

# LE GUIDE DES JOUEURS

**THE ULTIME  
WESTERN**.COM

THE WILD WEST  
LARP ADVENTURE

# UN MOT DE NOTRE PART

Nous croyons que, comme la vie, jouer un jeu de rôle grandeur nature c'est avant tout rire, s'amuser, éprouver de la tension, des émotions fortes, vivre une aventure, embarquer dans une histoire unique...  
Et tout cela avec beaucoup de plaisir partagé.



Bonjour à tous !

Nous jouons et créons des GN depuis 1993. Nous avons traversé de nombreux univers, histoires et expériences à une époque où le jeu de rôle grandeur nature était difficile à mettre en place. Nous avons dû tout faire, inventer, créer, tester, apprendre...

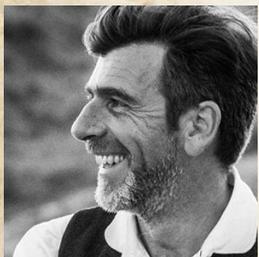
L'Ultime Western a une place à part dans notre « carrière ». Il s'agit, avant tout, d'une histoire de rencontres. Rencontre d'un lieu superbe, mais presque oublié, découvert pour la première fois en 2002. Rencontre avec des gens qui n'étaient alors pas du tout familiers avec le concept du jeu en grandeur nature : des gens d'un autre pays, avec une autre histoire, une autre culture.

Ça ne devait pas marcher. Ça ne pouvait pas marcher. Mais ça a marché. Et au fil des années et des éditions, nous sommes devenus des amis fidèles.

Comme les 500 joueurs qui ont joué nos Ultime Western avant vous, je souhaite que vous ressentiez cette même émotion lorsque vous marcherez dans la poussière de Main Street, vêtu de votre costume, habillé de votre personnage. Vous n'oublierez jamais l'endroit. Vous n'oublierez jamais les gens avec qui vous allez partager cette aventure.

Au plaisir de vous rencontrer bientôt,

Laurent et l'équipe organisatrice de l'Ultime Western



# SOMMAIRE



## **Introduction**

Avant d'aller plus loin...

## **I - A propos du jeu**

Introduction à l'Ultime Western

Rappel : ce que comprend votre participation

Les orientations du jeu de rôle grandeur nature Ultime Western

L'Ultime Western : des histoires à vivre dans l'Histoire de l'Ouest

## **II - Informations pratiques**

Les studios cinéma de Fort Bravo en Espagne

Planning indicatif

Dans le sac du joueur...

Costume et accessoires

Hébergement, restauration, règles de vie

Les chevaux

Consignes de sécurité

Les briefings d'avant-jeu

## **III - Le jeu**

Vocabulaire du jeu de rôle grandeur nature

Votre personnage

Jouer ensemble

Des rôles créés et joués dans le respect et l'égalité de chacun



# AVANT D'ALLER PLUS LOIN

L'Ultime Western est un Jeu de Rôle Grandeur Nature (acronyme GN ou en anglais Live Action Role Playing game – LARP), basé sur le thème de la conquête de l'Ouest, l'histoire américaine de l'époque et l'univers du cinéma de genre western.



**L'Ultime Western** est un jeu grand format en « live action » qui vous propose de vous glisser dans la peau d'un personnage de fiction, pendant plusieurs jours, afin de vivre une expérience immersive unique, au cœur de vrais décors de cinéma western.

Ce Guide des Joueurs part du principe que vous savez ce qu'est un jeu de rôle et/ou un jeu de rôle en grandeur Nature (GN). Si ce principe de jeu est nouveau pour vous, nous vous invitons à vous rendre sur [notre page « Jouer à un jeu de rôle grandeur nature »](#) et à [consulter nos FAQ](#) sur [ultimewestern.com](http://ultimewestern.com).

N'hésitez pas à nous contacter si vous avez des questions : nous serons là pour vous accompagner et vous aider à tout comprendre.

Ce Guide est divisé en plusieurs chapitres. Il couvre l'essentiel des questions concernant le jeu, les rôles, les attitudes, les consignes, la sécurité...

les Règles de jeu de l'Ultime Western vous sont présentées dans un autre document.

Nous vous recommandons de lire ce Guide des Joueurs dans son entièreté car il vous donnera toutes les clés pour interpréter votre personnage, jouer vos interactions et vos relations avec les autres joueurs et dénouer les situations de jeu dans lesquelles vous pourriez vous retrouver. Il permet ainsi d'optimiser l'expérience de jeu de tous.

**Rappel** : pour valider de votre inscription à l'Ultime Western,

- Vous devez être en possession d'un billet valide, à votre nom, pour la date de la session de jeu
- Vous devez être majeur(e)
- Vous devez avoir une assurance santé valide : carte Vitale, carte européenne d'assurance maladie...
- Vous devez avoir une assurance personnelle de responsabilité civile
- Vous devez avoir des papiers d'identité valides (passeport ou carte nationale d'identité)
- Vous devez posséder une carte bancaire valide



# INTRODUCTION À L'ULTIME WESTERN



## **L'Ultime Western propose diverses aventures à travers divers scénarii**

Ainsi, chaque session vous plonge dans l'un de ces scénarii qui ont pour point commun la petite ville fictive de **LaHood** située au Nouveau Mexique.

Vous pouvez ainsi faire vivre votre personnage à l'époque de la conquête de l'Ouest, à différents moments et dans différentes histoires.

C'est l'histoire de cette région et des personnages qui s'y croisent qui est le cœur de l'Ultime Western.

Lors de votre aventure, ce qui va arriver, ce que chacun va décider de faire, ce que vont créer les événements auxquels vous serez confrontés va construire votre aventure.

Vous seul(e) pouvez insuffler à votre personnage cette petite étincelle qui lui donnera une réelle existence aux yeux des autres. C'est par ses attitudes, son langage et son histoire que votre personnage deviendra crédible.

Soyez aventureux, l'aventure sourit aux audacieux !

