

Une création de Julian Delgrange

L'Histoire



Sans Frein

Dossier de présentation

Format de deux spectacles interactifs inspiré du jeu-de-rôle papier qui en forme un troisième

D'abord un spectacle dont vous êtes le héros qui vous permet de gagner des cartes afin de créer votre propre veillée de contes... Des contes qui changent en fonctions de votre partie.

Une expérience ludique, collective et onirique

Le tout raconté à travers les illustrations d'Ambre Gris dans un kamishibai électrique créé pour ce format

Durée : 50 à 1h par parties

**A partir de 7 ans
(selon l'aventure choisie)**

Création : Julian Delgrange

**Kamishibai fabriqué par
La Clef du Bastion**

Illustration : Ambre Gris



Qu'est-ce qu'un kamishibai électrique.

« La maison de Sir Gael » est un kamishibai pensé spécialement pour ce format

Il permet de lancer des effets sonores et lumineux choisis pour chaque histoire

A cela s'ajoute des effets de fumée, des lutrins pour les feuilles de personnages ainsi que les différents morceaux composés par Julian Delgrange

Le tout afin offrir des aventures immersives dans n'importe quel lieu



En résumé c'est

Un spectacle interactif

*inspiré du jeu de rôle papier
pensé pour les débutants et les vétérans*

Une performance live

*Un vrai spectacle de contes et des
instruments, des tours de cartes et des
jeux-de-mots*



Un jeu de cartes

*Pensé pour la scène et inspiré des
de jeux types deckbuilder*

Des histoires illustrées

*Accompagnée d'effets spéciaux et d'une bande
son originale*

Réalisé entièrement sans IA, de l'écriture à l'illustration et la composition musicale

