

La passion marche aux côtés de la foi

# LE DERNIER CHEMIN DE COMPOSTELLE



10-11 septembre  
an de grâce 2022

Une édition du GN  
Les Sentes

La Ville Albertine  
(Ambon,  
Mor Bihan)

# LE DERNIER CHEMIN DE COMPOSTELLE

10/11 Septembre 2022, La Ville Albertine (Ambon, Mor Bihan)

## COURRIER D'INVITATION

Le visage d'une statue  
Une bague au doigt  
Une ombre sur la route  
La passion marche  
aux côtés de la foi  
vers Compostelle

(temps de lecture : 4 min de consignes indispensables + 9 min d'annexes)

J'ai le plaisir de t'inviter à un [jeu de rôle grandeur nature](#).

*Le dernier chemin de Compostelle* est une session du jeu [Les Sentes](#) : **dramas forestiers dans une réalité sorcière**.

Nous allons y incarner les membres de plusieurs communautés qui survivent dans un Moyen-Âge alternatif envahi par la forêt et font la dernière étape du pèlerinage vers Saint-Jacques de Compostelle avant de retourner vers leur logis.

Tout le monde pratique (sans jamais vraiment l'avouer aux autres) des rituels magiques qui vont nous confronter au surnaturel et à des drames humains. Cela commence par des visions. Puis un parcours initiatique. Puis il y a un chant. Alors commence la résurgence : le temps sorcier. Il y a ces parchemins apparus dans votre poche, qui décrivent des rituels. Il faut les accomplir avant la reprise du chant qui marque la fin de la résurgence, sinon vous transformerez en monstre. Mais à cause de ces rituels, tout va basculer.

*Le dernier chemin de Compostelle* est un **GN impro**. L'intrigue et le jeu reposent essentiellement sur les personnages que vous allez créer à l'avance en rassemblant des petites fiches génériques.

Il est possible de se concerter à l'avance sur les aspects du jeu, [l'événement facebook](#), le serveur discord (sera mis en place un mois avant la date) et ma boîte mail sont là pour ça, mais c'est facultatif.

*Le dernier chemin de Compostelle* est aussi un **GN itinérant**. Le samedi après-midi, vous allez parcourir le chemin aller vers Saint-Jacques de Compostelle (environ une heure de marche + deux heures d'événements / rencontres), vous y rencontrerez des figurants et découvrirez des lieux étranges. Le samedi soir est une période de quartier libre dédié à vos intrigues personnelles. Le dimanche matin, vous parcourez le chemin retour, même durée que l'aller, avec autant de rencontres et de lieux.

L'aspect itinérant et la présence de figurants est la grosse différence par rapport aux sessions habituelles des *Sentes*.

**Avertissement** : Ce GN est une invitation à vivre une aventure ayant pour cadre le folklore chrétien. Ce n'est ni une apologie ni une critique de la religion chrétienne.

### INSCRIPTION

Après lecture du détail de l'événement, si tu as des questions ou si tu décides de t'inscrire, envoie un mail à [thomas.munier.outsider@gmail.com](mailto:thomas.munier.outsider@gmail.com)

Il te faudra également réserver une place via [la billetterie](#).

Tu peux, si tu le souhaites, échanger sur [la page facebook de l'événement](#) ou y mentionner ta participation.

