

Jeu de rôle : du rêve grandeur nature à La Farlède

2009



PASSION Une cinquantaine de jeunes passionnés de créatures fantastiques ont fait vivre leur monde à La Farlède. On y est allé, déguisés, et on s'est pris au jeu

« Vous venez d'être banis du village de Montreux, détruit en une nuit par les zombies. Ça a changé votre vie à tout jamais. Vous êtes sur la route, vous ne savez pas ce que vous allez y trouver. Vous ne dormez plus la nuit mais vous êtes dans un groupe très solidaire. » Nicolas Alfano, le président de « Songes éternels » et organisateur de ce « GN » – pour « grandeur nature » – rembobine. Revient un an en arrière, à la fin du précédent jeu de rôles. Et plante rapidement le décor de ces « Terres de l'oubli ». Oppressant.

« Les tenir en haleine »

Face à lui, concentrés sur leurs rôles, des elfes, des troubadours, des chevaliers, des morts-vivants, une fille de joie... tout droit sortis de leur univers d'inspira-

Tolkien et son Seigneur des anneaux, le monde de Narnia, et plein d'autres légendes médiévalo-fantastiques planent à La Farlède, sur les quelques hectares de terrain de Joël et Henri Robin, gentiment prêtés pour le week-end. Le costume et les accessoires sont pensés dans les moindres détails. « Des mois et

des mois de travail », souffle Nicolas Alfano.

Il est « une heure avant la messe », pour eux. 18 h, pour

nous. Le soleil déclinant accompagne la trentaine de joueurs, des « habitués » de 17 à 35 ans, sur le chemin de l'aventure. Une vingtaine d'autres restent au point de départ. Les « PNJ ».

« Des personnages non-joueurs, mais qui interviennent dans le jeu suivant le scénario que nous avons imaginé. Il faut tenir les participants en haleine durant 24 heures », explique l'organisateur.

La nuit est tombée. Les participants font face, successivement, à un mini-incendie, et différentes attaques. Deux heures de sommeil dans leurs abris précaires. Maigre. Les traits sont un peu tirés.

Mais tout le monde est sur le pont pour combattre Fannir, monstre « inspiré de la mythologie nordique », puis l'armada « d'humains corrompus ».

Les tables de la

par la sympathique Sylviane, sont renversées. Des bras sont tranchés par des épées plus vraies que nature. Une dizaine de corps s'éparpillent au milieu des herbes hautes. « Un docteur, vite ! » Le croque-mort accourt. Euh, bon, on s'enflamme. Tout est faux, hein ? Les épées sont en mousse et latex – « les contrôles des armes sont très stricts » –, les combats fair-play et magnifiques, et les morts toujours bien vivants.

24 heures ont passé dans ce monde bien à part. Le jeu se termine – sans gagnants – comme il avait commencé : sur un grand flou, fait exprès. « La suite au prochain épisode. »

Les personnages fantastiques renfilent leurs costumes de « civils », fatigués mais heureux. Nous, on n'y connaissait rien, et on s'est régalé.

taverne Au gobe-

FANNY ROCA

Monts Rieus