Table des matières

CONCEPT P.5

- Déroulement
- Règles

LES SCÉNARIOS JOUABLES P.9

- Campagne d'initiation
- Campagne historique

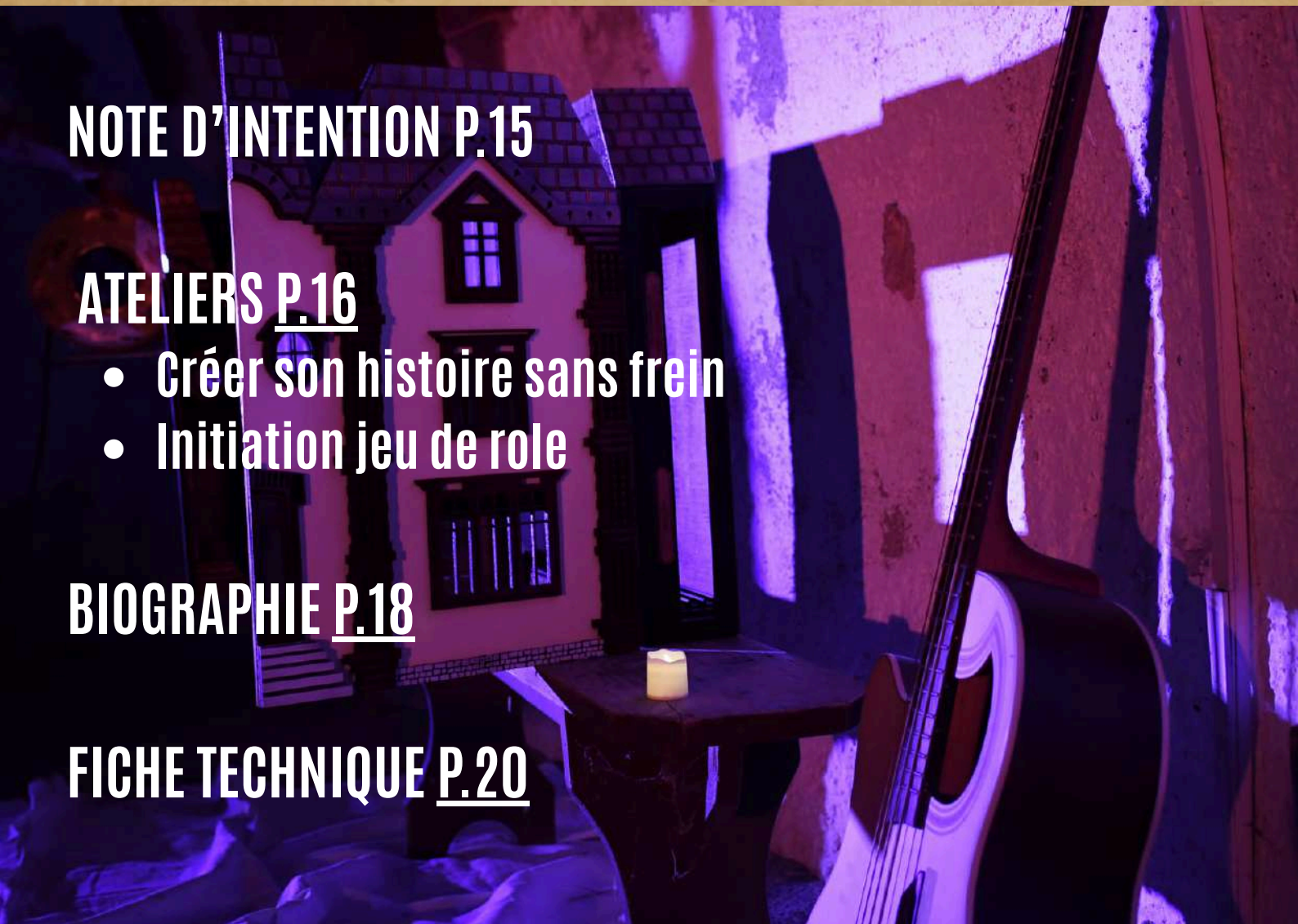
NOTE D'INTENTION P.15

ATELIERS P.16

- Créer son histoire sans frein
- Initiation jeu de role

BIOGRAPHIE P.18

FICHE TECHNIQUE P.20



Concept

Attention L'Histoire sans frein est un dispositif composés de spectacles eux même mêlant conte et jeu de rôle.

Le dispositif se divise en deux actions distinctes interdépendantes : les parties de jeu de rôle, où les joueurs gagnent des cartes et la veillée de conte ouverte au public, personnalisée grâce aux cartes remportées dans la journée.



L'HISTOIRE SANS FREIN EST DONC BIEN UN FORMAT PROPOSANT DIFFÉRENTS SPECTACLES

Petit point vocabulaire

Un volume / Scénario jouable : Spectacle interactif de 30 à 60 minutes, joué avec une jauge réduite (maximum 30 personnes). Le public fait des choix, lance des dés et incarne parfois des personnages pour tenter d'obtenir la meilleure fin.

Une campagne: Ensemble de deux volumes liés mais jouables indépendamment. Les choix faits dans une aventure ont des conséquences sur l'autre

Une veillée: Spectacle de contes traditionnel concluant le dispositif. Le public détermine le nombre et l'ordre des histoires, chansons et musiques, grâce aux cartes gagnées lors des aventures.

Le Metteur en jeu: A la fois conteur et maître du jeu, il guide la partie mais raconte les événements avec la voix d'un conteur

Concept

Exemple d'un déroulement d'une *Histoire sans frein*

10h Première aventure "Donjon et Chaperon"

- 18 participants, la partie dure 40 minutes les joueurs gagnent 4 cartes.

14h Deuxième aventure "Mauvaise Réponse"

- 24 joueurs durée 55 minutes, les joueurs gagnent 6 cartes

20h Veillée de contes

- 87 spectateurs (dont les joueurs des aventures), durée 1h

Au début de la veillée, les joueurs mettent en commun neuf cartes et en choisissent sept. Le conteur suit leur ordre pour raconter les histoires et jouer les musiques. Les joueurs découvrent ainsi le destin des personnages rencontrés, tandis que le public profite d'un spectacle ludique sans avoir besoin de participer aux aventures.

À noter

Il est possible de ne programmer qu'une des deux aventures.

Il est possible d'étaler le dispositif sur plusieurs jours

Spectacle à partir de 7 ans (selon les aventures choisies)

Et surtout, comptez en moyenne 18 fins différentes par aventures et bien plus de secrets.



Les règles de base

Les aventures sont des récits à choix multiples, comparables à un livre dont vous êtes le héros, adaptés à un public de trente personnes maximum. Il faut être au minimum quatre pour jouer.

Le public incarne collectivement un personnage et devra faire des choix pour faire avancer l'histoire. Comme dans tout jeu, il est possible de perdre.

En fonction des embranchements, le conteur lancera des morceaux de musique pour signifier aux joueurs qu'ils sont sur la bonne voie.

Les choix

Collectif : le conteur fait sonner une cloche, énonce les itinéraires possibles, et le public vote à main levée pour la meilleure option. Ces choix déterminent la fin du jeu.

Individuel : le conteur appelle une personne (ayant préalablement noté les noms des participants) et lui demande ce que le personnage fait. Il s'agit de choix moins importants, qui servent souvent à offrir des bonus ; la réponse peut être plus créative.

Résolution

En fonction de la situation, le conteur demandera au public de lancer un dé afin de déterminer si l'action réussit ou non.

Des bonus et malus sont appliqués en fonction des choix précédents.

La plupart des situations se règlent au dé 8, les choix critiques au dé 4.



Comment gagner des cartes

Réussir l'aventure

Piochez deux à trois cartes dans le paquet des cartes rares.