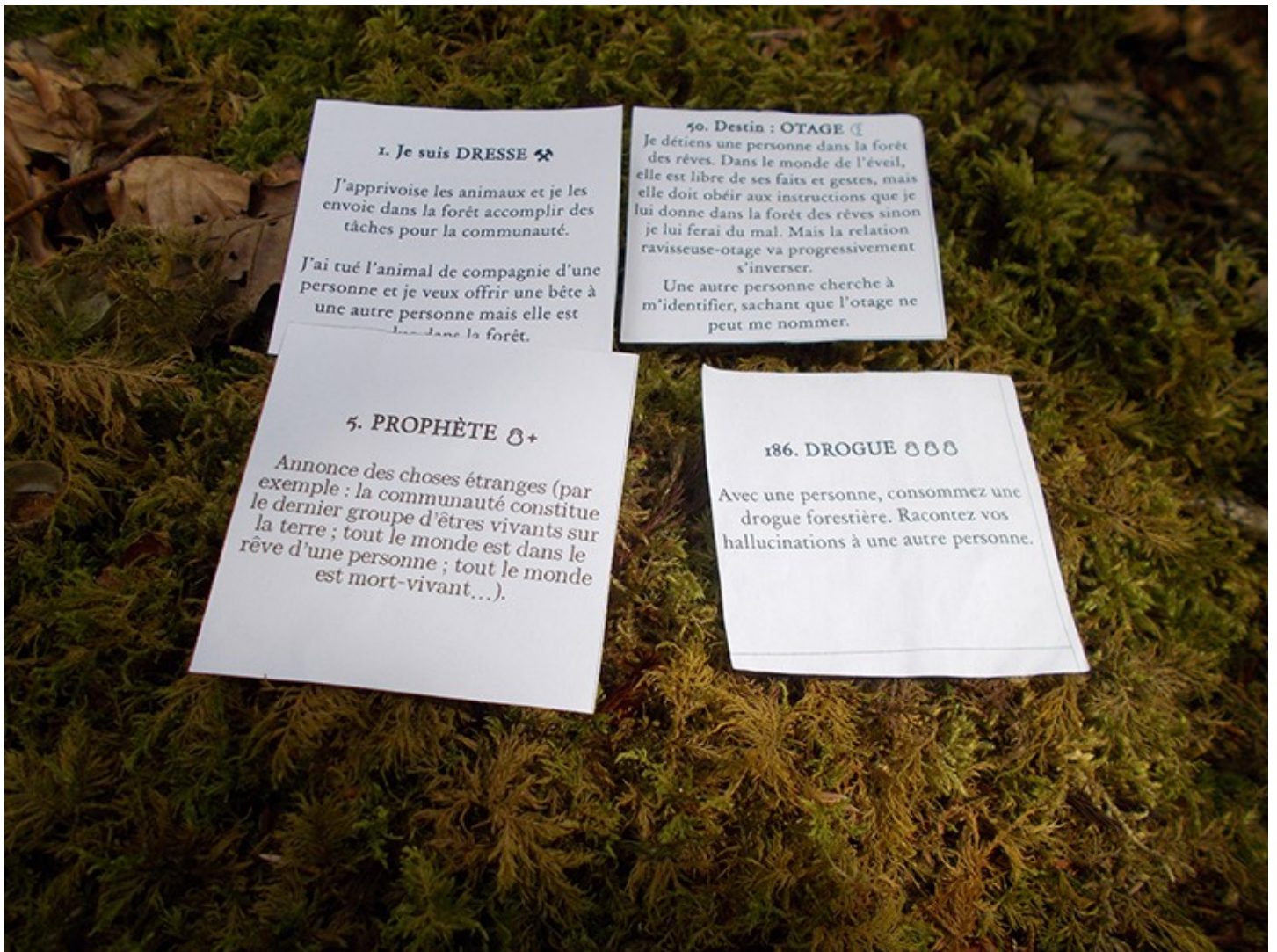
### LA DATE DU JEU

Le 10 & 11 septembre 2022, à la Ville Albertine (Ambon, Morbihan), **du samedi 9h30 au dimanche 13h** :

<http://lavillealbertine.fr/>

<https://www.facebook.com/lavillealbertine/>

[lavillealbertine@gmail.com](mailto:lavillealbertine@gmail.com) / 06 62 00 52 63 (Sarah)



## LE GROUPE DE JEU

- Nous serons au maximum une soixantaine de personnes joueuses et une trentaine de PNJ et figurants.
- Il est possible de faire jouer des adolescents de seize ans et plus (accompagnés d'un adulte référent) s'ils se sentent assez sérieux pour un GN ambiance.