## **Le fair-play**

Dans tout jeu de rôle - comme dans la vie de manière générale - la confiance est nécessaire entre tous les participants, joueurs et organisateurs.

Il n'y a pas de contrôle systématique et donc le **Fair-Play** de chacun est indispensable à la sécurité et au bon déroulement de l'aventure, essentiel à l'intérêt et au plaisir du jeu.

Ce guide n'est pas un descriptif exhaustif de toutes les situations de jeu possibles. Il peut vous arriver des choses incompréhensibles ou inattendues qui échappent totalement aux règles de jeu que vous connaissez. Dans ces situations-là, soyez d'autant plus Fair-play et jouez le jeu. Et si besoin était, les organisateurs interviendront pour contrôler le bon déroulement du jeu.

## **La simulation**

Le Jeu de Rôle est **un jeu de simulation**. On y interprète des **personnages** et les **situations** dans lesquelles ils se trouvent.

Ces situations peuvent être bien réelles : négociation, énigme, action... Elles sont donc jouées « pour de vrai ». D'autres vont nécessiter qu'elles soient simulées, soit pour des raisons de sécurité (combats, blessures), soit pour des raisons ludiques (métiers, compétences).

Les **règles** de simulation mises en place ont pour but de permettre à chacun de jouer son rôle, tout en donnant de la cohérence à cette diversité.

Il est indispensable que chacun fasse appel à son bon sens en toutes situations.



# RAPPEL: VOTRE BILLET ET VOTRE PARTICIPATION

Ce qui est inclus, ce qui ne l'est pas,  
les options possibles...



## Votre participation comprend\* :

- L'accès aux Studios de Fort Bravo (Andalousie) sur la durée du jeu
- Votre participation au jeu
- Le personnage écrit pour vous (votre Feuille de Personnage) ainsi que ses éléments de jeu et d'histoire envoyés avant votre venue
- Votre hébergement 5 nuits en fonction de votre choix : sur place en bungalow (mixte) ou en dortoir (hommes – femmes), ou bien dans l'une des chambres des studios ou un emplacement de camping.
- L'accès à la piscine des studios (si ouverte)
- Vos repas avec boissons inclus du Jour 1 (dîner) au jour 6 (petit-déjeuner)
- La soirée de clôture (Fiesta Finale)
- Vos premiers 20\$ de consommation au saloon (dollars de jeu)
- Le prêt de votre colt avec ses munitions
- Vos photos par le photographe officiel de l'aventure

\* en fonction du type de billet que vous avez choisi

## Votre participation ne comprend pas :

- Votre voyage (votre trajet voiture ou avion vers l'Espagne, ni les transferts jusqu'aux studios)
- Votre costume (sont toutefois inclus avec votre billet, le prêt d'une réplique de colt et ses munitions)  
*Si vous n'avez pas de costume, nous vous proposons également une [option de location](#)*

## Concernant vos consommations au saloon du jeu :

Nous ouvrons un saloon qui sera **En Jeu** et non accessible aux visiteurs du site. Durant l'aventure, il n'y a pas de véritable argent qui circule. Dans cet établissement, vous pourrez commander des boissons (soft, bière, autre...) qui seront à régler sur place à l'aide de vos **Dollars(\$)** de consommation (valeur : 1€ = 1\$).

20\$ sont déjà inclus dans votre billet. Vous pourrez bien sûr racheter des Dollars(\$) de consommation sur place auprès de notre organisation (CB ou cash). Prix indicatifs : Bière 2\$ - Soft : 1\$ (y compris boisson type Ice Tea pour simuler le whisky).

**Important** : Le grand saloon principal de Fort Bravo, qui est aussi ouvert aux visiteurs du site, n'est pas un lieu de jeu aménagé pour l'aventure. Vous pouvez toutefois consommer dans le grand saloon de Fort Bravo mais vos Dollars(\$) de consommation n'y seront pas acceptés et vous devrez régler directement en euros.



# LES ORIENTATIONS DU JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE ULTIME WESTERN



## 1. Une Fiction Western

Les scénarii Ultime Western sont des fictions basées sur l'histoire de l'Ouest entre 1850 et 1920. Il n'y a pas de technologies autres que celles existantes à l'époque. Il n'y a pas de magie, de créatures ou de phénomènes paranormaux. Toutefois, des mythes et légendes amérindiennes, américaines ou d'autres totalement inventés pour le jeu peuvent intervenir. Il est donc nécessaire de se placer dans la tête des gens de l'époque et d'imaginer leur rapport à des phénomènes qu'ils ne peuvent pas comprendre. Enlevez vos réflexes du XXIème siècle... L'Ultime Western n'est pas une reconstitution historique mais nous demandons toutefois les meilleurs efforts à toutes et tous pour que les intentions visuelles (les costumes en particulier) soient proches de ce que l'on pouvait trouver à l'époque.

## 2. Un jeu où il est bon de prendre son temps (Slow Game)

L'Ultime Western est un jeu de rôle sur plusieurs jours. Vous avez le temps pour vous... alors prenez-le ! En tant que joueur(se), vous êtes invité(e) à vous engager pleinement, sur le long terme, dans l'aventure, dans votre rôle et dans l'histoire. Profitez de l'instant, des décors, des paysages, des couchers de soleil... Prenez le temps de profiter de votre voyage dans l'Ouest et fabriquez-vous des souvenirs !

## 3. Contenus du jeu, séquences, actions, ...

La scénarisation de l'Ultime Western offre des mécaniques de jeux qui permettent à chacun de trouver son propre plaisir de jeu : de l'action, des négociations, des énigmes et des enquêtes à résoudre pour faire avancer l'histoire, prendre des décisions. Vous pouvez aussi tout simplement vivre de bons moments de complicité avec des amis.

L'objectif de la scénarisation est de vous faire entrer dans une histoire et de vous permettre de vous immerger dans une vraie aventure, tout en recréant une réalité sociale dans le contexte de l'histoire que nous vous proposons de vivre et de faire vivre, et ce à travers :

- des actions : les échanges commerciaux, la définition de stratégies pour résoudre divers problèmes, l'enquête et le recueil d'informations...
- des émotions : prendre des décisions difficiles, avoir des regrets, devoir trahir ou l'être vous-même, faire preuve de courage, de noblesse, de camaraderie, avoir peur, rire d'une situation, sentir la tension d'un moment...

