



Contamination!

Vous cherchez un jeu « fil rouge » pour votre camp qui changerait d'un Killer ou d'un Ange-Gardien ? Voici *Contamination !*, jeu créé pour le camp des Pionniers et Caravelles (14-17 ans SGDF) d'Antony ! Ce jeu s'est déroulé pendant 3 semaines (pour 12 jours de jeu effectifs), avec 18 participants (dont 2 chefs) et 3 Maîtres du Jeu.

Attention ce jeu va infecter votre vie de camp pour propager du fun du mystère entre vos scouts !:-)

Ce jeu s'inspire librement de jeux existants pour créer un jeu répondant à l'envie des chefs (Jeu de rôle à clans variables et sans éliminations) : [les Loups-Garou de Thiercelieux](#) pour le système de rôle et de Jour/Nuit, son extension [Le Village](#) pour les métiers de jours, et le jeu [Sporz](#) pour le système de génome et de contamination.

Nous allons vous présenter le jeu tel qu'il a été joué pendant le camp, ainsi que des propositions d'améliorations... Libre ensuite à chacun de l'adapter pour mettre en place une partie de *Contamination !* lors de son camp, en variant l'imaginaire, les rôles et le nombre de joueurs !

Principe du Jeu

Pendant la durée du jeu, les joueurs vont faire partis d'un village ou d'une communauté se retrouvant face un problème ; un loup-garou s'est infiltré parmi eux ! ils vont de voir mener l'enquête et agir pour découvrir qui est ce loup qu'on appellera Loup Alpha. De son côté, le Loup Alpha devra « mordre » des villageois pour les contaminer et créer une meute plus puissante qui devra devenir majoritaire dans le village.

Chacun des tours de jeu dure en moyenne 24h (on pourra varier suivant programme du camp) et se déroulera en parallèle des autres activités du camp. Chaque tour est composé d'une phase de nuit (indépendante de notre soleil et notre lune!), la plus longue, lors de laquelle chaque joueur pourra effectuer une action secrète en se rendant auprès des Maitres du Jeu (=MJ = les chefs), et une phase de jour, entre 15 et 30 minutes, durant laquelle tous les joueurs participerons à l'Assemblée Villageoise, a l'issu de laquelle ils choisiront une personne suspecte à envoyer en quarantaine pour une décontamination.

Ce jeu est donc facilement adaptable à une vie de camp, on peut aussi choisir d'espacer constamment ou périodiquement les tours de jeux pour aménager le planning pendant les activités en autonomies ou pour faire des pauses si une tension se crée autour du jeu !:-) (hé oui, quand on aime gagner certains sont prêt à tout ! Mais on vous rassure : la bonne ambiance reste de mise autour du jeu!)

Caractéristiques d'un joueur

Chaque joueurs possède 4 caractéristique définissant son personnage, certaines sont connues de tous alors que d'autres sont contenus que du joueur, ou seulement de certains !

1/ Le Rôle > **Secret**, pour les phases de « nuit »

Les joueurs se verront attribuer au hasard un rôle caché symbolisant leur compétence/capacité (ex : Sorcière = maîtrise des potions) et leur conférant un pouvoir associé (ex : pouvoir distribuer X potions) pouvant être utilisé à chaque tour, pendant la nuit, caché des autres. Un des joueurs recevra le rôle du Loup Alpha, celui qui devra mener la bataille de la contamination.

2/ Le Métier > **Public**, pour les phases de « jour »

Chaque joueur est également définit par un métier connu de tous, pioché au hasard au début du jeu. Le métier donne la possibilité d'effectuer une action spécifique pendant la phase de jour lors de l'Assemblée Villageoise (ex : Abbé : écouter une personne en confession). Un des métiers est un non-métier : celui de vagabond. Mais les métiers sont amenés à tourner au cours du jeu, et la progression sociale est possible.. mais la perte de l'emploi aussi !

