

Le Manoir des Thélémites

Lettre d'intention



Date: 19 avril, 2026

Durée: 9h (10h-19h)

Thème: Académie de monstres
(création originale mais inspirée de la série "Wednesday")

Règles: Système très léger et basé sur le fairplay,
sur une structure inspirée du "Mind Eye Theater"

Lieu: Montpellier, Maison pour tous Frédéric Chopin
([1 Rue du Marché aux Bestiaux 34000 Montpellier](https://www.montpellier.fr/le-manoir-des-thelémites))

Contact: phedre.lila+GNManoirThelemite@gmail.com

Introduction



En ce jour, vous recevez une lettre cachetée d'un blason de cire.

Ce "T", vous ne le connaissez que trop bien, c'est la marque de Thélème, ce Manoir dissimulé à la connaissance de tous, où vous avez fait votre éducation.

Une éducation fort spéciale, à votre image. Car vous êtes un monstre, une créature fantastique dotée de pouvoirs extraordinaires.

L'ordinaire, lui, n'existe pas dans cette académie des Thélémites peuplée d'êtres fantastiques.

Toutefois, elle vous a appris à vivre dans le monde

"normal", au sein des humains banals, et à vous y adapter, tout en évitant de renier pleinement votre nature.

L'invitation

Alumnis !

Voici 10 ans que vous avez quitté le manoir, avec votre diplôme d'émancipation.

Sí vous lisez ces lignes, vous êtes donc toujours en vie et prouvez une fois de plus par cet état de fait la pleine efficacité de l'enseignement du Manoir des Thélémites.

Nous vous invitons à un grand bal des anciens élèves, pour découvrir qui vous êtes devenus et nous reconnecter. Nous chérissons ce lien éternel qui nous unit à nos élèves.

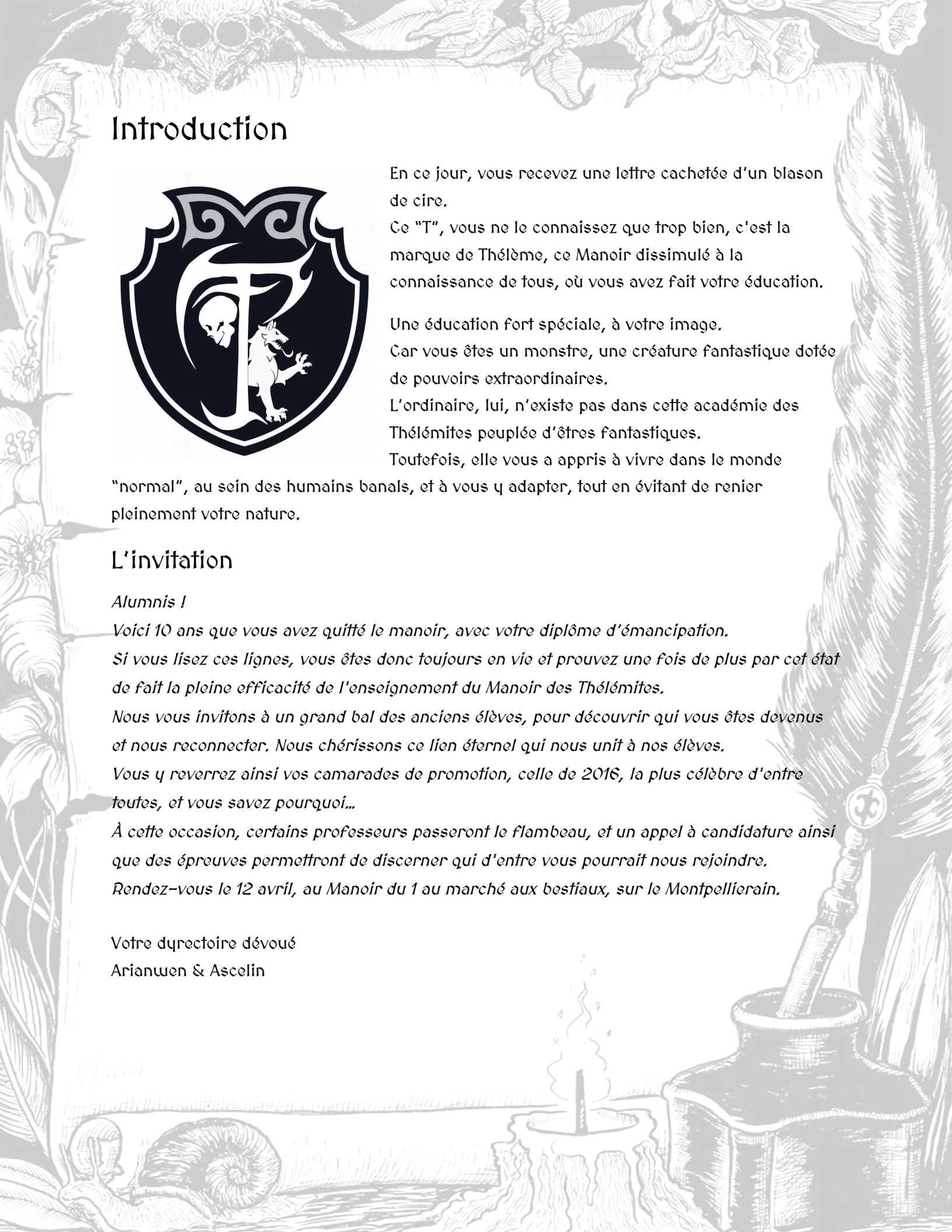
Vous y reverrez ainsi vos camarades de promotion, celle de 2016, la plus célèbre d'entre toutes, et vous savez pourquoi...