Dans le monde créé par l'Ultime Western, des personnages aux profils très variés sont amenés à se croiser. Ils ont souvent des ambitions, des objectifs, des projets différents pour lesquels le contexte n'est qu'un prétexte. Chacun a ses petits secrets...

Les combats font partie de l'aventure mais n'en sont pas l'élément principal.

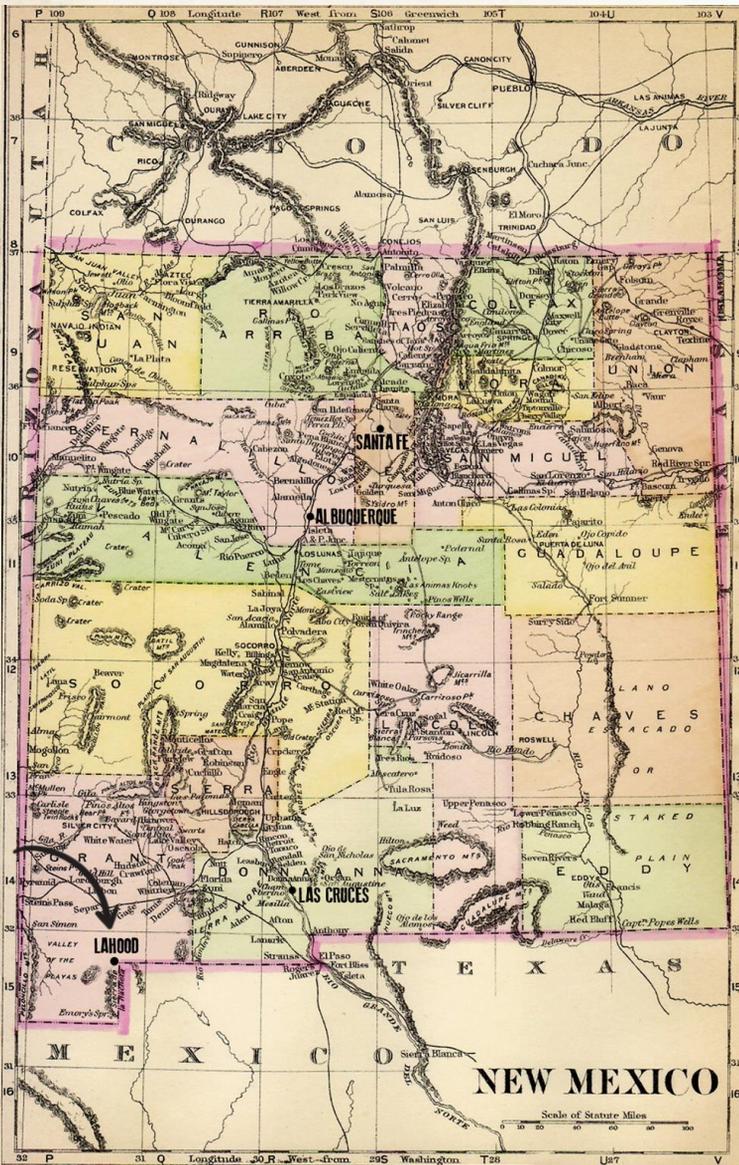


# DES HISTOIRES À VIVRE DANS L'HISTOIRE DE L'OUEST



## Un GN au temps de la Conquête de l'Ouest

Les scénarii Ultime Western vous projettent dans l'histoire de l'Ouest entre 1850 et 1920.



## La Géographie

L'Ultime Western se déroule fictivement sur le territoire du Nouveau Mexique, le long de sa frontière (souvent fluctuante...) avec le Mexique.

Ce territoire est encadré à l'Est par le Texas, à l'Ouest par l'Arizona. C'est une région aride et rude où l'eau est une ressource rare.

La ville de La Hood et le petit pueblo mexicain qui la jouxte sont (fictivement) situés à la limite sud des terres comanches (la comancheria), non loin des territoires apaches (future réserve de San Carlos)

Votre personnage aura l'occasion d'arpenter la ville et ceci pourra le mener à des découvertes étonnantes, des rencontres dangereuses, des secrets cachés...



# LE SITE : LES STUDIOS DE CINÉMA DE FORT BRAVO

En Espagne, le plus grand studio western d'Europe.

Partenaire exclusif d'**Ultimacy** qui produit les aventures Ultime Western, **les studios de Fort Bravo – Texas Hollywood** sont situés dans la province d'Andalousie (Espagne) aux portes du Désert de Tabernas, l'unique et le plus grand désert d'Europe.

Les studios de cinéma ont été construits originellement en 1963 par le Chef décorateur de Sergio Leone pour la Trilogie du Dollar avec Clint Eastwood. Encore en activité, ils ont depuis évolué au gré des productions réalisées. Ils proposent un décor de village mexicain, une ville de l'Ouest américain et son fort. Les décors sont en bois, certains intérieurs sont aménagés spécifiquement par Ultimacy pour l'Ultime Western. Pendant le jeu, l'ensemble des studios est utilisé.

Les Studios sont ouverts au public à la visite entre 9h et 19h30. Ces visiteurs ne posent aucun problème pour le déroulement du jeu. Généralement peu nombreux, ils visitent, déambulent dans les décors et assistent aux spectacles donnés par les Studios à l'intérieur du saloon de Fort Bravo ou sur la place devant ce dernier (durée 30mn environ). Les visiteurs considèrent souvent les joueurs de l'Ultime Western comme de véritables acteurs (pour ne pas dire des stars !)

## Comment s'y rendre ?

Les studios de Fort Bravo sont situés à proximité de la petite ville de Tabernas. Vous pouvez venir en avion jusqu'à l'aéroport d'Almeria (via Madrid ou Barcelone). Cet aéroport est situé à 20mn des studios (location de voiture à l'aéroport ou taxi - sur place ou sur réservation - 20 minutes de trajet jusqu'aux studios pour environ 40€).