3/ Le Génome > **Secret, inconnu des joueurs**

Le Génome de chacun est ce qui définit sa propension à être contaminé/guéri ou non. On peut être Résistant (résistance naturelle à la contamination), Hôte (une fois contaminé, impossible d'être soigné), ou Standard (possibilité d'être contaminé ou guéri à l'infini). Les génomes sont, sauf exception (ex : le Loup Alpha sera Hôte et non-guérisable) tirés au sort et inconnu des joueurs. Les joueurs seront amenés à les découvrir grâce à certains rôles, ou bien en apprenant leur contamination ou guérison (ou l'échec de ces actions sur eux).

4/ L'Etat > **Secret**

Les joueurs pourront connaître l'état de « Sain », s'ils ne sont pas porteur du virus de loup-garou, ou « Contaminé » s'ils sont mordus par le Loup Alpha. Les MJ (Maître du Jeu) tiennent les joueurs au courant de leur état si celui-ci est amené à changé.

L'état peut en effet changer à différent moment :

- après la morsure des loups, on devient contaminé
- après une action du guérisseur ou de la sorcière on redevient sain
- ou bien encore après un envoi en quarantaine à la fin de l'assemblée du village (on perd au passage un tour de jeu (un jour et une nuit) le temps de la quarantaine!)
- notons également qu'on peut être « paralysé » et être ainsi privé d'action de nuit pour un tour.

Déroulement du jeu

1) Préparation du Jeu

Tout d'abord, les MJ (Maîtres du jeu) doivent préparer la mise en place du jeu : ajuster *Contamination !* au nombre du joueur sur le camp, tirer au sort les rôles, génomes de chacun, préparer les outils de MJ (le Tableau d'Affichage, la Pochette de Suivi, la Boîte à murmures ...) sur lesquelles nous reviendront ci-après.

2) Lancement du Jeu

La deuxième mission des MJ, et non des moindres, et celle du lancement. Ancré (ou pas) dans l'imaginaire du camp, il va falloir expliquer le jeu au joueurs ! Quand cette tâche sera faite, les MJ appelleront le joueur tiré au sort pour avoir le métier de Crieur Public, qui devra déclamer aux autres joueurs leurs métiers. Enfin, les MJ recevront un à un les joueurs pour leur apprendre leur Rôle secret et leur expliquer leur pouvoir en détail (il n'y a pas de support qui pourrait être égaré et mettre en danger le joueur!). Enfin, le jeu peut commencer et c'est l'heure de la première phase, du premier tour de jeu !

3) Tour de jeu : La Nuit

La phase de Nuit, lorsque l'obscurité tombe sur le village, est propice aux actions secrètes ... il est temps pour chaque joueur de réaliser l'action correspond à son rôle ! Protéger, Contaminer, Paralyser, Découvrir, Soigner ... chacun viendra voir les MJ (ou ceux là viendront les voir) lors des temps de pauses entre les activités et services pour réaliser son action. Le MJ devra respecter l'ordre d'action des personnages nécessitant une chronologie (ex : le Salvateur doit protéger avant que les Loup Garous contaminent... tandis que le Gourou peut recruter dans sa secte à n'importe quel moment!), bien sur en faisant des feintes et en étant discret pour ne pas éveiller les soupçons !

En parallèle, les joueurs pourront déposer des mots anonymes dans la Boite des Murmures, que le Crieur Public déclamera pendant l'assemblée suivante.

4) Tour du jeu : Le Jour

Lorsque tous les joueurs ont joués, c'est l'heure de la phase de jour qui est l'Assemblée Villageoise. Il est préférable que l'assemblée soit à heure fixe (ex : tous les jours avant le dîner) mais peut varier suivant le programme, il faudra avertir les participants pour qu'ils aient le temps de faire leur action de nuit et de créer des alliances secrètes !