À cette occasion, certains professeurs passeront le flambeau, et un appel à candidature ainsi que des épreuves permettront de discerner qui d'entre vous pourrait nous rejoindre.

Rendez-vous le 12 avril, au Manoir du 1 au marché aux bestiaux, sur le Montpellierain.

Votre directeur dévoué

Arianwen & Ascelin



A decorative border surrounds the text. At the top, a spider is positioned on the left, and a quill pen is on the right. At the bottom, a snail is on the left, and a candle in a holder is on the right. The background features faint floral and leaf patterns.

Intention

Ceci est une initiation au jeu de rôle grandeur-nature. Il s'agit d'une expérience ludique et théâtralisée, où les participants se voient attribués un rôle à jouer à l'aide d'une fiche de personnage décrivant leur apparence, leur attitude et leurs objectifs de jeu.

Les joueuses et joueurs sont ainsi immergés pendant quelques heures dans une narration guidée par les organisateurs et autres interprètes complices, où il leur sera demandé de discuter et réagir, toujours du point de vue de leur personnage.

Ainsi une histoire commune émergera, partagée entre le squelette créé par les organisateurs, et les actions des participants.

Notre histoire commence lorsqu'un appel aux anciens élèves les invite un soir à l'académie, pour une réunion sur le thème de "ce qu'ils sont devenus".

Nombreux sont ceux qui répondent à l'appel, mais leurs motivations sont parfois fort diverses: la nostalgie, le regret, la vengeance, l'amour, la cupidité, ou des desseins plus sombres encore...

Et Concrètement ? Grimé, déguisé en votre personnage, ayant comme support son histoire passée et les relations sociales avec les autres personnages (amitié, rivalité, méfiance, etc.) vous aurez à briser la glace et discuter avec certaines personnes, toujours en parlant à la première personne. Obtenir (voir souffrir) des informations, et exprimer votre avis d'ancien élève.

Vous serez amené à porter un badge avec le nom de votre personnage, aide précieuse tant hors-jeu, que pour simuler que tous les personnages se connaissent mais ne se reconnaissent pas fatalement au premier coup d'oeil.

Après un mot du directeur, nous vous convions à un "bal des monstres" (danser n'est pas obligatoire).

Après avoir ressassé vos souvenirs avec vos anciens camarades, vous pourrez aussi revoir vos anciens professeurs dans leurs salles de classe respectives.

Le passé n'est pas la seule occupation, vous avez aussi comme sujet de préoccupation un présent lourd, un professeur disparu, et un autre prenant sa retraite, donnant lieu à deux places vacantes fort prestigieuses dans votre communauté.

Enfin, il sera aussi question de futur, de visions d'avenir, de dilemmes moraux que nous ne pouvons aborder ici en détails, n'étant pas extralucide.



Indications Logistiques

Conditions à remplir

- Être majeur en France.
- Adhérer au ton du GN (ambiance sombre et fantastique mais tourné sur les relations sociales).
- S'engager à signer et respecter [la charte de sécurité](#).