Réussir une action héroïque au cours de la partie

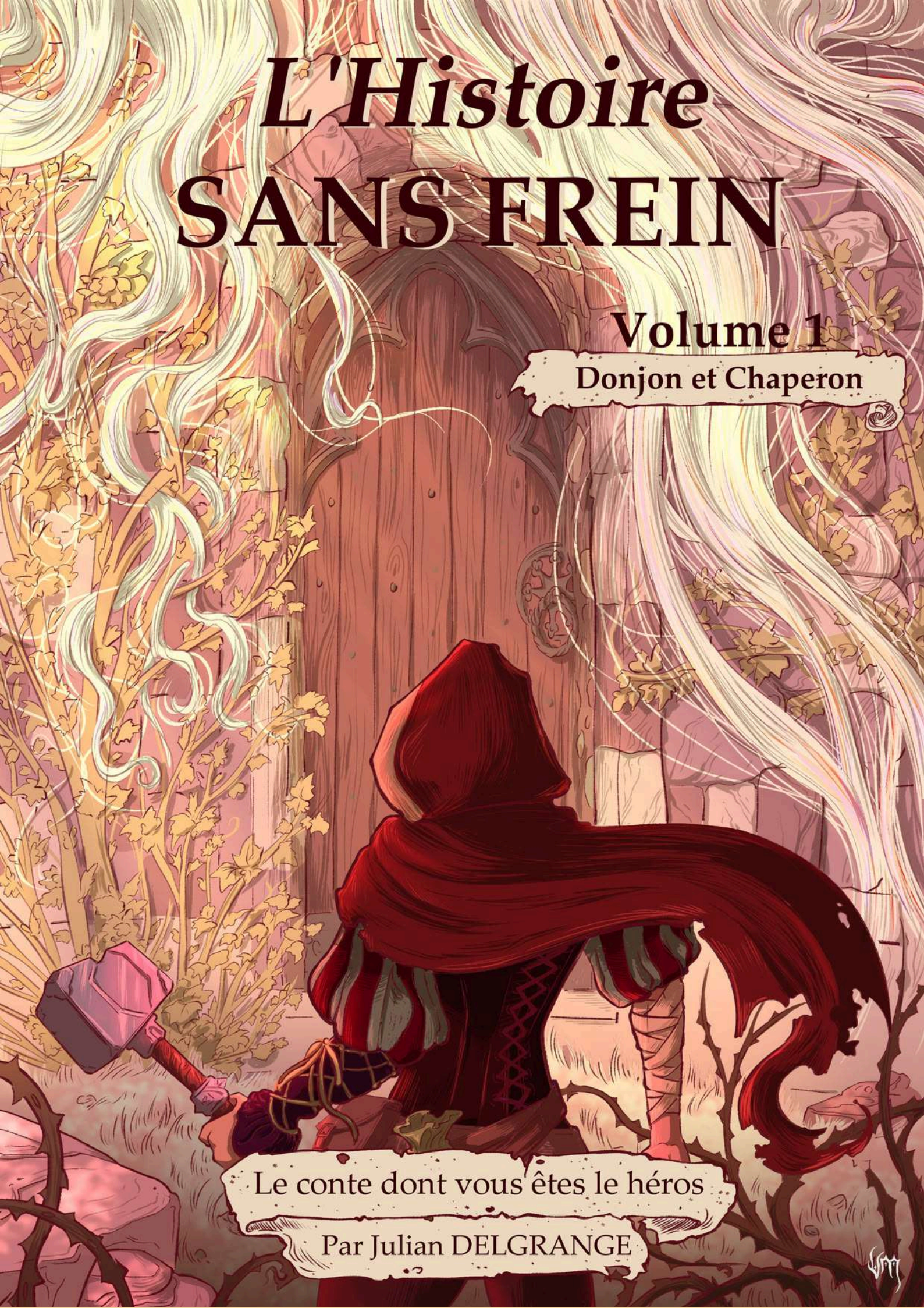
Piochez une carte dans le paquet des cartes communes.

Jouer un personnage

Le conteur demandera aléatoirement à des membres du public de venir incarner un personnage. Piochez une carte si vous avez respecté les traits du personnage ou si vous avez amusé le conteur.

Bonus

Faire de fair play et être gentil les uns envers les autres

The background of the cover is a detailed illustration. It depicts a character from behind, wearing a dark red hooded cloak and a red and white striped tunic. The character is holding a large, purple, faceted gemstone in their right hand. They are standing in a forest with tall, thin trees and dense foliage. The lighting is warm, with a golden glow emanating from the left side, suggesting a sunset or sunrise. The overall style is reminiscent of classic fantasy book covers.

L'Histoire **SANS FREIN**

Volume 1
Donjon et Chaperon

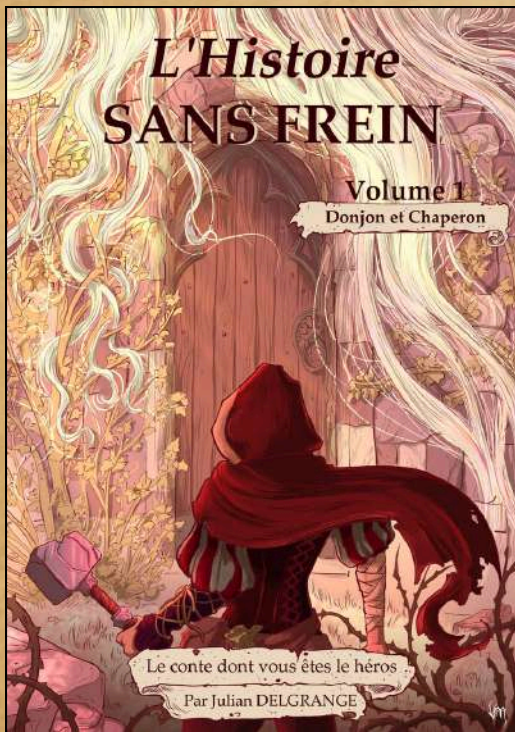
Le conte dont vous êtes le héros

Par Julian DELGRANGE

Campagne d'initiation

“Celles qui parlaient aux loups”