L'assemblée villageoise donnera lieu à la réalisation de l'action des métiers pour les joueurs n'étant pas vagabonds, toujours dans la même chronologique. Il y aura ensuite une phase de débat puis un vote à main levé (on peut aussi choisir de faire voter à bulletin secret!) pour désigner le suspect qui sera envoyé en quarantaine pour tenter de le décontaminer !

5) Recommencer l'opération 3 et 4 jusqu'à la fin du camp où jusqu'à que l'un des clans gagne !:-)

6) La dernière Assemblée Villageoise

Le jeu se termine quand l'un des camp gagne, ou quand c'est l'heure de cloturer le camp ! La dernière assemblée donnant lieu à la fin du jeu sera une assemblée classique, prolonger par un temps où chacun pourra dévoiler son rôle et échanger sur le jeu, raconter ses faits de guerres, ses manipulations et alliances secrètes !:-)

Les Rôles

Voici les rôles mis lors de la première partie de *Contamination !*

A noter que certains rôles se sont révélés peu intéressants ou palpitants (même si parfois très utiles), surtout quand ils ont que très peu ou pas du tout d'actions de nuit, il serait donc bon de les améliorer ou les fusionner (ex : l'athlète, Cupidon, frangins. ...)

Certains rôles ont d'office des génomes Hôte ou Résistant pour équilibrer le jeu. Parmi les autres joueurs, on rajoute quelques hôtes et résistants pour compléter et assurer le bon déroulement de la partie. La première partie de *Contamination !* a été jouée avec 3 Hôtes, 3 Résistants, et 12 Standards.

	Loup Alpha (<i>toujours Hôte</i>) Premier Loup Garou du village, il peut contaminer 1 personne et en paralyser une autre		Commère Elle connaît l'information apprise par la voyante, le devin ou le généticien
	Salvateur Il peut chaque nuit protéger une personne de la paralysie ou de la contamination		Pyromane Il peut brûler 3 lieux de travail au cours de la partie, pour rendre des joueurs vagabonds
	Guérisseur (x2) (<i>dont 1 Résistant</i>) Il peut chaque nuit tenter une guérison sur un joueur qu'il suspecte d'être contaminé		Corbeau Doit laisser un mot signé « Le Corbeau » tout les jours dans la Boîte à Murmures
	Sorcière (x2) (<i>dont 1 Résistant</i>) Elle possède deux potions, une potion de guérison et une potion pour paralyser un joueur		Athlète apparaît toujours comme résistant et sains aux yeux de la voyante et du généticien
	Ancien Il peut découvrir l'État (sain/contaminé) d'un joueur par nuit		Cupidon Choisit deux amoureux qui seront liés par le sang (quand l'un change d'état, l'autre aussi)
	Devin Apprend le taux de sains/contaminés de la nuit en cours		Frangin (x2) Il peut, 3 fois dans la partie, obliger son frère à voter une personne en particulier lors de l'assemblée
	Voyante Elle choisit de voir le rôle d'un joueur par nuit		Gourou Toutes les deux nuits (à partir du deuxième tour) il recrute une personne dans sa secte
	Généticien Il peut découvrir le génome d'un joueur par nuit		

Les Métiers

Voici les métiers proposés lors de la première partie de *Contamination* ! . N'hésitez pas à en modifier / ajouter, suivant le nombre de joueurs et les envies ! On peut par exemple rajouter un « Barbier » ou une « Coiffeuse » qui pourra apprendre des secrets d'un garçon ou d'une fille, ou encore n'importe quel rôle qui pourrait rajouter des actions marrantes lors de l'assemblée !