Matériel requis:

- un costume, parmi trois thèmes proposés par personnage (cela pourra être un simple vêtement, mais du maquillage, voir des masques et prothèses sont encore plus appréciés si le cœur vous en dit).
- Si vous désirez entrer dans la salle de danse, il vous faudra posséder des chaussures sans talon (pour cause de parquet fragile et d'entretien).

Informations:

- Joueurs libres: 25
- Interprètes de conte: 5
- Organisateurs: 2
- TARIF: 25 euros

Optionnel:

- Affiliation À la FédéGN (Assurance)
- Adhésion à l'association du Manoir du Crime
12€ par an + 7€ par an (carte *Maison pour Tous*, valable 1 année scolaire).

Inscription et désistement

L'attribution des rôles présents dans ce GN se fera sur casting, basé sur un formulaire pour calquer au plus près à vos attentes et contraintes de jeu.

De ce fait, en cas de désistement, la personne à qui le rôle a été attribué n'est pas libre de donner sa place sans une coordination de l'équipe organisatrice.

(contacter phedre.lila+GNManoirThelemite@gmail.com)

Processus d'inscription

Voici les étapes à suivre dans le cadre de l'inscription au GN :

Remplir le formulaire de pré-inscription à cette adresse:

<https://forms.gle/Km79NaLqz5dbYxcW9>

Ainsi que payer votre inscription au prix indiqué de 25 euros (PAF).

<https://www.helloasso.com/associations/manoir-du-crime/evenements/le-manoir-des-thelemites>

(Accepter que vos informations personnelles soient collectées et diffusées au sein de l'équipe organisant cet événement. L'équipe organisatrice s'engage à ne pas communiquer vos informations personnelles et à ne les garder que le temps nécessaire au déroulement de cet événement. Vous pourrez accéder et supprimer vos informations à tout moment en contactant l'équipe organisatrice.)

Attendre le retour de l'équipe organisatrice

Vous recevrez alors votre fiche décrivant votre personnage, son histoire, ses valeurs et ses intentions à court et long terme.

Des indications de costumes seront aussi fournies, en nous efforçant de proposer des styles forts différents et à la portée de toutes les bourses.



Païement

Une fois votre candidature validée, vous recevrez un lien Helloasso par email de l'équipe organisatrice. Une fois le paiement effectué, votre inscription sera effective et vous donnera accès au discord de l'événement.

En cas d'annulation, un remboursement sera valable jusqu'à un mois avant la date du GN, soit le 19 mars 2026. Au-delà de ladite date, le processus de remplacement est toujours le même. Néanmoins, le remboursement ne pourra pas être assuré par l'organisation, compte-tenu du temps imparti pour trouver une personne remplaçante. En cas de force majeure, l'équipe organisatrice étudiera votre situation et décidera au cas par cas.

ATTENTION

Si une autre personne se présente à la place du personnage prévu sans l'aval de l'organisation, l'accès au jeu lui sera refusé !

Univers

Le jeu se déroule dans un univers fictif original, créé spécialement pour les besoins de ce GN. Toutefois il s'inspire librement des mythes et légendes des créatures fantastiques (vampires, loups-garous, momies etc.) ainsi que de son insertion dans notre monde contemporain à l'aide d'un secret entretenu et très souvent mis en péril.