## INFORMATIONS SUR LE JEU ET SES MODULATIONS

- Si besoin, tout le détail du jeu est sur la page dédiée. <https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/>
- **Avertissement sur le contenu : Maladie, blessures du passé, relations humaines dysfonctionnelles, rapports de force, violence sur les animaux, meurtres, suicide, perception incertaine de la réalité.**  
Si l'un de ces contenus te préoccupe mais que tu veux éviter de lire le texte du jeu, discutes-en avec avec une personne qui l'a lu, pour voir ensemble ce qu'il convient de faire.
- Si tu éprouves une gêne, une difficulté ou une appréhension qui pourrait limiter ton accès à ce jeu, contacte-moi pour qu'on discute des aménagements possibles : [thomas.munier.outsider@gmail.com](mailto:thomas.munier.outsider@gmail.com)
- Tu pourras quitter le jeu avant la fin, mais quand tu le feras, songe à prévenir au moins deux des personnes qui restent.
- Le jeu n'est à secret que si tu le veux bien. Si tu veux un briefing sur les lieux et les rencontres, envoie-moi un message.
- Il y aura des photos de l'évènement, et peut-être des vidéos. Tu pourras faire valoir ton droit à l'image au début du jeu.

## PRÉPARATION INDIVIDUELLE

- Merci de créer ton personnage à l'avance en suivant cette procédure : <https://chartopia.d12dev.com/chart/56729/>
- Côté costume, habille-toi chaudement pour le soir et avec des chaussures ou des bottes bien étanches et chaudes. Tout vêtement qui peut avoir un look bien sûr médiéval, mais aussi rustique, usé, mystique, noble ou marginal, est à privilégier. Tu peux y adjoindre un petit élément bizarre. **Armes en latex bienvenues !**
- Le costume du pèlerin classique est composé d'un bâton, d'un chapeau à larges bords, d'un manteau, d'une gourde ou d'unealebasse. N'aies pas peur de faire plus original que ça, cela peut être intéressant de voir des costumes différents. Ne prends pas de coquille St-Jacques, elle te sera remise à votre arrivée à Compostelle.
- Prévois un gobelet qui fasse médiéval pour les boissons qui seront à ta disposition sur les lieux.
- Prévois des vêtements et chaussures de rechange si tu te salis ou te mouilles.
- **Évite de porter un sac trop chargé.** 10 % de ton poids est le maximum conseillé. Le camping et le parking sont relativement proches de tout point du chemin à vol d'oiseau et on peut te guider.
- Ton personnage peut avoir l'âge et le genre que tu veux.
- Tu peux commencer à réfléchir à ton personnage en terme de posture, gestuelle, caractère, façon de parler..
- Tu peux venir avec ton animal de compagnie, qui devient celui de ton personnage. Ne le fais que si tu n'as pas de solution pour le garder (un animal n'est pas un jouet) et qu'il est capable de rester calme si quelqu'un fait de grands gestes ou élève la voix.
- Tu peux camper sur place (campement hors-jeu) la veille ou le soir même, contacte [lavillealbertine@gmail.com](mailto:lavillealbertine@gmail.com)

## PRÉPARATION COLLECTIVE

- Au début du jeu, je chanterai la chanson *La route est longue jusqu'à Compostelle*, d'Anne Sylvestre pour amorcer la partie. Si tu veux te joindre à moi, fais-le moi savoir ([thomas.munier.outsider@gmail.com](mailto:thomas.munier.outsider@gmail.com))
- Ne prévois d'allumer un feu que dans les foyers déjà existants et seulement si tu es déjà habitué.e à le faire.
- Si tu proposes / recherches du covoiturage, complète [ce fichier](#).

## RÉCAPITULATIF DE CE QUI T'EST DEMANDÉ

- Est-ce que cela t'intéresse de participer ?
- Avance la participation aux frais.
- Préparation individuelle (costume, équipement, attitude).
- Préparation collective ([fichier de covoiturage](#)).

Merci beaucoup pour ton attention et ton intérêt !

Thomas Munier, auteur des *Sentes*, animateur de cette session  
[thomas.munier.outsider@gmail.com](mailto:thomas.munier.outsider@gmail.com) / 06 18 04 69 56

## ANNEXE 1 : LE MONDE

*l'oublie notre pain quotidien  
le sel notre plaie en marche  
le sang notre vin versé*

*Ultreia\* !*

Le monde chrétien et féodal est tombé en **ruine**.

La **forêt** a tout envahi et dans son refuge.

L'**oubli** nous ronge. Nous perdons la mémoire et usons de tous les stratagèmes superstitieux possibles pour y remédier.

L'**emprise** transforme les êtres les choses. Cette forme de magie sauvage et païenne provoque des mutations.