Il vous est aussi possible d'atterrir aux aéroports de Malaga ou Alicante (à 2h 30 des studios). Si vous venez en voiture, vous pourrez vous garer sur le parking extérieur mitoyen aux studios.

Adresse de Fort Bravo – Cinema Studios :

[Almeria Paraje del Unihay, s/n, 04200 Tabernas, Almería, Espagne](#)

## Accessibilité aux personnes à mobilité réduite :

Les studios sont accessibles aux personnes à mobilité réduite. Toutefois, les décors et aménagements du jeu ne permettent pas un accès complet. Il est donc indispensable de nous signaler si vous souffrez d'un handicap physique afin de vous informer correctement sur l'accessibilité et ses contraintes.

Les studios sont situés dans un espace naturel particulier qui ne peut garantir une accessibilité à tous (désert, sable, décors de films...).

Ultimacy n'étant pas propriétaire des studios, nous ne pouvons être tenus pour responsable des aménagements et accès aux personnes à mobilité réduite.



# LE PLANNING

Voici le planning d'organisation de votre aventure à l'Ultime Western. Il est donné à titre indicatif.

## Jour 1

Vous devez arriver sur le site des studios de Fort Bravo impérativement avant 23:00  
(dernière limite)

A l'entrée du site de Fort Bravo :

- Vérification de votre billet, puis accueil au PC Organisation pour enregistrement et affectation de votre couchage.

Au PC Organisation :

- Remise de votre enveloppe joueur et éléments de jeu
- Essayages et récupération de votre costume (si option location choisie)
- Remise en main propre de votre arme de jeu et de vos munitions avec amorces

Un buffet dîner est prévu de 20h à 22H

Le saloon de jeu sera ensuite ouvert jusqu'en fin de soirée !

## Jour 2

09:00 – 10:00 : Petit-déjeuner

- Photos shoot en costume
- Briefing armes
- Briefing général (sécurité, consignes, présentation équipe,...)

13:00 - 14:00 : Déjeuner

15:00 Briefing de lancement et démarrage du jeu

20:00 - 22:00 : Dîner

01:00 : Couvre-feu (jeu mis en pause)

## Jour 3

09:00 - 10:00 Petit-déjeuner et reprise du jeu

13:00 - 14:00 Déjeuner

20:00 - 22:00 Dîner

01:00 Couvre-feu (jeu mis en pause)

## Jour 4

09:00 - 10:00 Petit-déjeuner et reprise du jeu

13:00 - 14:00 Déjeuner

20:00 - 22:00 Dîner

01:00 : Couvre-feu (jeu mis en pause)

## Jour 5

09:00 - 10:00 Petit-déjeuner et reprise du jeu

13:00 - 14:00 Déjeuner

16H : Fin de jeu

- Réintégration des armes et costumes loués au PC Organisation

20:00 Apéritif, dîner et Fiesta Finale

## Jour 6

09:00 - 10:00 Petit-déjeuner

Puis temps libre et départ quand vous le voulez dans la journée



# DANS LE SAC DU JOUEUR !

Afin de préparer votre aventure, voici ce que vous devez mettre dans vos bagages !



**Pour information** : les serviettes et du linge de lit sont fournis avec votre hébergement.

Ce qu'il faut emporter dans vos bagages :

- Votre passeport ou carte d'identité ainsi qu'une carte bancaire
- Votre téléphone portable que nous vous demanderons de garder sur vous dans la journée pour des raisons de sécurité
- Vos articles d'hygiène personnelle et médicaments, ainsi que vos lentilles ou lunettes de vue (avec une préférence pour une monture dans l'esprit de l'époque si vous en avez une) et des bouchons d'oreille (en cas de colocataires ronfleurs...)
- Si vous n'avez pas pris d'option location de costume : votre ou vos costumes complets ainsi que vos accessoires
- Si vous avez pris l'option location de costume : des chemises ou des chemisiers de rechange.
- Des chaussures adaptées pour marcher dans les cailloux du désert (bottes ou bottines en cuir type western, ou à défaut de style fin 19ème /début du 20ème siècle)
- Dans le style de l'époque :
  - un vêtement chaud (manteau, veste épaisse, châle... ) car les soirées et nuits peuvent être fraîches
  - un sac ou sacoche + carnet, crayon et stylo pour écrire à vos amis... ou vos ennemis !
  - et tout accessoire que vous jugez intéressant d'apporter pour faire vivre le personnage que vous allez interpréter (montre, longue-vue, harmonica...)
- Une gourde ainsi qu'un chapeau et de la crème solaire : sous le soleil dans le désert, la chaleur peut être intense.
- Une lampe de poche ou mieux une lampe tempête led !
- Un cendrier de poche si vous êtes fumeur



# LES CHOSES À NE PAS PRENDRE AVEC VOUS !

Ce que vous devez surtout ne pas mettre  
dans vos bagages...



## Il est interdit d'apporter sur l'aventure :

- Les armes à blanc ou à poudre noire : elles sont strictement interdites pour des questions de réglementations, de sécurité et d'assurance (votre colt et vos munitions vous seront fournis par nos soins). En cas de manquement, les législations espagnole et française s'appliquent sur les armes, nous serions dans l'obligation d'en informer les autorités locales et de nous retourner contre vous.
- Tout accessoire qui pourrait présenter un danger pour vous ou pour les autres, comme un objet contondant ou coupant type couteau, canif, etc.
- Les engins et articles pyrotechniques : les cierges magiques, les torches et bougies, les feux de Bengale, les pétards, les bombes fumigènes, les fusées, etc.
- Les parapluies grands modèles munis d'une partie métallique pointue, les chaussures de sécurité ou présentant une armature métallique extérieure.
- De la nourriture, de l'alcool et tout produit stupéfiant.



# COSTUMES & ACCESSOIRES

A propos de votre costume, son style et des accessoires de votre personnage.