Chasseuse de primes sur le déclin, Chaperon Rouge décide de retrouver la trace de Raiponse, jeune fille enlevée il y a douze ans. Mais Chaperon a été mordue par un loup-garou il y a longtemps et ce soir, c'est la pleine lune. Pendant ce temps, Raiponse, enfermée dans une tour depuis qu'elle est bébé, reçoit la visite d'une fée qui la prévient que sa mère n'est pas sa mère mais une vile enchantresse qui veut la sacrifier aujourd'hui. L'heure tourne, le loup et la sorcière seront bientôt là.



Aventure 1 - “Donjon et Chaperon”

Chaperon doit retrouver la trace de Raiponse avant que le soleil ne se couche, mais dans le village de Sanderon plusieurs personnes la surveillent.

Jeu d'enquête/aventure

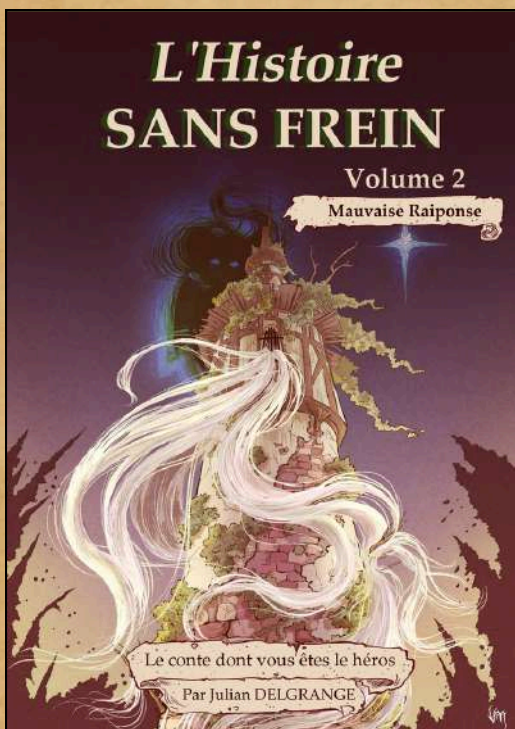
Interrogez les habitants, infiltriez-vous, confrontez les coupables, retrouvez le lieu où Raiponse est enfermée.

Durée : 30 minutes à 1h

Règle spéciale :

- Le réveil du loup : Chaperon ne doit pas se blesser ou elle se transformera à la nuit tombée.

Attention, les choix faits lors de la première aventure auront des conséquences dans la seconde



Aventure 2 - “Mauvaise Raiponse”

Raiponse doit s'enfuir de la tour cernée par les ronces avant que l'enchantresse ne revienne, mais la tour garde de lourds secrets.

Escape Game

Rassemblez, en temps limité, les objets et indices afin de débloquent l'un des six scénarios d'évasion qu'il faudra réussir.

Durée : 35 minutes à 1h10

Règle originale :

- Indice : Raiponse a 20 minutes pour collecter des indices afin de deviner l'un des six scénarios.
- Le sacrifice des fées : les joueurs peuvent sacrifier une de leurs cartes spectacle pour obtenir un indice.

Les cartes

Au début de la veillée le conteur sort les cartes que les joueurs ont gagné lors des aventures.

Le public a alors cinq minutes pour choisir l'ordre des cartes afin de créer leur propre spectacle de contes, chacune de carte contenant un morceau de spectacle racontant un bout de la vie des personnages rencontrés durant les aventures.

Les spectateurs peuvent jouer maximum deux fois la même carte

Les récits changent en fonction des personnages rencontré et des actions des joueurs durant les précédents partie !