L'**égrégoré** donne corps à nos peurs et à nos croyances. Cette forme de magie instinctive est issue de nos pensées et œuvre à notre insu. Le **monde païen** fait son retour et des **portails vers l'enfer** apparaissent

Les **horlas** se tiennent tapis près de nous. Des monstres, ni humains, ni animaux, façonnés par l'emprise et l'égrégoré, hantent la forêt et se cachent dans la gent humaine.

Des **esprits-fouines** prennent possession de nous et nous manipulent pour se nourrir de nos destins tragiques.

Tout le monde croît en **Dieu**, même les païens. En revanche, on peut avoir des contentieux avec lui.

Tout le monde croît aussi en l'existence du **Diable**, qui rôde sur les chemins.

*\* Ultréia : « toujours plus loin, toujours plus haut ! », cri de ralliement du pèlerinage de Compostelle.*



## ANNEXE 2 : RÈGLES

Toutes les consignes sont facultatives. Adaptez à votre confort.

**La marche :** Merci de rester roleplay pendant la marche :) Évitez le hors-piste pour pas vous divulguer des endroits. Vous avez le droit de changer de communauté ou faire cavalier seul en cours de jeu.

Retour au campement HRP le soir : depuis le lieu de jeu du soir, remonter le chemin derrière l'église, on arrive à la maison, faire le tour par la gauche.

**Chrono :** Deux chemins (camino de la huerta + camino del agua) mènent à Compostelle, les PJ seront orientés sur l'un ou l'autre et feront au retour le chemin qu'ils n'ont pas fait à l'aller.

Temps estimé pour parcourir le chemin : 3H, soit 5-10 min de trajet entre deux points, 20 min de station par lieu (3 lieux) et 20 min par rencontre (3 rencontres). Tout le monde (PJ comme PNJ) est responsable de la tenue de ce chrono même si on s'adaptera en cas de pépin.

**Les lieux :** Nous ne les avons pas panneautés, sachez juste que le samedi, vous avez d'abord une rencontre, puis un lieu, ainsi de suite pour avoir trois rencontres et trois lieux au total. Vous comprendrez que vous êtes dans un « lieu » lorsque vous y parviendrez. Les lieux sont sans mode d'emploi, à vous de trouver ce que vous en ferez, il peut être un simple décor pour un rituel ou un temps fort, ou vous pouvez lui prêter des propriétés magiques (sachant que ces propriétés peuvent alors changer d'un groupe à l'autre). **Ne détérioriez pas le lieu.** Vous pouvez y faire des ajouts (cercle de pierre et de branche, croix de branches, etc) mais ces ajouts doivent être réels si vous voulez que les groupes suivants en tiennent compte. Donc, pas de transformation du lieu qui implique une narration (ne m'appellez pas pour dire que vous avez « incendié », « maudit » ou « sanctuarisé » un lieu, je ne serai pas en mesure de faire circuler l'information). Le dimanche, vous prenez le chemin que vous n'avez pas visité à l'aller, et cette fois vous commencez par un lieu et finissez par une rencontre.

**Mort du personnage :** on ne meurt que si on le décide. Puis on peut jouer un cadavre, un mort-vivant, un figurant, un nouveau personnage, organiser des temps forts... Idem si on s'ennuie.

**La forêt de Millevaux :** Le monde est en ruine. La forêt a tout envahi. L'oubli nous ronge. L'emprise transforme les êtres et les choses. L'égrégoire donne corps à nos peurs. Les horlas se tiennent tapis près de nous.

**Les fouines :** synonyme de joueuse. Les fouines possèdent les personnages.

### Gestes traditionnels :

- + Salut mains en crochets : « Tout est lié », éventuellement avec formule réciproque « Voici mon nom et mon histoire. »
- + Art des mains : remplace les relations intimes (fraternelles, amoureuses et sexuelles).