Un costume adéquat est un costume qui s'inscrit dans l'atmosphère western du jeu et qui ne met pas en danger la sécurité du joueur et/ou des autres joueurs.

Nous privilégions l'univers de type western spaghetti des années 70 dont les films et BD Western abondent d'exemples. "Le bon, la brute et le truand", "Il était une fois dans l'Ouest", etc... restent les meilleures références.

L'Ultime Western n'est pas une reconstitution historique et il n'est pas impératif de porter des vêtements dans un style parfaitement authentique.

Mais pour une question d'immersion, nous vous demandons en revanche de ne pas apporter de tenues ni d'accessoires qui sont trop décalés par rapport au style de l'époque comme :

- Les vêtements "country" et autres costumes trop modernes et trop colorés
- Les santiags : préférez des bottes ou bottines femme si possible western ou de style ancien, a minima en cuir et sobre
- les jeans bleus qui n'existaient pas encore , préférez-leur le pantalon en velours côtelé ou en toile, au pire un jean noir ou gris
- les chapeaux en cuir ou en paille : choisissez-les plutôt en feutre ou simili.
- De même, l'utilisation de vêtements et accessoires inélégants , de vêtements ou d'équipements modernes et de tout ce qui peut perturber l'immersion, ne sera pas acceptée

Pour références visuelles, n'hésitez pas à jeter un œil sur les photos de nos événements précédents sur notre site web ou nos réseaux sociaux :

<http://www.ultimewestern.com/costumes/>

Un guide des costumes est également téléchargeable pour vous donner une idée des styles : <https://www.ultimewestern.com/ebook-costumes-ultime-western/>



# COSTUMES & ACCESSOIRES

Location de costume  
et prêt de votre arme de jeu.



## Votre costume :

Si vous avez choisi **notre option Location de Costume** :

- Vous allez recevoir le questionnaire concernant vos mensurations
- Votre costume vous sera remis à votre arrivée (essayage, ajustage)
- Vous devrez le rendre complet et en bon état à la fin du jeu

Si vous venez avec votre propre costume :

- Il doit être validé avant votre arrivée sur le site par l'organisation (envoi de photos pour OK sur la cohérence visuelle et l'adéquation avec votre personnage)
- Il ne doit pas présenter de pièces dangereuses pour vous ou pour les autres (par exemple des pièces métalliques ou en matériaux rigides, bords coupants...)

## Votre colt & munitions :

Nous fournissons votre réplique de colt (votre arme de jeu) et ses munitions avec amorces.

Votre colt (réplique) et ses munitions à amorce vous seront remis en mains propres contre signature et vous devrez les restituer à la fin du jeu.

Vous en êtes responsable, tant de son usage, que de votre sécurité et de celle des autres.

En cas de perte de votre arme ou si celle-ci est rendue endommagée non fonctionnelle, un montant de 200€ vous sera facturé.

Pour information, la non-restitution de votre réplique d'arme de jeu entraînera la signature d'une déclaration de perte, rédigée à votre nom, aux autorités de police espagnoles et françaises.

**Rappel : pour des raisons de sécurité et de légalité, toute arme à feu autre que celle qui vous sera prêtée par l'organisation sera refusée sur le site et pendant le jeu. Donc n'encombrez pas inutilement vos bagages et sachez que vous risquez en plus d'avoir des soucis à la douane...**



# HÉBERGEMENTS, RESTAURATION ET RÈGLES DE VIE SUR LE JEU



## **Hébergement - Règles de vie**

L'hébergement sur le site se fait en chambres, bungalow, dortoirs (un dortoir hommes + un dortoir femmes) ou emplacement de camping avec accès douches et sanitaires. Pour rappel, les draps et les serviettes sont fournis (serviettes non fournies pour les dortoirs). Chaque hébergement propose une boîte à clé (code).

Dans ces espaces partagés, toute attitude déplacée, venant nuire à l'esprit cordial de l'aventure ou portant atteinte à la vie privée de ses participants ne sera pas tolérée.

Un service de nettoyage y sera réalisé en fin de séjour. Durant votre séjour, nous vous remercions de maintenir ces espaces propres et rangés pour le respect de toutes et tous.

## **Restauration**

Le restaurant des studios de Fort Bravo ne propose pas de menus spécifiques : déjeuner et dîner se font sous forme de buffet (entrées, viande, poisson, crudités, fruits, desserts...)

Les buffets au restaurant des Studios sont ouverts sur les plages horaires suivantes :  
Petit-déjeuner : 9h – 10h30 / Déjeuner : 12h – 14h / Dîner : 19h – 21h

## **Espaces hébergement, sanitaires et restauration en zone Hors-Jeu**

Les repas sont considérés comme Hors-Jeu. Vous pouvez cependant continuer à jouer à condition que les personnes qui partagent votre table soient toutes d'accord. La zone piscine, les lieux d'hébergements et les espaces sanitaires sont également Hors-Jeu.

A partir du moment où vous entrez dans ces zones Hors Jeu, que ce soit pour dormir, déjeuner, faire un break quelques instants, aller chercher quelque chose dans votre sac ou vous rafraîchir dans la piscine : votre personnage « n'existe plus » jusqu'à ce que vous décidiez de revenir En Jeu.

## **Le PC Organisation**

Vous y trouverez toujours une personne de l'organisation ainsi qu'une pharmacie de secours.

En cours de jeu : on vous y apportera les réponses à toutes questions très spécifiques concernant votre personnage, une intrigue, une règle...

Vous pouvez également y régler un problème technique personnel : concernant votre arme, votre costume ou votre hébergement (fuite d'eau, ampoule à changer...)



# LES CHEVAUX

Utilisés pour des séquences du scénario mais aussi pour vous permettre de les monter et de visiter le site !