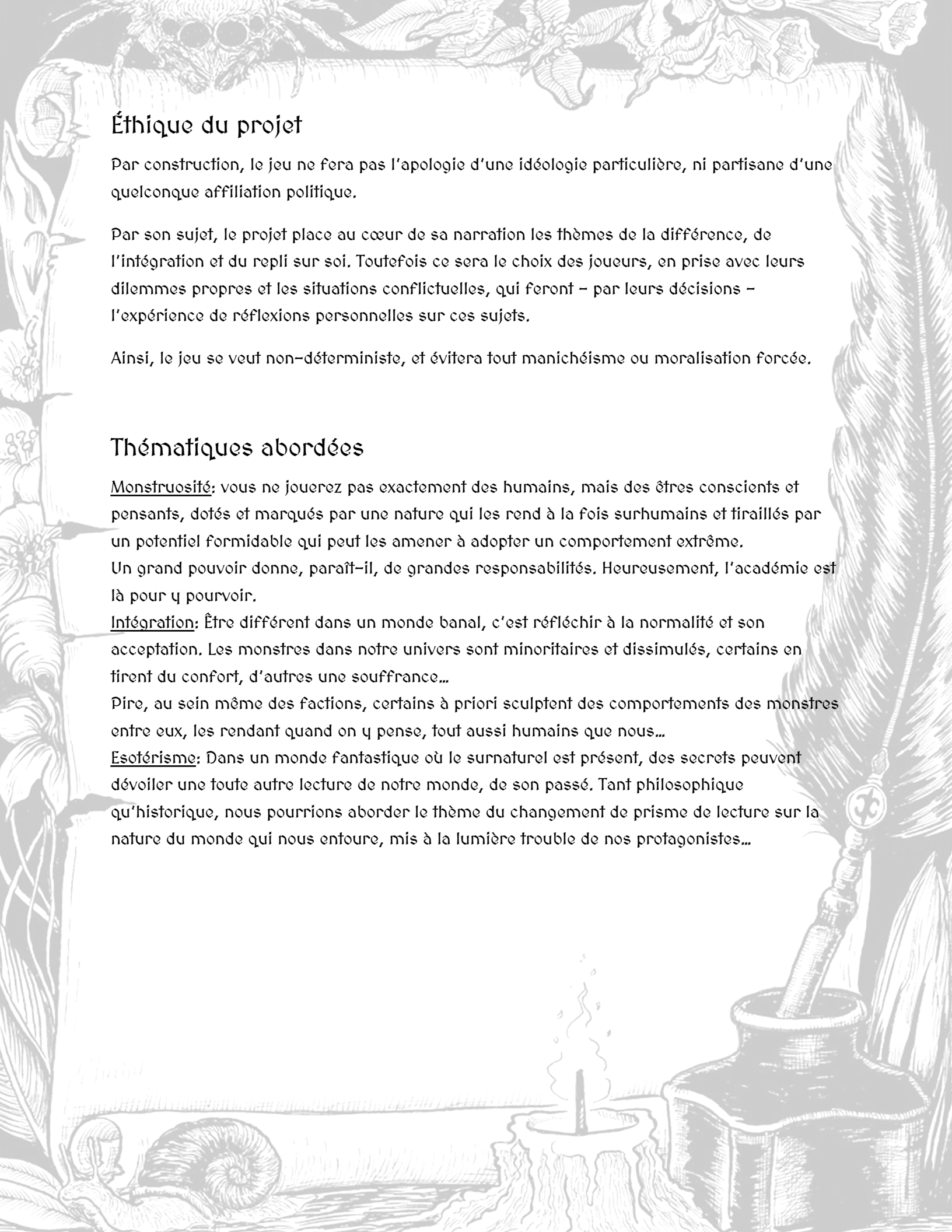
Ceux-ci y apprennent à vivre cachés du monde pour ne pas révéler leur existence.

On dénombre trois factions regroupement les monstres:

- Les natifs, nés-monstres qui l'ont toujours été et qui sont capables d'avoir une progéniture monstre.
Ex: Loups-garous, Sirènes, Gorgones.
- Les transformés, ceux devenus monstres par une sorte de contamination magique. Ils ont le souvenir de leur vie humaine et sont marqués par la bascule dans cet autre monde.
Ex: Vampires, Mommies, Hydres
- Les créés, des êtres 100% artificiels créés par un démiurge ayant appliqué une formule efficace.
Ex: Golems, Homoncules, Androïdes.

Inspirations

- La série Netflix "**Wednesday**" – sur l'académie de Nevermore qui abrite créatures surnaturelles dont la famille Addams.
- Le jeu de rôle **MONSTRES** de l'auteur de bd Joann Sfar – traite de la vie des monstres dans notre monde moderne, mais sur un ton plus humoristique
- La gamme de jeu de rôle du "**Monde des Ténèbres**" – pour son ton et son traitement de la poursuite de l'humanité perdue.
- Le cycle de livres « **le Sorceleur** » de l'auteur polonais Andrzej Sapkowski, pour son traitement du monstre par le prisme de la laideur du coeur de certains humains.
- L'univers graphique des différentes oeuvres décalées du réalisateur de cinéma **Tim Burton**.



Éthique du projet

Par construction, le jeu ne fera pas l'apologie d'une idéologie particulière, ni partisane d'une quelconque affiliation politique.