Les cartes communes



Durée d'une carte : 2 à 4 minutes

Nombre de cartes : 6

Contenu :

- Le grand bordeau — Bateau sur lequel Raiponse et Chaperon s'enfuient
- J'ai fait un rêve — Complainte de la ménestrelle
- Le pont des dragons — La première mission de Chaperon



Durée d'une carte : 2 à 3 minutes

Nombre de cartes : 6

Contenu :

- Polka harmonica — Quand le tavernier Razade fait la fête
- Sanderon Blues — Basse acoustique sur la place du village
- La fiole de l'apothicaire — Handpan



Durée d'une carte : 2 à 6 minutes (moyenne 4 min)

Nombre de cartes : 8

Contenu :

- Pourquoi l'enchanteresse a kidnappé Raiponse — Conte merveilleux
- Comment la devin a obtenu ses aiguilles d'or — Conte merveilleux
- Pourquoi le Petit Poucet a peur du crochet du droit de Chaperon — Conte facétieux

Les cartes

Les cartes rares



Durée d'une carte : 2 à 3 minutes

Nombre de cartes : 4

Contenu :

- Le public se met d'accord sur une question concernant l'aventure qu'ils ont vécu, comme par exemple le nom du coupable s'ils ne l'ont pas trouvé



Durée d'une carte : jusqu'à 4 minutes

Nombre de cartes : 4

Contenu :

- Le public donne sept mots ; le conteur improvise une histoire intégrant ces mots.



Durée d'une carte : 8 à 15 minutes

Nombre de cartes : 3

Contenu :

- Les nonnes à rien – Comment la ménestrelle est devenue ménestrelle (conte facétieux)
- Le vieil homme au loin – Comment le vieil homme dans la taverne a perdu tout son argent (conte facétieux)
- Comment Chaperon a été mordu par le loup – Sa grand-mère n'était pas celle qu'elle croyait (conte merveilleux)



Durée d'une carte : 6 à 10 minutes

Nombre de cartes : 2

Contenu :

- Les aventures que les groupes ont vécu sont raconté comme s'il s'agissait d'un conte merveilleux.

Campagne historique

La nuit des conjurés

COMMANDE DE JEU DE ROLE HISTORIQUE GRANDE PUBLIC
REALISÉE POUR LE FESTIVAL D'HISTOIRE VIVANTE DE BELFORT 2025

Le public incarne les conjurés lors du complot avorté de Belfort du 1er juillet 1822. Alors qu'on annonce que le complot est découvert, les spectateurs devront effacer un maximum de preuves et couvrir les traces des camarades en fuite sans se faire prendre



Seconde Restauration. Après le retour manqué de Napoléon, Louis XVIII est au pouvoir. L'objectif du régime : tuer l'idée même de révolution. La presse est censurée, les nobles sont réintégrés, les opposants pourchassés. À cela s'ajoutent l'humiliation de l'occupation ennemie et la violence de l'impôt. **C'est l'ère des complots et sociétés secrètes.**

L'une d'elles, les carbonari, composée de soldats napoléoniens déclassés et de jeunes républicains idéalistes, **monte un complot pour renverser le roi** : soulever l'armée de Belfort, et rallier Paris. Le marquis de La Fayette, l'un des instigateurs, se trouve à quelques kilomètres de Belfort.

Dans la nuit du 1er juillet 1822, les auberges de Belfort débordent de conjurés venus pour l'occasion. Mais tout ne se passe pas comme prévu. Le sous-officier Tellier arrive essoufflé pour annoncer que **le complot est découvert**. L'officier royaliste Toutain lance alors **une chasse à l'homme**.

Deux personnages jouables à deux moments clés du complot.

Mais attention, les choix fait lors de la première aventure auront des conséquences dans la seconde.

Le jeune républicain

Idéaliste bercé par les récit de la révolution il croit a une nouvel ere

Début de partie

Au campement, il assiste a l'arrestation des conjurés et doit prévenir les autres

Agent double au corps vif mais encore un peu naïf



Le demi-solde

Ancien soldat sous Napoléon qui déteste le roi depuis son renvoie

Début de partie

Dans la taverne un officier annonce que le complot est découvert et qu'ils doivent fuir

Blessé de guerre mais encore incognito, il peut compter sur son expérience



Les cartes



Durée d'une carte : 6 à 10 minutes

Nombre de cartes : 2

Contenu :

- Les aventures que les groupes ont vécu sont raconté comme s'il s'agissait d'un récit historique.



Durée d'une carte : 8 à 15 minutes

Nombre de cartes : 3

Contenu :

- Anecdotes historiques racontant ce que sont devenus certains des personnages croisés, notamment la fuite de La Fayette



Durée d'une carte : 2 à 3 minutes

Nombre de cartes : 4

Contenu : Le public se met d'accord sur une question concernant l'aventure qu'ils ont vécu, comme par exemple ce qu'il se serait passé s'ils avaient fait un autre choix



Durée d'une carte : 2 à 3 minutes

Nombre de cartes : 6

Contenu :

Tympanon et basse acoustique

- Quand reviendra le temps
- Le sommeil du lion



Durée d'une carte : 2 à 4 minutes

Nombre de cartes : 6

Contenu :

- Trois chants à répondre traditionnel du territoire de Belfort



Durée d'une carte : 2 à 6 minutes (moyenne 4 min)

Nombre de cartes : 8

Contenu :

Extrait du pamphlet que tint l'avocat des conjurés lors de leur procès. Il en faut trois pour recomposer le discours entier



Durée d'une carte : jusqu'à 4 minutes

Nombre de cartes : 4

Contenu :

- Le public donne sept mots ; le conteur improvise une rumeur autour du complot en intégrant ces mots.



