

## JGN intérieur



Changement d'ambiance et d'époque... Les joueurs, réunis dans un site de caractère et par groupes, s'immergent réellement et physiquement dans

un jeu de rôle grandeur nature et insolite. Ils improvisent et simulent les comportements d'un personnage singulier (avec fiche de caractères et d'interactions). Les rôlistes se costumant éventuellement, les lieux sont décorés en rapport avec le thème défini. **Les groupes**, (ou familles, dynasties, cartels...) **leur rôle acquis, doivent atteindre des objectifs clairement définis les mettant aux prises avec leurs concurrents.**

**Mots clefs :** ouverture, improvisation et imagination !

### **Univers de jeux potentiels :**

- luttes de pouvoirs entre seigneurs,
- intrigues à la cour du Roi Soleil,
- univers de Corto Maltese,
- congrès des mafias,
- huis clos policier (murder party, killer...),
- services secrets lors de la guerre froide,
- et autres thèmes d'aventures...



## Les énigm-à-tics

Conception et organisation de challenges

<http://lesenigmatics.com>

Michel Huget - 0.618.444.442



Jeu de rôle équipes / individuel



**Sur site de caractère intérieur,**

**de 2 à 4 heures,  
la 1/2 journée, la journée,  
ou la nuit,**

**à partir de 25 participants,  
jusqu'à 200...**

**par équipes de 5 à 10  
joueurs**

**sur un thème adaptable...**

