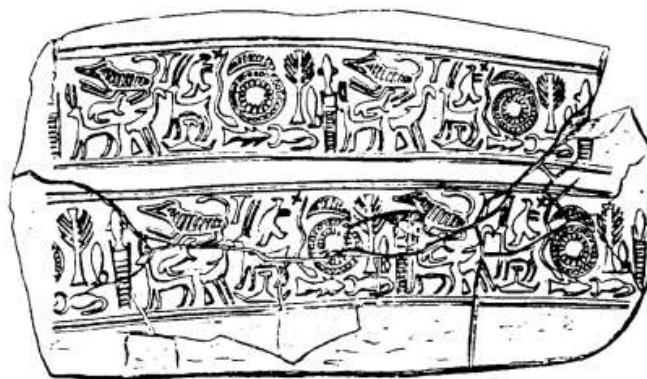
Le jeu de rôle grandeur nature ou simplement grandeur nature (GN) est une forme ludique de jeu de rôle dans laquelle les joueurs réalisent physiquement les actions de leur personnage. Le participant incarne un personnage au sein d'un univers fictif, et interagit avec d'autres personnages joués. Le succès des actions des joueurs est évalué par des règles de jeu, ou bien déterminé par le consensus entre joueurs. Les éléments de l'univers de jeu et les règles sont déterminés par des organisateurs.

Les premiers jeux de rôle grandeur nature ont été organisés à la fin des années 1970. Cette activité s'est propagée à travers le monde durant les années 1980, et s'est diversifiée par une grande variété de styles de jeu. De tels jeux sont souvent conçus comme une activité de divertissement, mais peuvent parfois être orientés vers la performance théâtrale ou artistique. Certains événements peuvent aussi être conçus dans des buts pédagogiques ou politiques. Les univers fictifs de jeu incluent des univers réalistes modernes ou historiques, et des univers futuristes ou fantastiques. Plus d'informations sur www.coryphee.ch

REGLES

Vie et mort des personnages

Les personnages disposent d'un point de vie par localisation (bras gauche, bras droit, jambe gauche, jambe droite et corps). Lorsqu'ils sont blessés à un membre celui-ci devient inutilisable, et le joueur doit simuler sa blessure. Il ne pourra réutiliser son membre que lorsqu'il aura été soigné. Une blessure au torse entraîne une incapacité totale et la mort du personnage s'il n'est pas soigné durant la scène qui suit. Une fois mort, il fera le signe d'invisibilité - les deux mains sur la tête - et ira voir un organisateur.



Combats à l'arme blanche

Les combats à l'arme blanche s'effectuent uniquement avec des armes factices, par exemple des armes en latex, qui doivent être homologués par les organisateurs. Leur utilisation est sujette à précaution.

Une fois qu'une touche a été effectuée, les deux adversaires doivent se retirer du combat pour quelques secondes, avant de reprendre leurs assauts. Chaque touche inflige une blessure au membre qui a été touché. Ceux qui auraient d'éventuelles armures, elles arrêtent la première blessure subie de chaque membre qu'elles couvrent! Cependant, les armures doivent également être homologuées par les organisateurs.



Combats à l'arme à feu

Les armes à feu sont simulées par des pistolets à pétard. Un tir à bout portant touche automatiquement le corps. Si la distance est plus grande, la cible choisit un de ses membres qui perd 1 point de vie. Les armures ne protègent pas des balles. Un tir à distance (donc pas à bout portant) nécessite de viser 5 secondes avant chaque tir; il n'est donc pas possible de tirer à répétition sur la cible.

Compétences générales

Egorgement - Tout le monde est capable d'égorger. Cela se fait en posant une lame courte en latex sur la gorge de la cible. Cependant, cela ne peut être fait que si l'action ne met pas la personne en danger (donc c'est impossible quand elle court, quand elle se bat, ...). Une personne égorgée est automatiquement morte, quels que soient ses points de vie et ses protections.

Assommer - Tout le monde peut également tenter d'en assommer une autre. Il n'y a pas besoin d'avoir d'armes pour cela. Il suffit de venir dans le dos de la personne de placer un poing sur son épaule et de frapper de l'autre main dessus (Délicatement!). Une personne assommée reste inconsciente pour la scène, puis reprend le jeu. Si elle n'avait pas remarqué son agresseur avant qu'il n'agisse, elle ne s'en souvient pas!

Crochetage – Tout personnage peut potentiellement réussir à crocheter une serrure, une porte, etc. il doit pour se faire contacter un organisateur qui décidera du temps et des outils nécessaires.

Premiers soins - Permet de faire récupérer un point de vie à une localisation de la cible. L'utilisation de ce pouvoir nécessite de passer 2 minutes à faire semblant de soigner la cible. Appliquer les premiers soins à une victime abattue durant la même scène permet de lui sauver la vie, l'organisateur décide des suites de la blessure.

Immobiliser – Il est possible d'immobiliser une personne en étant numériquement supérieur à ce personnage – la personne ne peut alors pas s'enfuir, à moins de posséder une force extra-ordinaire.

Pouvoirs spéciaux

Certains personnages peuvent bénéficier de capacités ou de pouvoirs spéciaux – ils sont alors mentionnés sur leur feuille de personnage. Veuillez vous référer aux consignes de l'organisateur si quelque chose d'étrange devait vous arriver...

Quelques conventions

Invisibilité

Lorsqu'un joueur a les deux mains sur la tête, il signifie aux autres joueurs qu'il est invisible et ne peut être aperçu. C'est aux joueurs présents de jouer le jeu. Une personne invisible ne peut rien faire d'autre que de se déplacer ou parler. Dès qu'elle enlève ses mains de la tête, l'invisibilité est rompue.