Par son sujet, le projet place au cœur de sa narration les thèmes de la différence, de l'intégration et du repli sur soi. Toutefois ce sera le choix des joueurs, en prise avec leurs dilemmes propres et les situations conflictuelles, qui feront – par leurs décisions – l'expérience de réflexions personnelles sur ces sujets.

Ainsi, le jeu se veut non-déterministe, et évitera tout manichéisme ou moralisation forcée.

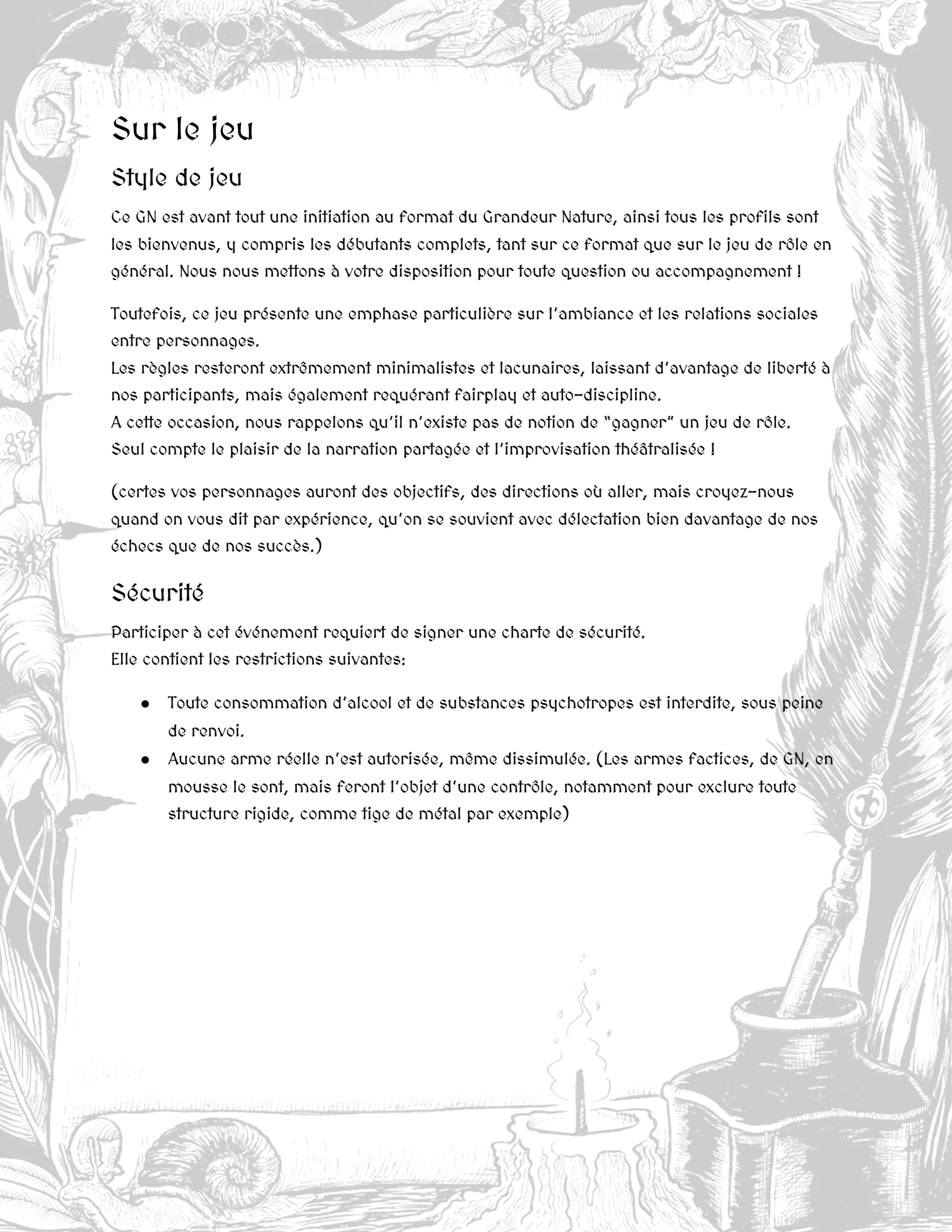
Thématiques abordées

Monstruosité: vous ne jouerez pas exactement des humains, mais des êtres conscients et pensants, dotés et marqués par une nature qui les rend à la fois surhumains et tiraillés par un potentiel formidable qui peut les amener à adopter un comportement extrême. Un grand pouvoir donne, paraît-il, de grandes responsabilités. Heureusement, l'académie est là pour y pourvoir.