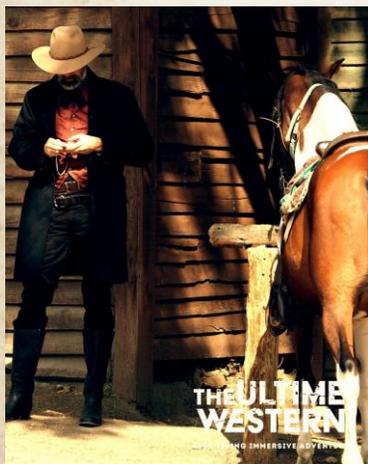
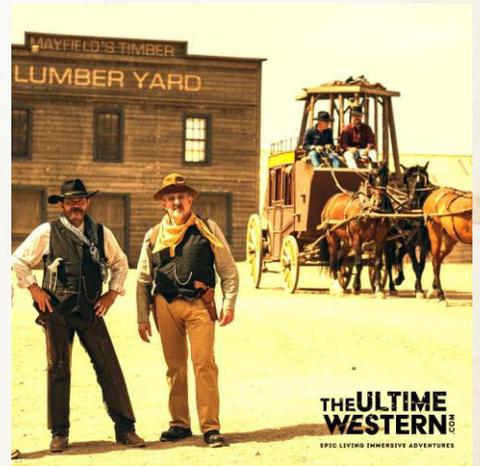
## A propos des chevaux et véhicules :

Des chevaux, appartenant aux Studios Fort Bravo, seront présents pour le jeu et vous pourrez potentiellement les monter pour vous promener en ville (quand ils seront disponibles pour cela).

Ils seront gérés par les horse managers de l'équipe d'organisation.

Ce sont des chevaux de cinéma et non de balade : des règles de sécurité les concernant vous seront indiquées par l'équipe et nous vous demanderons de les respecter scrupuleusement.

Ces chevaux sont également utilisés pour des séquences et scènes mises en place par l'organisation. Ils peuvent donc galoper en ville ou faire certaines manœuvres : veuillez à toujours être vigilant quant à leur circulation !



# LES CONSIGNES DE SÉCURITÉ

La sécurité de tous et du site avant tout !



Vous allez vivre une aventure dans un studio de cinéma dont certains décors sont fragiles, où galopent parfois à grande vitesse les chevaux des cascadeurs, et qui se trouve en plein désert...

Compte tenu de la nature particulière du site, il est indispensable de respecter les consignes qui vous seront transmises durant les différents briefings.

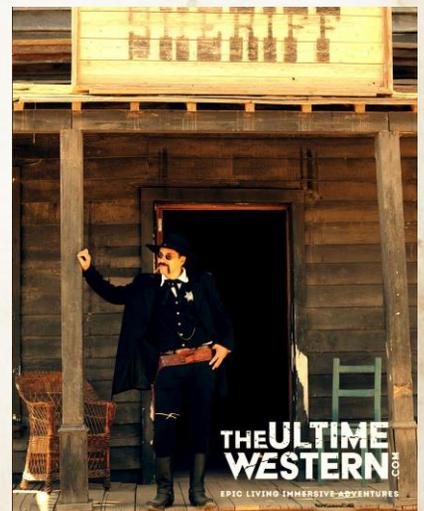
Ultimacy se réserve le droit de suspendre votre participation en cas d'incident ou de manquement grave à la sécurité des autres ou du site et de son personnel.

**Rappel :** vous devez être en possession d'un document d'assurance maladie ou d'une assistance voyage en cours de validité

## Règles de sécurité incendie

Il est strictement interdit de :

- Fumer dans les espaces intérieurs des bâtiments (saloon, grange, prison...)
- Allumer des feux (seuls les organisateurs peuvent « jouer avec le feu »)
- Utiliser des torches ou d'autres sources de lumière à flamme réelle.
- Jeter les mégots de cigarettes en dehors des cendriers prévus à cet effet ou du cendrier de poche que tout fumeur se doit d'apporter avec lui.



# LES CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Santé physique et émotionnelle



**Prenez toujours votre téléphone portable avec vous** : par sécurité, et impérativement si vous suivez sur l'une des pistes dans le désert, afin de pouvoir appeler le numéro d'urgence qui vous sera donné avant le jeu et que nous vous demanderons d'enregistrer dans vos contacts.

Les personnes présentes sur le jeu ayant le certificat Premiers Secours ou un diplôme médical vous seront présentées en début de jeu : en cas de besoin, n'hésitez pas à faire appel à elles.

Une pharmacie de secours sera par ailleurs disponible en permanence au PC d'organisation.

## **Dans les studios – le désert des environs immédiats des studios**

Les Studios sont situés au sein d'une zone protégée de 280km<sup>2</sup> depuis 1989 (le parc naturel du désert de Tabernas). Le respect de l'environnement est donc essentiel.

Attendez-vous à avoir chaud, pensez à boire de l'eau régulièrement : gardez une **gourde ou une bouteille d'eau** dans votre sacoche.

Portez un **couvre-chef** si vous devez rester au soleil.

Si vous devez vous aventurer à l'extérieur des studios et ses environs immédiats, **ne partez jamais à moins de 3 personnes** pour qu'en cas d'accident, l'une puisse rester à côté du blessé et l'autre puisse alerter/aller chercher un organisateur.

**Buvez et mangez régulièrement et pensez à vous reposer** : une fatigue excessive est dangereuse pour vous et pour les autres.

**Rappel : l'abus d'alcool et l'usage de drogues sont interdits**, les personnes dont le comportement est inadéquat seront exclues du jeu et du site.

Il se peut que vous ressentiez à certains moments des **émotions intenses** (colère, sentiment de perte de contrôle, insatisfaction grave). En cas de gêne, prévenez les personnes présentes et sortez du jeu le temps nécessaire pour vous remettre (Zones Hors-Jeu ou Safe Zone au PC organisation). Si des émotions provoquées par le jeu vous heurtent, n'hésitez pas à aller en parler aux organisateurs.

## **Mesures sanitaires**

Au moment de l'événement, nous nous conformerons aux mesures gouvernementales en cours en Espagne et sur la province d'Andalousie. Si la situation ne nous permet pas de réaliser le jeu, vous ne perdrez pas votre place : la date de l'aventure sera déplacée et vous pourrez y assister quand les conditions sanitaires le permettront. Votre billet restera valable tant que vous ne l'aurez pas utilisé.