Hors-jeu

Veuillez respecter les endroits declares Hors-Jeu (indiqués par un symbole determine par l'organisateur)



BACKGROUND

1990. Dans un lit d'hôpital, deux moignons dépassent légèrement au-dessus de la couverture. L'homme à qui ils appartiennent arbore un rictus presque carnavalesque entre deux rires nerveux. Sa tête est bandée, et seul un œil –d'un bleu arctique- transparaît sous les bandelettes. Entre deux rôles, il laisse échapper des phrases incohérentes, qui trahissent sa folie. Autour de lui semblent s'égayer des démons, des monstruosité innommables, des actes de cruauté invraisemblables. A son chevet, un moine recueille patiemment ses paroles dans un petit livret, tandis qu'une infirmière règle le compte-goutte, un grain de terreur déposé sur son iris.

Ces images ont frappé l'inconscient collectif. Gardner, l'un des explorateurs parti à la recherche des ruines de ce monastère, délirant dans son lit d'hôpital, prononçant des paroles incompréhensibles. La télévision et les journaux ont retransmis l'horreur vécue par l'homme.

Couché et répétant inlassablement les mêmes mots, qui ne veulent rien dire, « *Aggraar'Apsout, Aggraar'Apsout* », Gardner semble être devenu totalement dément.

Mais déjà, de nombreux curieux, de toute sortes, se pressent autour de sa chambre, voulant connaître la raison de son état, voulant connaître l'emplacement de ce que l'on nomme à présent le monastère maudit. Il faut dire que la situation a de quoi attiser les imaginations et les délires vont bon train. Refuge d'animaux sauvages, extra-terrestres, tuerie collective, les hypothèses les plus folles circulent, mais nulle ne peut être confirmée.

Une semaine plus tard, Gardner annoncera, dans une conférence de presse chaotique, que le groupe a été frappé par la foudre alors qu'il venait d'atteindre le monastère, et qu'ils installaient la tente. Tous ont péri, y compris le fameux historien Lévy, qui a encore agonisé un moment avant de rendre l'âme.

Blessé et sonné, Gardner a pu péniblement rejoindre, après plusieurs jours de marche, le village le plus proche, où il s'est écroulé de fatigue et d'inanition.

A présent, handicapé des deux mains et défiguré, Gardner affaibli veut retourner là-bas, offrir une sépulture décente à ses collègues, et poursuivre ses recherches, « *parce que Lévy l'aurait voulu ainsi* ». Il a donc offert à tout volontaire sérieux, excluant les journalistes, et autres para-psychologues, de retourner là-haut. Plusieurs personnes se sont présentées, et n'ont été retenues que :

- **Katarina Kostapoulos**, l'infirmière de Gardner, qui l'accompagne vu sa faiblesse
- **Le professeur Ludwig Graublumen**, une sommité d'histoire antique et d'anthropologie.
- **Sa fille, Sybiline Graublumen**, étudiante en anthropologie et archéologie primitive, qui aide son père vu son âge avancé.
- **Sarah Ranseur**, conservatrice du musée de Reims, connue pour sa connaissance approfondie de la Mésopotamie antique.
- **Muhmad Moralhoui**, un linguiste spécialisé dans les langues anciennes.
- **Sigmund Löwenhartz**, professeur d'anthropologie culturelle à l'université de Bonn.
- **Olivia Newton**, assistante de Sigmund Löwenhartz
- **Maria Borgus**, la fameuse architecte qui défraya la chronique en construisant une cathédrale sphérique.
- **Telonius Lo**, un moine particulièrement intéressé par la redécouverte de ce qui fut un monastère d'une grande beauté.
- **Jacobius Saralin**, inventeur et astronome, auteur de nombreux traités d'astronomie antique.
- **Hans Storm**, historien médiéval et antique.
- **Anahel Bruliot**, assistant de Sigmund Löwenhartz



Quelques articles de journaux, relevés sur les participants ou ayant un rapport quelconque avec l'expédition.

« On a beaucoup critiqué son œuvre magistrale, qui est une cathédrale sphérique, gigantesque, dont les conventions religieuses ont peut-être été un peu tronquées. Il n'en reste pas néanmoins que le bâtiment en soi est une œuvre d'art, une magnificence, dont le talent pourrait être rapporté à celui d'un Gaudi opérant une révolution copernicienne avec l'angle. Un succès et une réussite, certes, du moins d'un point de vu architectural »

(S.O, Nouvel Observer, 1988)

« Il est étonnant de voir à quel point le livre de Simon de Saint-Phalle, devenu best-seller international, a pu influencer sur les esprits de certains. Le dernier en date étant Jorund Gardner, le libraire parti en exploration à la recherche d'un ancien monastère. Dans son délire, il n'a pu que prononcer le nom du démon pernecieux de ce fameux roman, qui meurt à la fin, frappé en plein cœur. Nous attendons vivement le prochain livre de cet auteur anonyme, qui se refuse à toute interview, et ne se laisse même pas approcher au téléphone. »

(D.V., Librarian's hole, 1990)

“On parle beaucoup du mystère de ce monastère maudit, hanté au 13e siècle par un fantôme, celui d'une dame triste et malheureuse. C'est le chevalier Frénégard de Beaulieu qui vainquit le dragon au 14^e, et instaura sur ses armoiries la tête coupée du monstre. Aujourd'hui, de toute évidence, les vaillants explorateurs vont se retrouver dans l'ancre de la terreur. Certains parlent d'un loup gigantesque, assoiffé de sang, tandis que d'autres soutiennent l'hypothèse d'une station secrète utilisée par une puissance étrangère, qui aurait brûlé vif les explorateurs de la précédente expédition. Quoi qu'il en soit, seul l'avenir nous dira ce qu'il s'y passera. »

(O.N., Gala, 1990)