	Le Tabellion Si un travailleur est envoyé en quarantaine, il désignera à la fin de l'assemblée du village un vagabond pour récupérer le poste.		L'Abbé Chaque jour, avant la phase de débat, l'abbé pourra écouter le villageois de son choix en confession : celui-ci devra lui donner une information qu'il sait sur le jeu (sauf le rôle d'un joueur)
	Le Comte Il pourra, si un désigné le convainc, donner une fois sa grâce pour éviter la quarantaine à un joueur.		Le Tavernier Bien aimé des loups, il ne peut être contaminé. En revanche, il vote en premier, et si le village vote comme lui, il est soupçonné de trahison et c'est lui qui ira en quarantaine.
	L'Institutrice Elle ne vote jamais, mais chaque tour elle peut punir un joueur qui ne pourra voter non plus.		Le Crieur Public Au début de chaque Assemblée Villageoise, il déclame l'ensemble des mots qui ont été déposés dans la Boîte à Murmures
	Les Artisans (x7) Ils sont le cœur de l'activité économique du village. Ils désignent un représentant dont le vote comptera double en cas d'égalité		Les Vagabonds Les joueurs n'ayant pas de métiers sont vagabonds, ils n'ont pas de métiers et ne peuvent être désignés par l'instituteur.

(images empruntées au jeu *Citadelle* pour la plupart)

Les Outils de Maître du Jeu

Vous devez déjà commencer à comprendre le déroulement d'une partie de **Contamination** !. Abordons maintenant l'aspect « MJ », ce que doit savoir et faire les Maîtres du Jeu pendant la partie, et les outils qui vont l'aider.

Le Tableau d'Affichage

C'est l'outil qui matérialisera le jeu sur le camp, à destination des joueurs. Voici les éléments qui doivent y apparaître :

- rappel des génomes
- rappel des rôles mis en jeux et leur nombre
- Tableau des métiers : on créera un tableau des métiers avec des cases vides permettant d'y coller une photo des joueurs avec de la patafix, pour que chacun visualise le métier de chacun et que le tableau puisse évoluer au fur à mesure des contamination ou de l'action du pyromane.
- Une boîte des murmures (une boîte ou une enveloppe accrochée au tableau) où les joueurs pourront déposer des mots secrets qui seront lus chaque jour par le crieur public. NB : les MJ écriront eux même les mots dictés par Le Corbeau pour que son écriture ne soit pas reconnue !

La Pochette des MJ

C'est le document le plus important du jeu, et le plus secret ! Elle ne doit pas tomber entre les mains des joueurs ! On collera sur les deux faces intérieur de la pochette deux feuilles permettant de suivre l'évolution et les actions de tous les personnages. Ce document doit être claire, lisible, et compréhensible par tous les Maîtres du Jeu tout en le gardant caché de la vue des joueurs ! :-). Il pourra être accompagné d'une liste aidant les MJ à aller voir les joueurs dans le bon ordre (cf « Déroulement du jeu ») pour éviter des erreurs basiques (ex : le MJ dévoile un rôle à la voyante.. puis apprend qu'elle a été paralysée par les loups-garous, il n'y a plus de retour en arrière possible!).

Exemple de tableau de jeu :

A gauche : colonne de suivi du perso : son rôle, son génome, son appartenance à la secte ou au binôme des amoureux, ses actions réalisées s'il y'a une limite ... A droite : des colonnes par jour pour indiquer les actions réalisées (ou non).

Patrick Loup-Alpha / hôte	Tour 1 Contamine : Matthieu. Para : Charles	Tour 2 Conta : Christophe Para : Théo	Tour 3 Conta : Réjane Para : Héloïse
Matthieu Pyromane / standard Actions : ① ② ③ ♥amoureux	Contaminé. Désigné comme amoureux 0 action.	Rien.	Brûle Artisans
Aurélië Généticien / Hôte ♥amoureux	Désigné comme amoureuse Voie : Charles.	(conta) Voie : Héloïse	Voie : Matthieu
Charles Frangin / Résistant Actions : ① ② ③	Paralysé	Frangine doit vote : Bérénicë	Frangine doit voter : Diane
Héloïse Gourou / Standard	Rien.	Recrute : Pilou	Rien. Paralysée

Morsure, Paralysie, Décontamination ...