Intégration: Être différent dans un monde banal, c'est réfléchir à la normalité et son acceptation. Les monstres dans notre univers sont minoritaires et dissimulés, certains en tirent du confort, d'autres une souffrance...

Pire, au sein même des factions, certains à priori sculptent des comportements des monstres entre eux, les rendant quand on y pense, tout aussi humains que nous...

Esotérisme: Dans un monde fantastique où le surnaturel est présent, des secrets peuvent dévoiler une toute autre lecture de notre monde, de son passé. Tant philosophique qu'historique, nous pourrions aborder le thème du changement de prisme de lecture sur la nature du monde qui nous entoure, mis à la lumière trouble de nos protagonistes...



Sur le jeu

Style de jeu

Ce GN est avant tout une initiation au format du Grandeur Nature, ainsi tous les profils sont les bienvenus, y compris les débutants complets, tant sur ce format que sur le jeu de rôle en général. Nous nous mettons à votre disposition pour toute question ou accompagnement !

Toutefois, ce jeu présente une emphase particulière sur l'ambiance et les relations sociales entre personnages.

Les règles resteront extrêmement minimalistes et lacunaires, laissant d'avantage de liberté à nos participants, mais également requérant fairplay et auto-discipline.

A cette occasion, nous rappelons qu'il n'existe pas de notion de "gagner" un jeu de rôle. Seul compte le plaisir de la narration partagée et l'improvisation théâtralisée !

(certes vos personnages auront des objectifs, des directions où aller, mais croquez-nous quand on vous dit par expérience, qu'on se souvient avec délectation bien davantage de nos échecs que de nos succès.)

Sécurité

Participer à cet événement requiert de signer une charte de sécurité.

Elle contient les restrictions suivantes:

- Toute consommation d'alcool et de substances psychotropes est interdite, sous peine de renvoi.
- Aucune arme réelle n'est autorisée, même dissimulée. (Les armes factices, de GN, en mousse le sont, mais feront l'objet d'un contrôle, notamment pour exclure toute structure rigide, comme tige de métal par exemple)

Accessibilité et inclusion

Le lieu est 100% compatible pour les personnes à mobilité réduite !

N'hésitez pas à entrer en contact avec l'équipe organisatrice pour nous préciser vos difficultés et nous tâcherons non seulement de vous permettre le jeu, mais nous pourrions aussi avec votre accord, l'intégrer à notre histoire.

Sécurité émotionnelle

Si lors de votre interprétation en jeu, des remarques sexistes, racistes, homophobes, transphobes etc. peuvent être admises, car en rapport avec la psychologie du personnage incarné, aucune remarque de ce genre en dehors du roleplay ne sera tolérée.

Si jamais vous avez un doute ou que vous êtes mal à l'aise à cause d'une remarque proférée par un joueur, n'hésitez pas à clarifier la situation avec celui-ci. Si vous constatez un réel comportement problématique avec ce joueur, vous pouvez contacter un membre de l'équipe organisatrice pour le signaler.

Enfin, si par des causes externes au jeu, ou pire pendant le jeu via une situation extrême, vous seriez amenés à vous sentir mal à l'aise au point de devoir vous y soustraire, les règles le permettent.

Un espace "safe place" sera présent en zone hors-jeu ("PC ORGA"), et une personne se tiendra à votre écoute.

Toujours dans nos règles, nous implémentons une mécanique pour clarifier sans casser le jeu si une ambiguïté est à lever (règle du "vraiment, vraiment"), expliquée pendant le briefing d'avant-jeu.

Enfin, il est toujours possible via un geste de sortir du jeu, afin par exemple de rejoindre une zone hors-jeu, comme les toilettes par exemple, ou le PC ORGA.

Il n'y a jamais d'obligation de jouer les scènes de jeu, même à la demande d'autres joueurs.

À vous de jouer !

On espère vous retrouver en jeu pour vivre cette aventure hors normes !

N'oubliez pas que les débutants sont les bienvenus et que le questionnaire est là pour cerner tous les profils et spécificités de jeu. Au moindre doute, n'hésitez pas à nous contacter par mail ou sur le discord du Manoir du Crime.