L'Histoire **SANS FREIN**

Volume 2

Mauvaise Raiponse

Le conte dont vous êtes le héros

Par Julian DELGRANGE



Notes d'intention

Le jeu de rôle est arrivé chez moi avant le conte. Vers dix ans, je dessinais mes premières cartes et piquais les dés du Monopoly familial pour inventer des jeux. J'y ai trouvé un moyen d'ouvrir le dialogue, de partager du temps avec des amis en construction. **Le jeu crée un langage commun** : c'est cet esprit que j'ai voulu transmettre avec L'Histoire sans frein.

L'idée était de rapprocher amateurs de jeux et amateurs de contes. Mais surtout de mettre en avant le collectif : réfléchir ensemble, comprendre ce que chacun apporte au groupe. Tout jeu de rôle est coopératif, et rappelle que nos choix ont des conséquences.

L'Histoire sans frein ne cherche pas à livrer un message, mais à proposer une expérience de vivre-ensemble par le jeu.

Dans les différentes, j'ai voulu montrer que l'affrontement direct mène à l'échec. Chaperon, guerrière sûre de sa force, perd si son sang coule et réveille le loup en elle. Raiponce, douze ans, ne peut vaincre l'enchanteresse en l'attaquant : elle doit ruser et utiliser son environnement, comme les enfants des contes qui échappent aux ogres.



Le système de jeu s'adresse autant aux vétérans du JDR qu'aux débutants. **Les embranchements et micro-actions façonnent la fin, et donnent l'impression que les pièces s'emboîtent comme dans une enquête.**

L'univers croise contes occidentaux et esprit des donjons crawlers. Les figures connues des contes y sont adaptées aux mécaniques du jeu de rôle. **Le dispositif est pensé un public familial, tout en assumant la part plus sombre des conte** et l'idée du game over : Chaperon « meurt » en devenant loup, Raiponce bascule dans un autre monde.

Pourtant, perdre n'est pas une frustration : les mauvaises fins dévoilent souvent le sens de l'histoire et les motivations des personnages. **La veillée n'est plus un spectacle subi, mais une expérience gagnée, qui modifie la qualité d'écoute** et redonne aux contes leur puissance d'origine.

Il ne s'agit pas d'un spectacle classique, mais d'un dispositif ludique : **une quinzaine de tableaux liés, dix-huit fins possibles, trente morceaux de musique, sept illustrations.** Tout a été réalisé à la main, sans IA, avec quelques nuits blanches et la volonté de partager ce sentiment unique : voir une histoire s'écrire au fil de nos choix et d'un lancer de dés.

Atelier : Créer votre histoire sans frein

Créer son histoire sans frein : imaginer des épreuves, construire plusieurs chemins possibles, dessiner des décors et des personnages, pour terminer par voir son histoire prendre vie dans le kamishibai électrique.

L'atelier est mené en parallèle par Julian Delgrange, pour la création des récits, et Valérie Macabrey, pour l'illustration.



Déroulement

Créer un récit à choix multiples

Les participants créent un récit à choix multiples inspiré des règles de L'Histoire sans frein.

L'objectif est d'apprendre à construire plusieurs récits en un, mais surtout de développer le sens du travail commun. Il faut se répartir les différentes trames, imaginer les possibilités offertes au public et penser à la manière dont celui-ci va faire évoluer l'histoire.

Créer les illustrations et les marionnettes de papier

Les participants créent les illustrations, les décors et les personnages qui serviront à raconter leur histoire.

Pour cet atelier, nous utilisons des pinces aimantées afin que les participants puissent placer leurs personnages sur les décors et les faire évoluer au fil de l'histoire.

Jouer le résultat final dans le Kamishibai électrique

À la fin, chaque groupe propose son jeu à l'autre. Les participants peuvent ainsi voir leur histoire en situation et se faire des retours pour améliorer le jeu. Avec la lumière et la musique du support, les participants découvrent leur création sous une nouvelle forme. Ils peuvent également garder leurs dessins et leur trame grâce à une fiche mémo, afin de continuer à jouer après l'atelier.



Format de base – une journée

2 × 45 minutes sur une journée, pour 2 demi-groupes de 4 à 10 personnes.

Les participants créent : une aventure à six embranchements ; des personnages en noir et blanc ; des personnages et éléments sur des fonds pré-dessinés.

À partir de trois jours d'ateliers : Un temps d'atelier plus long permet d'aller plus loin dans la création : créer ses propres fonds ; des personnages en couleur ; une aventure à plus de douze embranchements ; choisir ensemble les effets spéciaux du kamishibai lors de la restitution.

Atelier : La salle d'arcade de papier

De 6 à 60 ans // Scolaire : oui //

Durée : de deux à six jours (≈ 2h par demi-journée)

L'atelier est mené par Julian Delgrange

Dans ces ateliers, les participant-e-s deviennent créateur.ices de leur propre jeu de rôle.