Parlons enfin des changements d'Etat qui peuvent toucher un joueur. C'est par ces évolutions de leurs Etats que le joueur découvrira implicitement leur génome, mais surtout le nouveau clan auquel il appartient !

La Morsure des Loups-Garous

Chaque nuit, les loups-garous pourront décider une personne qui sera mordue pour rejoindre le camp des Loups-Garous. Les premières nuits, le Loup Alpha choisira seul sa victime. A partir du moment où il y a en jeu 4 contaminés, et que le Loup Alpha peut donc être moins facilement démasqué par ses compères qui pourraient être guéris à tout moment et dévoiler son identité aux autres villageois, le Loup Alpha doit prendre la décision en concertation avec le Conseil des Loups.

Le Maître du Jeu tiendra alors au courant le Loup Alpha des changements d'Etat de ses collègues, puis le Loup Alpha se débrouillera pour prendre une décision collégiale avec les contaminés. A lui de choisir d'organiser une réunion, d'utiliser des messages ou n'importe quel autre système de communication qui lui permettrait de ne pas dévoiler son rôle aux autres joueurs. C'est toujours le Loup Alpha qui donnera le résultat du Conseil des Loups au Maître du Jeu, les MJ veilleront, en sondant les autres loups, que ceux ci ont bien été acteur du choix.

A la fin de chaque Nuit, les MJ tiendront informés les victimes des loups de leur changement d'état (s'ils sont Standard ou Hôte), ou de l'Échec de la morsure des loups-garous à leur encontre (s'ils sont Résistant). S'il le joueur était sous la protection du Salvateur, ou s'il a été guéri au court de la nuit par un guérisseur ou une sorcière, le MJ ne dira rien au joueur. Il signalera au MJ que « la morsure a été inefficace ».

Guérison

La Guérison permet à un Contaminé de redevenir Sain, si celui ci n'a pas un génome Hôte. A la fin de chaque nuit, les MJ signaleront qui ont été guéris leur changement d'Etat. La Guérison peut être apporté de plusieurs manières : par l'envoi en Quarantaine, par la guérison d'un Guérisseur ou par une potion de Guérison d'une sorcière. Pour ces deux derniers choix, si la cible de la guérison était hôte (ou si le guérisseur a choisit de tenter de guérir une personne Saine!), on signalera au guérisseur que l'action a été « sans effet ». Pour la sorcière, le MJ ne lui signalera pas si la potion a entraîné ou non la guérison du joueur.

Paralysie

La paralysie est le fait de la 2ème action des Loups-Garous (qui peuvent contaminer une personne et en paralyser une autre) ou bien de l'action de la sorcière. Le joueur paralysé le sera pendant toute la durée de la nuit (sauf si il est sous protection du Salvateur) et ne pourra donc exercer son rôle pendant la nuit en cours.

Quarantaine

Un joueur est envoyé en quarantaine à la fin de chaque tour, grâce au vote de l'Assemblée Villageoise. La quarantaine a pour effet de guérir un joueur qui a été suspecté de contamination ! Mais le prix à payer de cette guérison est cher : le joueur ne peut plus jouer son rôle de nuit, ne peut participer à l'assemblée suivante, et s'il avait un métier il le perd et redevient vagabond !

Voilà, vous avez tous les outils en mains pour lancer votre première partie de *Contamination!* pendant votre prochain camp !

N'hésitez pas à adapter les règles, les rôles et les métiers ! Mais aussi à « aider » le tirage au sort pour être sûr que les joueurs aient des rôles dans lesquels ils se sentent bien... mais la partie sera toujours plus inattendue si chacun a un rôle auquel on ne s'attendrait pas ! :-)

Si vous avez des questions sur le jeu, ou des idées pour l'améliorer, vous pouvez contacter les Pionniers et Caravelles d'Antony à l'adresse : delphine@sgdf-antony.fr .

Bon Jeu !

Les Pios-K d'Antony
Caravane 1
Scouts et Guides de France
www.sgdf-antony.fr