



"Huston, on a un problème"

Cape Canaveral, today. La fine fleur de l'aérospatiale est réunie pour assister au dénouement de la mission internationale la plus importante de ces 20 dernières années. Chacun espère que les spationautes accompliront leur objectif sans encombre, mais les incidents se sont multipliés tout au long du trajet. Face aux statistiques les plus défavorables, toutes les équipes se tiennent prêtes à réagir depuis la salle de contrôle.

Les participants incarneront les responsables au sol de la mission. Ils appartiendront à des groupes professionnels assez typés (ingénieurs, scientifiques, politiques, militaires, etc.), tous passionnés et préoccupés par les enjeux de la mission. Mais bien entendu personne ne perd de vue ses objectifs : stabiliser le fragile équilibre mental et physique des astronautes, superviser à distance les réparations du matériel le plus couteux de la conquête spatiale, mais aussi garantir le succès médiatique, politique et économique de l'opération.

Type d'activité : initiation au jeu de rôle grandeur nature ; grand jeu coopératif par équipes.

Thème : Ambiance blockbuster - empathie dramatique, adrénaline, sauvetage du monde et hautes technologies.

Format : de 2H à 3H (dont 15 minutes de présentation) et de 10 à 25 participants selon la demande.

Public visé : ce jeu s'adresse à un large public qui n'aurait pas forcément choisi cette activité de sa propre initiative. L'investissement demandé aux participants est donc adapté, que ce soit avant (simples costumes de ville contemporains, moins d'une page résumant les règles et le rôle de chacun) ou pendant le jeu (possibilité de « sortir du rôle » ponctuellement, voire de quitter la partie sans en briser l'ambiance et la dynamique). Toutefois, il s'agit bel et bien d'un jeu de rôle grandeur nature dont les participants sont costumés et ont des rôles individuels.





"Contagion"

Centre de quarantaine des Nations Unies, aujourd'hui. La fine fleur de la recherche médicale est réunie pour faire face à une épidémie propagée depuis le crash d'une étrange météorite. Chacun espère résoudre l'énigme de cette maladie inconnue. Mais parallèlement, est-il encore possible de sauver les patients réunis sur place... de garantir la sécurité des chercheurs, et plus encore, de stopper la contagion ? Et à quel prix ?

Les participants incarneront les membres de l'équipe médicale chargés de lutter contre la maladie. Ils appartiendront à des groupes professionnels assez typés (infirmiers, médecins, chimistes, policiers, etc.), tous préoccupés par l'état des patients et les risques de contamination. Mais bien entendu personne ne perd de vue ses objectifs : soutenir les malades, enquêter sur le virus, expérimenter des remèdes... et circonscrire la maladie par tous les moyens.

Type d'activité : initiation au jeu de rôle grandeur nature ; grand jeu coopératif par équipes.

Thème : ambiance blockbuster - empathie dramatique, adrénaline, adresse, enquêtes paranormales, débats et sauvetage du monde.

Format : de 2H30 à 3H30 (dont 30 minutes de présentation) et de 15 à 35 participants selon la demande.

Public visé : ce jeu s'adresse à un large public qui n'aurait pas forcément choisi cette activité de sa propre initiative. L'investissement demandé aux participants est donc adapté, que ce soit avant (simples costumes de ville contemporains, moins d'une page résumant les règles et le rôle de chacun) ou pendant le jeu (possibilité de « sortir du rôle » ponctuellement, voire de quitter la partie sans en briser l'ambiance et la dynamique). Toutefois, il s'agit bel et bien d'un jeu de rôle grandeur nature dont les participants sont costumés et ont des rôles individuels.



"Ce n'est pas personnel, c'est uniquement les affaires"

New York, 1919. Ce soir, un anniversaire réunit les gangs les plus influents de la capitale au "Speakeasy" (bar clandestin où l'on demande aux clients de parler doucement afin de ne pas attirer l'attention). Les mafieux vont laisser leur artillerie au placard pour lever le coude, manger un morceau et dépenser leur argent dans le prestigieux tripot. Cette soirée est cependant loin d'être anodine : c'est l'événement mondain où toute canaille digne de ce nom doit se trouver pour y faire des affaires et y soigner son image dans le Milieu.

Les participants incarneront les membres de gangs mafieux rassemblés pour faire la fête. Tous sont réunis pour manger, danser, taquiner la roulette et faire la fête, mais aucun ne négligera pour autant les affaires et les occasions d'augmenter le prestige de leurs organisations respectives.

Type d'activité : soirée d'initiation au jeu de rôle grandeur nature ; grand jeu de compétition par équipes incluant des jeux de casino (roulette, etc.).

Thème : ambiance années 20 festive et ludique. Les participants "s'encanailleront dans un esprit bon enfant".

Format : de 3H à 4H (dont 30 minutes de présentation) et de 40 à 70 participants selon la demande.

Public visé : ce jeu s'adresse à un large public qui n'aurait pas forcément choisi cette activité de sa propre initiative, mais sensibilisé à l'univers de la prohibition. L'investissement demandé aux participants est donc adapté, que ce soit avant (simples tenues de soirée contemporaines ou plus si affinité, moins d'une page résumant les règles et le rôle de chacun) ou pendant le jeu (possibilité de « sortir du rôle » ponctuellement, voire de quitter la partie sans en briser l'ambiance et la dynamique). Toutefois, il s'agit bel et bien d'un jeu de rôle grandeur nature dont les participants sont costumés et ont des rôles individuels.





"Campus by night"

United States, today. Ce soir, après un trimestre chargé, c'est la fête sur le campus universitaire : les étudiants ont bien mérité de souffler un peu, de boire des bières et de manger de bons hot dogs. Mais... Kimberley a une tête bizarre, ce soir. Elle est un peu... malade ?

Pendant 3 heures 30 de jeu, les participants incarneront les étudiants d'une université américaine lors d'une fête de fin de semestre « improvisée ». Tous appartiendront à des groupes sociaux assez typés (les métalleux, les *gangstas*, les premiers de la classe, les *geeks*, etc.). Tout le monde est très excité par la soirée ! Mais bien entendu personne ne perd de vue ses objectifs : tricher pour réussir les examens, organiser une messe noire, embrasser Kimberley dans les buissons, remporter le concours d'alcool organisé par la fraternité *Phi Epsilon Kappa*, etc. Et puis... n'a-t-on pas aperçu des ombres étranges à la lisière du campus ?

Type d'activité : soirée d'initiation au jeu de rôle grandeur nature ; grand jeu de compétition par équipes qui comportera une grande animation surprise destinée à faire "monter l'adrénaline".

Thème : ambiance de film américain humoristique, décalé et décérébré, fun et parfois physique.

Format : de 3H à 4H (dont 30 minutes de présentation) et de 30 à 60 participants selon la demande.

Public visé : ce jeu s'adresse à un large public qui n'aurait pas forcément choisi cette activité de sa propre initiative, mais sensibilisé aux cultures du jeu vidéo et des films de série B. L'investissement demandé aux participants est donc adapté, que ce soit avant (simples tenues contemporaines "casual", moins d'une page résumant les règles et le rôle de chacun) ou pendant le jeu (possibilité de « sortir du rôle » ponctuellement, voire de quitter la partie sans en briser l'ambiance et la dynamique). Toutefois, il s'agit bel et bien d'un jeu de rôle grandeur nature dont les participants sont costumés et ont des rôles individuels.