### Gestes fouines :

- + Bras en croix : « La situation me met mal à l'aise, mets-y un terme. »
- + Agiter sa main au-dessus de sa tête : « J'ai la tête sous l'eau, j'ai trop d'affaires en cours, viens me solliciter plus tard. »
- + Claquement des doigts : « J'ai besoin qu'on m'apporte du jeu. »
- + Agiter l'index : « Fais le contraire de ce que je te dis. »
- + Montrer son parchemin de rituel, recto ou verso : « Je suis en train de faire un rituel, tu es envoûté.e par mes instructions. »
- + La tête de coq avec les doigts : « Est-ce que ton esprit-fouine va bien ? ». Il y a trois types de réponses :
  - Pouce vers le haut : « Monte en intensité. » ;
  - Tête de coq avec les dos : « Je vais bien. » ;
  - Pouce vers le bas : « Baisse en intensité. » ;
- + (GG) L'index en crochet : « Suis-moi dans le bosquet / dans les sentes. »

**Revisitation :** en cas de malaise, on donne en langage fouine des instructions pour rejouer la scène

**Langage fouine :** pour parler hors-personnage. Se dit en murmure, en mimant la parole avec l'index.

**Rituels :**

- + Il faut accomplir ses rituels ou on se transforme en horla.
- + « C'est un rituel » : permet d'hypnotiser les personnes qui doivent suivre bon gré mal gré les instructions.
- + Les rituels sont infaillibles la première fois qu'ils sont lancés.
- + Un rituel annulé par une fouine peut être considéré comme accompli.
- + Nous pouvons diverger du déroulé exact du parchemin.
- + Nos rituels nous possèdent, nous envoient des visions, des prémonitions.

**Nos pensées et nos actes :**

- Nos émotions nous gouvernent.
- Nous croyons au surnaturel.
- On croit tout ce qu'on nous dit.
- On fait tout ce qu'on nous demande.
- Le consentement est important.
- Tout est lié

**Les PNJ :**

- Les PNJ peuvent aussi utiliser la phrase « C'est un rituel ».
- Merci de considérer les PNJ comme des personnes participant au même niveau que le vôtre mais avec des rôles différents, pas du personnel au service de votre expérience :)

## ANNEXE 3 : PLANNING / INTRIGUE

Samedi 9h30 : pot de l'amitié

10h-12h : briefing sur les règles

12h-13h : repas (amenez votre propre casse-croûte)

13h-15 h : élection des délégué.e.s de communauté + rappel de l'intrigue + ateliers

15h jusque dimanche 13h : jeu (Repas du samedi soir et brunch du dimanche matin compris dans le forfait !)

Dimanche 13h-14h : repas (fin du brunch) et débriefing informel

### **15 h : Temps fort : PLACE DU TROC**

Le peuple se réunit pour former un marché où l'on pratique le troc. Tout le monde a des marchandises (objets, services ou souvenirs) à échanger et tout le monde a besoin de récupérer quelque chose qui l'intéresse.

**De 15h30 à 16h30** : départ des pèlerins sur le chemin (en trois vagues, par deux chemins différents)

**20 h : [Hors-jeu] Réunion des délégué.e.s des communautés de PJ**

**20 H 30 : [Hors-jeu] Réunion des délégué.e.s des communautés de PNJ**

### **21 h : Temps fort : FÊTE DU PARDON**

Une ou plusieurs personnes confessent leurs crimes en public et demandent pardon. Puis tout le monde fait la FÊTE !!!

### **22 H : Temps fort de communauté**

Chaque communauté se réunit à part et réalise un temps forts (choisir un des temps forts de vos feuilles de personnage).

**Dimanche de 08h30 à 10h** : départs des pèlerins sur le chemin de retour (trois vagues, deux chemins différents)

### **Dimanche 13 h : Épilogue**

Regroupement à la cabane. Ceux qui ont accompli leurs rituels et sont restés humains peuvent quitter la forêt, ceux qui n'ont pas accompli leurs rituels ou ne sont plus humains restent dans la forêt.



# ANNEXE 4 : LES COMMUNAUTÉS DE PJ

## 1. LES CHARITABLES ☺ ☆

Nous sommes nomades et vouons nos vie à la protection et au soin des plus faibles.

Face à une communauté, nous mettons en place un dispensaire.

Face à un individu, nous le soignons ou nous plaidons notre cause.

Des humanitaires prônent la dévotion absolue, d'autres recherchent l'argent, le pouvoir ou la reconnaissance.