# LES BRIEFINGS D'AVANT-JEU

Avant le démarrage de l'aventure, nous vous demandons d'assister à une série de briefings indispensables au bon déroulement du jeu.



Il est impératif que vous y assistiez car des consignes, des règles et des points importants vont y être abordés. Les organisateurs seront également là pour répondre à vos questions.

## **Le Briefing de Sécurité**

- Les consignes de sécurité physique et émotionnelle
- Les règles de comportement (entre joueurs, avec l'équipe, le personnel du site, les chevaux, les visiteurs extérieurs du site)
- Le parc naturel environnant (consignes)
- Les consignes incendies

## **Le Briefing Armes & Combats**

- Utilisation de votre arme de jeu (distances de sécurité, tir, rechargement, rangement)
- L'utilisation d'armes et objets factices en latex (faux couteau, bâton, bouteilles...)

## **Le Briefing Règles de Jeu**

- Rappel des règles du jeu
- Démonstrations



# VOCABULAIRE DE JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE

Quelques termes à connaître...



**Joueur** - C'est vous, personne civile qui avez décidé de participer à cette aventure immersive.

**Personnage Joueur (PJ)** - Il s'agit du personnage imaginaire que vous incarnez et que vous allez interpréter pour les besoins du jeu.

**Les Organiseurs (Orgas)** - Ce sont les personnes qui ont créé le jeu, le scénario, les personnages. Ils participent également au jeu où ils pourront incarner tour à tour différents personnages bien identifiables visuellement. Leur tâche est d'aider discrètement à améliorer l'expérience de tous les participants et faire avancer le scénario. Ils sont aussi là pour répondre à vos questions pendant le jeu.

**Personnages Non Joueurs (PNJ)** - Ce sont des membres de l'équipe qui interprètent divers personnages au fil du scénario. Ils sont amenés à endosser plusieurs costumes pour l'occasion. Ce sont les figurants « parlants » de l'aventure !

**Le Monde** - C'est l'univers fictif du jeu.

**En Jeu** - Ce sont les choses qui concernent les personnages dans le monde fictif du jeu.

**Hors Jeu** - Ce sont des choses, des endroits, des moments qui ne font pas partie du jeu : ils concernent les participants eux-mêmes mais pas leur personnage. Si vous avez besoin d'"être hors jeu" quelques instants (par ex. vous avez besoin de poser une question de règle à un organisateur), levez la main et écartez-vous de la zone de jeu (par ex. pour parler discrètement à un l'organisateur) : les autres joueurs doivent alors faire comme si vous n'existiez pas.

**Zone Hors-Jeu** - Par opposition à la « Zone en Jeu » - il s'agit des espaces où vous pouvez librement sortir de votre personnage et où vous n'avez pas à vous conformer à des exigences en matière d'apparence (vous pouvez retirer votre costume, parler normalement) ou de sécurité (aucune action de jeu ne sont autorisés en zone hors-jeu).

**Le 3 X « Vraiment ! »** - « Vraiment ! » répété 3 fois de suite est un Mot de Sécurité (Safe Word) à utiliser en cas de réel danger émotionnel ou physique :

- si une action ou une attitude vous met mal à l'aise, afin d'indiquer au joueur en face de vous qu'il doit baisser en intensité de jeu. Ex. « *Il faut vraiment vraiment vraiment que tu arrêtes de me hurler dessus !* »

- si vous vous êtes véritablement blessé(e) et que vous n'êtes pas en train de jouer votre personnage. Ex. : « *Je me suis vraiment vraiment vraiment fait mal à la cheville!* »



# VOTRE PERSONNAGE DE L'ULTIME WESTERN

Le personnage que vous allez interpréter fait partie d'une vaste série d'histoires qui s'entremêlent dans un scénario d'ensemble.



## Votre Feuille de Personnage (Background)

Votre personnage est écrit et décrit sur votre Feuille de Personnage. Vous la recevrez bien avant le début du jeu. Celle-ci est rédigée un peu comme une nouvelle, une mini histoire.

Il est très important de la lire et de prendre quelques notes pour vous faciliter le jeu. Par sa lecture et son histoire, votre Feuille de Personnage vous donne également des indications pour faciliter l'interprétation de votre personnage en y mettant un peu de vous-même pour finalement vous en emparer comme s'il était (presque) vous.

Vous y découvrirez tout ce que vous devez savoir sur votre personnage avant le jeu :

- Ses origines, son métier, ses compétences, ses connaissances personnelles, ses expériences passées, les lieux où il a vécu...
- Les grandes dates de son histoire, les moments forts de sa vie (bons ou mauvais)...
- Les personnes qu'il a croisées, avec lesquelles il aura vécu des moments intenses, assisté à des événements, pris part à certaines discussions ou décisions importantes...
- Ses relations avec certains des autres personnages qui seront présents sur le jeu
- Ses « objectifs » personnels à court ou à long terme
- Ses possessions : argent liquide, courriers, titres de propriété, avis de recherche... et tout autre document ou objet spécifique à votre personnage.  
(Ces éléments vous seront remis en mains propres avant le jeu)



# JOUER ENSEMBLE

Quelques consignes pour jouer votre personnage et interagir avec les autres joueurs.



## Important

### Avant que le jeu ne commence :

Nous demandons avant toutes choses aux joueurs qui ont pris connaissance de leur **Feuille de Personnage** :

- **de garder le secret sur leur histoire et sur l'ensemble des informations contenues dans leur feuille de personnage jusqu'au début du jeu.**  
Une fois en jeu ce sera à vous de décider ce que vous pouvez dire ou non... et surtout à qui !
- **de ne pas discuter avec les autres joueurs de leurs personnages**, sauf dans le cas où ils ont des relations proches (des familles par exemple) et que leurs joueurs souhaitent préparer et s'accorder à l'avance sur leur mode de fonctionnement pendant le jeu. Mais cela, encore une fois, sans jamais révéler aucune information très personnelle, voire secrète d'un personnage...