Chacun imagine une aventure courte : une expérience d'environ dix minutes pensée pour un à deux joueurs. Ensemble, ils construisent une véritable « salle d'arcade sans électricité » : un espace foisonnant d'univers à explorer, d'histoires à vivre et de règles à découvrir.

Loin des écrans, ces ateliers développent la parole, l'écoute et l'imagination. Une excellente façon de travailler l'empathie et le vivre ensemble par les sciences ludique



Exemples

A) L'apprentie pharmacienne

Le joueurs doivent aider une jeune sorcières à soigner un animal merveilleux

B) Le village des loups

Vous devez rencontrer les habitants du village pour devenir qui est le loup garou

C) Les bêtises de Mathias

Faites un maximum de bêtises avant de vous faire prendre



Julian Delgrange

Poète électrique, conteur incandescent, j'ai toujours voulu offrir des spectacles épiques, ludiques et poétiques. Avant le conte, j'étais slameur et scénariste pour des associations qui organisaient des jeux de rôle grandeur nature. La poésie et les arts ludiques ont cela en commun d'être accessibles et engageants, comme de précieux outils qui stimulent l'imaginaire.

Au début de ma carrière, je consacrais mon premier article pour la revue La Grande Oreille sur le thème du « conteur, maître du jeu qui s'ignore ». L'Histoire Sans Frein représente le pinacle de cette réflexion : l'art et le jeu comme outils pour créer du lien à une époque de trop grande division.



Auteur jeunesse, "Maman Gangster, Papa en fer" au jardin des mots en 2026

Prix du jury au Festival Bobards en 2023

Lauréat « Jusqu'au bout du conte » Nittachowa 2022

Fondateur du collectif "Les conteurs de Thot" en 2020

Master Université d'Oslo avec la FEST. *Storytelling as an artistic research* en 2020

Master Université Paris 8 "L'art du conte à l'aune d'une société du tout numérique" en 2020

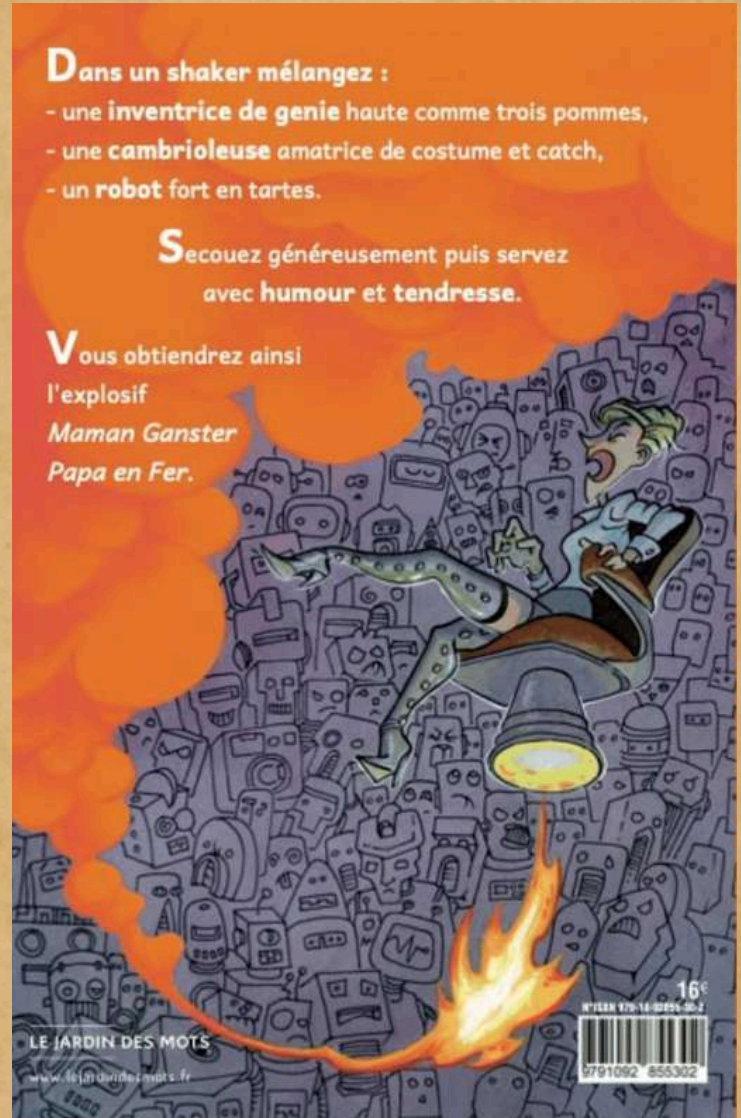
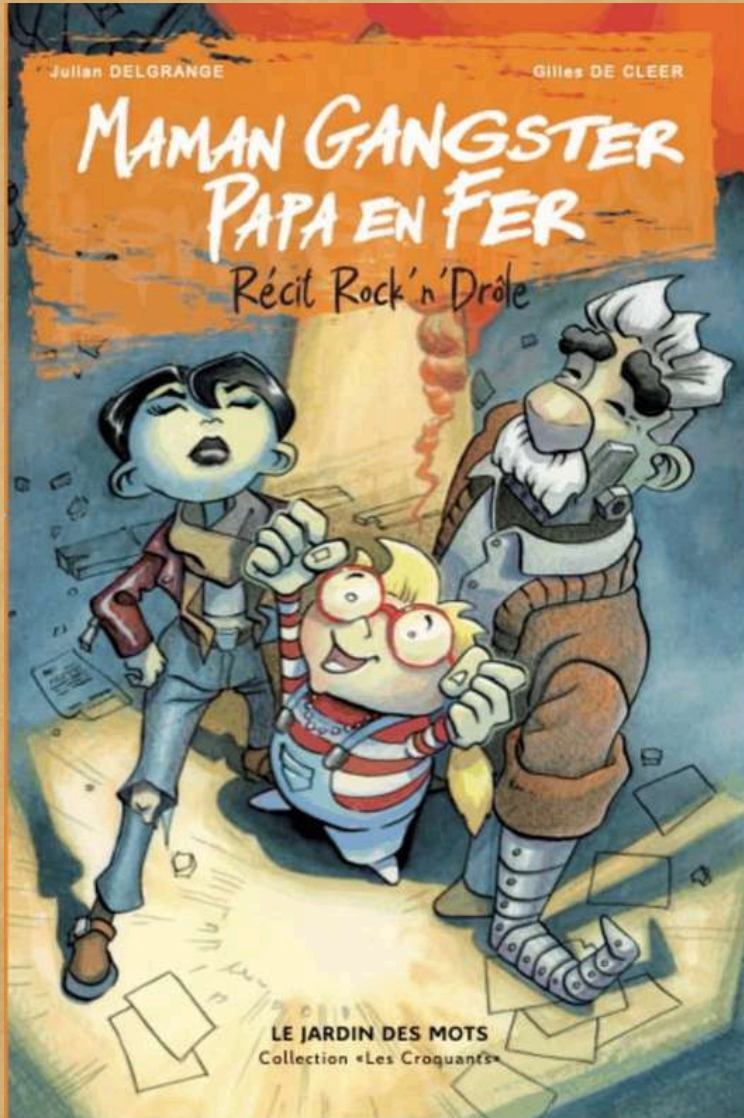
Rédacteur depuis 2019 pour la revue La Grande Oreille

