

L'aventure grandeur nature chez les Chroniques d'Algaroth

Créée il y a quelques années par des lycéens, l'association challaisienne de jeux de rôle propose un voyage dans l'imaginaire.

CHALLEX

L'histoire des Chroniques d'Algaroth est née d'une amitié entre des jeunes de la région. En 2012, alors étudiants au lycée de Ferney-Voltaire, ils se regroupent pour mener des jeux de rôle grandeur nature « GN », basés autour d'un univers médiéval-fantastique qu'ils ont eux-mêmes créé.

Après avoir principalement joué entre amis, c'est en février 2015 qu'ils fondent officiellement l'association pour la développer davantage. Edouard, Laurie-Anne et Zacharie, trois de ses membres, nous présentent son évolution.

Des événements réguliers

« Nous avons commencé à organiser des activités grandeur nature sur des terrains de la région, sans trop d'organisation. Petit à petit, les gens étant plus nombreux à nous rejoindre, nous avons créé un univers de plus en plus fourni et élaboré. »

Le principe des Chroniques d'Algaroth : permettre aux participants de s'immerger dans cet univers médiéval-fantastique où se rencontrent des personnages en tous genres : elfes, nains, chevaliers... Le jeu de rôle prend place sur plusieurs jours en pleine nature où chaque personnage mène sa quête suivant une trame préparée par les organisateurs du jeu.

« Nous devons imaginer un scénario pour que les équipes atteignent un objectif précis, et qu'elles réalisent aussi des quêtes secondaires. ». Une expérience qui attire en



Pour incarner leurs personnages, certains fabriquent eux-mêmes leurs costumes et d'autres se fournissent auprès de magasins spécialisés.

moyenne une quarantaine de participants par événement. En plus de ces activités proposées en Rhône-Alpes, l'association est active chaque mois à Challex. Elle y propose une journée jeux de plateau ou du « troll ball », un dérivé du rugby pratiqué avec des épées factices. En soirée, elle reçoit le public dans la mai-

son des sociétés pour poursuivre l'immersion.

Une expérience enrichissante

L'association compte aujourd'hui vingt membres actifs et une cinquantaine d'intéressés qui viennent régulièrement, en provenance de la région, d'autres villes françaises et de Suisse. « C'est un

petit monde, car nous nous retrouvons souvent dans les événements que chaque association organise dans sa propre région. » Les membres se sont ainsi rendus récemment à Kandorya, le plus grand « grandeur nature » de France avec plus de 3000 participants. « C'est une expérience sociale intéressante de se plonger dans un jeu de rôles intense

et de s'investir. Ça nous a tous aidés à socialiser, à créer des liens dans une communauté où chacun a le même état d'esprit. En tant qu'organisateur, on a en plus un réel plaisir à voir les gens s'épanouir dans un monde qu'on a créé pour eux. »

Emmy Figarolio

Edouard Peray et Lorène Méot sont à la base les deux créateurs du monde d'Algaroth

L'association organise son prochain GN les 20 et 21 avril au château de Saint-Quentin-Fallavier (Lyon) et en mai. Elle sera également présente au FestiVolt à Ferney en juin et aux Vaches Folks à Divonne en juillet. Elle y tiendra des stands d'animations (tir à l'arc, exposition de matériel ancien, troll ball etc).
Contact : page Facebook @leschroniquesdalgaroth et site internet sur lcalgaroth.wixsite.com/lcda où vous trouverez des informations complémentaires sur l'univers, son histoire, les règles du jeu.

Comment s'organise un jeu de rôle en grandeur nature ?

Les événements grandeur nature sont souvent organisés par l'association sur plusieurs jours. « Cela demande énormément d'organisation, surtout quand il y a plus de cinquante participants. Par exemple, nous avons organisé un gros week-end en mars 2017 au Fort l'Écluse. » Parmi les étapes de préparation, les membres ont d'abord dû chercher un terrain disponible, puis l'étudier.

« Nous avons commencé six mois avant le jour J. Ensuite, il a fallu créer une trame de fond qui guiderait l'aventure, puis se diviser les diverses tâches : gestion des décors, parcours, administra-

tif... », ainsi que des fiches-personnages : « Chaque participant doit réserver sa place en amont de l'événement, et nous faire part de sa fiche. Elle décrit quel personnage il va jouer, parmi les créatures et rôles proposés. »

Après avoir reçu toutes les fiches, les organisateurs doivent préparer un scénario pour que les équipes atteignent un objectif précis, mais aussi pour que chaque joueur réalise des quêtes individuelles en fonction de son histoire.

« Par exemple, pour le Fort l'Écluse, nous avons imaginé

que des troupes d'aventuriers et de mercenaires étaient tombés sur le château, et le jeu est devenu une sorte d'escape game géant. »

Pour entrer dans la peau de leur personnage, les participants se chargent de se fabriquer ou d'acheter des costumes, tandis que l'association encadre le campement et les repas sur place.

« Ce genre d'événements a beaucoup de succès. Comme nous avons un nombre de places limitées, en général elles s'écoulent rapidement. Pour l'Écluse, elles se sont vendues en trois jours ! »



L'association détient son propre matériel avec des fiches, costumes, cuir...