### Une fois en Jeu :

Dans l'Ultime Western, votre personnage peut tout faire (réellement ou via des règles de simulation). Mais tout faire ne veut pas dire faire n'importe quoi.

### **Vous devez ainsi toujours jouer :**

- sans prendre de risques physiques pour vous-même ou pour les autres
- sans avoir un comportement envers d'autres joueurs qui puisse les mettre dans une situation inconfortable
- avec fair-play et en suivant les règles de jeu établies par les organisateurs

**Gardez toujours en tête que vous ne jouez pas pour gagner, vous jouez pour vivre une expérience inoubliable.**

**Et n'oubliez jamais que tout ceci n'est qu'un jeu !**



# JOUER ENSEMBLE !

Quelques consignes pour jouer votre personnage et interagir avec les autres joueurs.



Laissez-vous porter et vivez votre personnage.

Prenez les décisions que vous, vous imaginez pouvant être les siennes, dans son intérêt et selon ses objectifs.

Il n'y a pas de choix qui soit mieux qu'un autre, pas d'action qui serait à réaliser plutôt qu'une autre : il n'y a que vos choix.

Et surtout : prenez plaisir à jouer... et à créer du jeu pour les autres !

## **Jouez votre personnage avec et pour les autres personnages**

C'est en effet en réagissant (improvisant) à une action ou à une parole d'un autre joueur / PNJ que vous allez nourrir l'histoire, donner vie à des échanges entre les personnages... et à des scènes mémorables !

## **Ne cassez pas l'immersion du jeu et des autres joueurs :**

- **en agissant / en parlant non pas en tant que votre personnage mais en tant que vous-même** (par ex. ne faites pas de « Hors-Jeu » en regardant vos photos sur votre téléphone ou en racontant vos dernières vacances...).
- Si vous êtes avec des joueurs qui sont « En Jeu », restez dans votre rôle pour ne pas briser leur plaisir de jeu ou éloignez-vous pour faire ce vous souhaitez faire en vous mettant quelques instants « Hors-Jeu », c'est à dire à l'écart du jeu et des joueurs.
- **en disant certaines choses hors propos (« Hors-Jeu »)**, c'est à dire :
  - qui sortent du cadre de l'univers du jeu : « *De toutes façons, on sait que dans l'Histoire des Etats-Unis ce type-là va être assassiné l'année prochaine* » > non : si vous jouez en 1870 votre personnage ne sait pas ce qu'il va se passer en 1871...)
  - qui sont destinées à faire passer pour bien réelles des choses qui n'existent pas dans le jeu ou que votre personnage ne peut / ne sait pas faire : « *En fait mon père était médecin et quand j'étais petit j'ai vu comment il opérait et donc je peux soigner ce type* » > non, vous ne pouvez pas « inventer » des choses : soit il est effectivement écrit dans votre Feuille de personnage que vous avez des compétences de médecine, soit vous n'y connaissez vraiment rien.
  - qui viennent gâcher une scène de jeu et l'immersion des joueurs : « *Ah mais c'est du faux sang qu'il a sur la tête le type qui est mort !* » > oui bien entendu : c'est du maquillage... et heureusement !)



# DES RÔLES CRÉÉS ET JOUÉS DANS LE RESPECT ET L'ÉGALITÉ DE TOUTES ET TOUS.



L'Ultime Western n'est pas une reconstitution historique. Mais nous souhaitons conserver la cohérence de l'époque et du lieu dans lesquels se déroule l'aventure.

Dans cette histoire, à cette période et dans cette région du monde, il est possible que certaines problématiques sexistes ou racistes puissent faire surface mais, si c'est le cas, ces sujets ne seront en aucun cas des piliers du jeu.

Aucune scène de jeu ne mettra en scène des violences faites à des personnages par rapport à leur genre, à leur orientation sexuelle, à leur origine ethnique... De même, nous avons choisi de ne pas utiliser de problématiques racistes ou sexistes de l'époque comme sujets centraux de l'écriture des personnages et du scénario.

A toutes les époques, y compris du temps de la conquête de l'Ouest, il y a eu des hommes et des femmes de tête, d'action, des personnes mauvaises ou bonnes. Dans l'Ultime Western les rôles féminins sont à égalité avec les masculins : les femmes y sont aussi « fortes » physiquement et intellectuellement que les hommes, les personnages féminins sont aussi intéressants et aussi importants que les personnages masculins. Nous ne faisons pas de différence et veillons à ce tout le monde se sente bien durant jeu.

L'équipe de l'Ultime Western est un groupe mixte, multilingue, multiculturel et multiethnique. Nous sommes attentifs aux attitudes et aux propos déplacés, choquants voire blessants qui pourraient apparaître entre les joueurs. Dans notre volonté de prévention des comportements inappropriés, nous demandons à toutes et tous de jouer avec intelligence et en respectant chacune et chacun.

Vous jouez un personnage : interprétez-le avec bienveillance et pour le plaisir de tout le monde.

Inversement, avant toutes choses, traduisez les propos et les actions d'un personnage joué devant vous avec du recul et en le considérant dans le cadre du jeu.

Si vous pensez que le comportement d'un joueur ou d'une joueuse était vraiment inapproprié, signalez-le à l'équipe organisatrice. Nous ne tolérerons aucune attitude, parole ou geste qui iraient à l'encontre de quiconque, quels que soient son genre, son orientation sexuelle, sa couleur de peau, sa religion, etc.





# ® THE ULTIME WESTERN

---

Nous contacter :

[contact@ultimacy.org](mailto:contact@ultimacy.org)

[laurent@ultimewestern.com](mailto:laurent@ultimewestern.com)

PARTENAIRE EXCLUSIF DE



UNE PRODUCTION

*ultimacy!* ULTIMATE  
LIVE  
ACTION  
ADVENTURES

UW\_Guide-des-joueurs

Copyright The Ultime Western – Ultimacy SAS – 2023-2024