

A man in a dark suit and flat cap stands in a foggy street at night. He is holding a chain in his right hand. The background shows a street with a lit lamp and buildings in the distance.

JEU DE RÔLES GRANDEUR NATURE

CALL OF BLINDERS

1930, FRANCE

10 SOIRÉES GN SUR 1 AN

CALL OF BLINDERS

NOTE D'INTENTION

“Les ruelles de Vallion chuchotent des secrets que personne n’ose écrire, et les ombres, elles, n’oublient jamais les visages.”

Call of Blinders est un jeu de rôle grandeur nature persistant, conçu comme une chronique romanesque vivante.

Sur une année complète, à raison d’un épisode par mois, les participants incarnent des personnages dont les destins se croisent, s’entrechoquent et se transforment au fil du temps.

Chaque décision, chaque regard, chaque promesse murmurée dans la fumée d’un bar peut bouleverser l’équilibre fragile d’un monde où tout se négocie — pouvoir, argent, loyauté, ou silence.

Notre ambition est de créer un GN à long souffle, où les joueurs peuvent voir évoluer leurs personnages : grandir, échouer, s’endurcir, changer.

L’histoire s’écrit collectivement, à travers alliances précaires, trahisons politiques, affaires douteuses, secrets de famille et forces occultes qui rôdent aux marges de la raison.

Ici, rien n’est immobile : les choix des uns laissent des traces sur les autres, et les conséquences d’un acte peuvent resurgir plusieurs mois plus tard, tel un fantôme de fumée.

L’univers s’inspire de la brutalité élégante et cynique de **Peaky Blinders**, mâtinée d’un soupçon de **Penny Dreadful** pour son goût du mystère et du drame, et **très légèrement** traversée par les ombres indicibles de **Lovecraft**, où la réalité vacille parfois face à l’inconnu.

C’est un monde de chapeaux, de whisky et de vins, de cendres et de secrets, où la morale se dissout dans la brume.

Le jeu se déroule à Vallion, une ville fictive de l’Ouest de la France, peuplée d’un peu moins de 50 000 habitants, en 1930.

Ni tout à fait industrielle, ni vraiment rurale, Vallion est un carrefour étrange : entre modernité essayée et tradition respectée, luxe et misère, foi et corruption.

Sous ses réverbères jaunis, entre les pavés humides et les façades lézardées, on croise les ouvriers, les notables, les familles, les prêtres, les marginaux et les rêveurs — tous liés par la même soif : exister, coûte que coûte.

Entre les sessions, l'histoire continue

Les joueurs pourront agir entre les parties (en choisissant au plus 2 actions majeures) : écrire des lettres, nouer des contacts, lancer des affaires, mener des enquêtes, poursuivre des intrigues personnelles, faire un voyage...

Ces actions inter-parties permettront au récit de se dérouler presque en temps réel, donnant au jeu une profondeur unique et une continuité rare dans le monde du GN. Si les rues de Vallion continuent de vivre entre les soirées, nous devons rester lucides sur l'ampleur du travail d'écriture que cela représente. Les échanges entre les parties seront possibles, mais c'est bien **au fil des dix soirées de 2026** que se jouera l'essentiel du destin de vos personnages.

Call of Blinders est avant tout une expérience humaine et narrative, un théâtre d'ombres où se mêlent ambition, secret et destin.

Un GN où chaque soirée devient un chapitre, et chaque personnage, un héros tragique de son propre roman.

Lieux :

Au bar « Chez Denise », 46 chemin les teppes d'Allemagne, 01190 Saint Etienne sur Reyssouze. Lieu Privé.

Dates des soirées 2026 :

- **Samedi 07 février 2026**
- **Samedi 07 mars 2026**
- **Samedi 04 avril 2026**
- **Samedi 16 mai 2026**
- **Samedi 13 juin 2026**
- **Samedi 04 juillet 2026**
- **Samedi 08 août 2026**
- **Samedi 05 septembre 2026**
- **Samedi 03 octobre 2026**
- **Samedi 14 novembre 2026**

Le bar ouvrira ses portes à **18h** les samedis indiqués ci-dessous, et fermera à **2h du matin**.

Les joueurs sont libres d'arriver et de repartir à tout moment dans ce créneau, même s'il est vivement conseillé de **respecter les horaires complets** afin de préserver la cohérence et le rythme du jeu.

Participation aux frais

La participation aux frais du jeu couvre l'ensemble de l'organisation, la location du lieu, la décoration, la préparation des intrigues et **un repas complet à chaque soirée**.

Elle permet de garantir la qualité et la régularité du projet sur toute la durée de l'année.

Les formules proposées sont les suivantes :

- **Saison complète (10 soirées) : 300 €**
- **Arc partiel (3 soirées au choix) : 100 €**
- **Soirée unique (1 session) : 40 €**

Le règlement peut être effectué en une ou deux fois avant le début de la saison.

Les **boissons ne sont pas incluses**, mais chaque participant peut apporter les siennes librement, dans le respect du lieu et de l'ambiance du jeu.

Aucune consommation n'est imposée sur place, le bar servant avant tout de **décor immersif**.

La participation couvre exclusivement les **dix soirées principales** prévues pour 2026.

D'éventuels événements spéciaux hors calendrier pourront faire l'objet d'une **organisation et d'une participation distinctes**.

Inscription :

Le lancement de la saison nécessite un **minimum de dix participants inscrits pour la formule complète**.

Vous pouvez dès à présent vous inscrire en cliquant sur le lien ci-dessous :

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf06fM3JAiGdUvx_5mEk0f22pA9dgx2aadF32hOuroQF35pWQ/viewform?usp=header

Aucun paiement ne sera demandé tant que ce seuil n'aura pas été atteint.

Afin de garantir une qualité de jeu et d'écriture agréable pour tous, **le nombre de participants sera limité à 20 personnes par soirée**.

Pour toutes questions, n'hésitez pas à nous contacter à cette adresse : asso.leboisrouge@gmail.com