Chemin aller : Camino de la huerta, 15H30

Chemin retour : Camino del agua, 9H30

## 2. LES NOBLES 🏰

Nous avons une charge seigneuriale ou de chevalerie. La forêt nous appartient ou alors nous l'arpentons avec une mission pacificatrice ou colonisatrice. Nous tenons nos privilèges de droit divin, nous protégeons les faibles mais avons aussi la permission de les exploiter.

Face à une communauté, nous asseyons notre pouvoir.

Face à un individu, nous l'asservissons ou le protégeons.

Certaines d'entre nous prennent leur charge en haute estime et la défendent contre toute critique. D'autres remettent leurs privilèges en question, sont lassées de leurs missions, ou considèrent que tout ça n'est qu'une mascarade.

Chemin aller : Camino de la huerta, 16H00

Chemin retour : Camino del agua, 9H00

## 3. LES ESTROPES 🦿 ☆

Nous souffrons de handicaps OU de mutilations.

Face à une communauté, nous demandons assistance.

Face à un individu, nous rejetons les valides et accueillons les autres.

Des estropes pensent que les plus valides doivent être éliminées ou estropiées. D'autres rêvent d'en finir avec le handicap.

Si tu fais partie des Estropes, envoie STP un message à [thomas.munier.outsider@gmail.com](mailto:thomas.munier.outsider@gmail.com)

Chemin aller : Camino de la huerta, 16H30

Chemin retour : Camino del agua, 8H30

## 4. LES HARMONISTES 🌿 ☆

Nous voulons rétablir l'harmonie entre les communautés, et l'harmonie avec la forêt.

Face à une communauté, nous proposons un pacte d'harmonie.

Face à un individu, nous lui proposons de renouer avec la nature.

Certaines d'entre nous pensent que notre rôle est divin et d'autres commencent à penser que nous sommes en train de nous rendre vulnérables aux horlas.

Chemin aller : Camino del agua, 15H30

Chemin retour : Camino de la huerta, 9H30

## 5. LES MILLÉNARISTES ∞ ☆

La fin du monde est pour ce soir, et nous nous hâtons vers un lieu sacré où nous serons épargnées en tant que peuple élu.

Face à une communauté, nous annonçons l'apocalypse.

Face à un individu, nous tentons de le convertir.

Des millénaristes croient dur comme fer à l'apocalypse et d'autres commencent à douter.

Chemin aller : Camino del agua, 16H

Chemin retour : Camino de la huerta, 9H

## 6. LA FAMILLE 🐾

Nous sommes unies par les liens du sang, ou par des liens du cœur qui en font office. Nous nous serrons les coudes et protégeons même celles d'entre nous qui ont quelque chose à se reprocher.

Face à une communauté, nous cherchons à préserver les intérêts de la famille.

Face à un individu, nous proposons mariage ou adoption quand c'est mérité.

Certaines d'entre nous oublient leurs liens et d'autres sont prêtes à tout sacrifier pour que la famille reste soudée.

Chemin aller : Camino del agua, 16H30

Chemin retour : Camino de la huerta, 8H30

## 7. LES LYCANTHROPES 🐺 ★

Nous sommes toutes hantées par l'esprit-loup. Nous sommes réparties en secret dans différentes communautés et nous pouvons nous reconnaître entre eux en faisant une tête de loup avec la main.

Nous avons besoin de tuer des humains. Aussi, dès que l'occasion semble idéal, nous tuons, en solitaire ou en meute.

Nous devons faire preuve de prudence parce que les humains peuvent aussi nous tuer et dès que l'existence d'un lycanthrope sera révélée, une chasse au loup pourrait être donnée.

Face à une communauté, nous nous intégrons.

Face à un individu, nous le tuons s'il est possible de le faire discrètement.

Une partie des lycanthropes rêvent de trouver un moyen de transmettre leur don. Une autre partie rêve de redevenir humaine.

(Chaque Lycanthrope appartient aussi à une communauté de couverture)

## 8. SANS COMMUNAUTÉ 🐦

Enfant des oiseaux et de la terre, je vais où le vent me pousse, je peux partir sur le chemin à l'heure que je veux, en solitaire ou en rejoignant un groupe, à qui je fausserai peut-être compagnie ensuite.

## ANNEXE 5 : CHANSON D'INTRO ET DE CLÔTURE

*La route est longue jusqu'à Compostelle*, (C) Anne Sylvestre

Qu'est-ce qui te pousse ?  
Quelle est la secousse  
Qui a décidé pour toi de ce chemin ?  
La source vive  
Celle qui te motive,  
A-t-elle jailli d'un seul coup sous ta main ?  
Pour que ta quête  
Un jour te projette  
Tout seul, sac au dos en humble pèlerin  
Pour que ton rêve  
Aujourd'hui soulève  
Autant de poussière en mon pauvre jardin

La route est longue jusqu'à Compostelle  
Pour qu'on s'y attelle  
Faut avoir du cœur

Le temps n'est plus de faire mes bagages  
Le pèlerinage  
Me fait toujours peur

Bien que je sache  
Que rien ne m'attache  
Et que je pourrais suivre aussi la même voie  
C'est dans ma tête  
Que, toujours secrète,  
Se trace une route où je m'en vais parfois  
La marche lente  
S'étire et serpente  
Je tanguet et chemine le long des coteaux  
Mais mon voyage  
N'est fait que de mirages  
Ô toi, pèlerin, prête-moi ton manteau !

La route est longue jusqu'à Compostelle

Pour qu'on s'y attelle  
Faut avoir du cœur  
Le temps n'est plus de faire mes bagages  
Le pèlerinage  
Me fait toujours peur

S'il est d'usage  
Comme au Moyen Âge  
D'envoyer quelqu'un à sa place marcher,  
Dans tes prières  
Sois mon mandataire  
De mon catéchisme, j'ai tout oublié  
Les paysages  
Seront les bagages  
Que tu garderas au fond de tes yeux clairs  
Sous quelques toiles  
À la belle étoile  
Tu feras ton lit dans la douceur de l'air

La route est longue jusqu'à Compostelle  
Pour qu'on s'y attelle  
Faut avoir du cœur  
Le temps n'est plus de faire mes bagages  
Le pèlerinage  
Me fait toujours peur

Sur cette route  
Tu feras sans doute  
De belles rencontres. On te tendra la main  
Et dans les gîtes  
Où parfois on s'abrite  
Tu ne seras qu'un parmi d'autres humains  
D'un pas tranquille,  
Villages et villes  
Défileront comme grains de chapelet  
Si tu trébuches

Ne crains pas les bûches  
Cette marche est bien celle que tu voulais

La route est longue jusqu'à Compostelle  
Pour qu'on s'y attelle  
Faut avoir du cœur  
Le temps n'est plus de faire mes bagages  
Le pèlerinage  
Me fait toujours peur

Quand la dernière  
Des pluies printanières  
Aura baptisé ton voyage fervent  
Et quand plus vite  
Tes pieds qui méditent  
T'auront emmené encor plus loin devant  
Va faire escale  
Auprès des cathédrales

N'oublie pas surtout de bien les saluer  
Pour moi qui reste  
Sans faire un seul geste  
Et qui ne suis qu'une nomade arrêtée

La route est longue jusqu'à Compostelle  
Pour qu'on s'y attelle  
Faut avoir du cœur  
Le temps n'est plus de faire mes bagages  
Le pèlerinage  
Me fait toujours peur

## ANNEXE 6 : CRÉDITS

### Couverture :

Jaroslav A. Polák, Natural Biodiversity Center, cc-o & harem malik, cc-by & Ilkka Jukarainen, Martin SoulStealer\_cc-by-sa & kotomi, ale triskele, cc-by-nc

### Illustrations intérieures :

(C) Holy Mane [www.holymane.com](http://www.holymane.com)  
rifqui dahlgren, cc-by-nc

### Game Design :

Le jeu *[Pour la Reine](#)* d'Alex Roberts est utilisé comme aide de jeu.

Le terme « harmoniste » pour désigner une communauté dédié à l'harmonie est emprunté à Gaël Sacré.

*Le pain des morts  
Le pain d'écorce  
et le pain de moisissure*

*Le pain du baume  
Le pain des paumes  
même si rien ne perdure*

*Le pain qu'on perd  
Le pain qu'on gagne  
et le pain de nos fissures*

*Le pain qu'on mange  
Le pain qu'on cache  
et le pain qui nous rassure*

*Le pain des mains  
Le pain de rien  
et le pain des engelures*