- Création 2024 « Médée is not Dead » dès 10 ans
- Création 2024 « Les Contes Electriques » dès 6 ans
- Création 2023 « L'Histoire sans frein » dès 6 ans
- Création 2023 « La valse des faucons » dès 7 ans
- Création 2022 « Le blizzard forteresse » dès 10 ans
- Création 2021 « Comment devenir une étoile filante » dès 10 ans
- Création 2019 « Forêt aux feuilles de flammes » dès 8 ans

Vous m'avez vu passer à :

Festival de Bouche à Oreille, Festival Conte et cie, Festival de Chiny, Festival Grande Marée, Festival Pas de côté, Festival d'histoire vivante de Belfort, Festival Couleur Conte, La maison du Peuple de Belfort, Les petites histoires des Vosges du Nord. Theatre L'accent Théâtre de l'imprévu, Le Tyrant Fest, Lyd Ar Morigan Fest, La comédie de Lecture, Festival Histoire d'en découdre, Festival Place au jeu...

À découvrir aussi



Mon roman jeunesse publié au jardin des mots

Pour échapper à son orphelinat prison, la petite mirabelle s'est fabriqué un papa robot. Mais pour échapper au contrôle des machines, elle a besoin d'une humaine. C'est ainsi qu'elle évade sans la prévenir, la (un peu) célèbre Agathe Ling, cambrioleuse connue pour son sens du déguisement et sa susceptibilité aiguisée.

Récits de solitudes qui se rencontrent et s'unissent. Une ode à nos différences enlacées accompagné de punchlines piquantes et d'humour tendre

[Disponible ici](#)

Fiche Technique

Prix dégressifs pour l'achat de plusieurs représentations.
Possibilité de jouer plusieurs fois par jour.



Jauge

Si lieu non sonorisé 200 personnes maximum
Si sonorisé, jauge ouverte.

Sonorisation

Possibilité de jouer dans une salle non-équipée.
Si la salle est équipée, merci de fournir :
Voix – Micro DPA 4088 avec serre tête
Vents - Pour les grandes jauges seulement,
DI ou micro.

Subs appréciés, mais pas besoin de retours sur scène.

Plateau

Ouverture scène : 5 mètres minimum
Profondeur : 5 mètres minimum
Fond de scène noir
Sol noir ou couleur bois
Si possible, pendrillonnage à l'italienne.

Lumière

Plan de feu et conduite disponibles pour les salles équipées, n'hésitez pas à le demander.

Contact

direction@agence-spoke.fr

Prise en charge du séjour

Suivant la convention Collective Nationale des
Entreprises Artistiques et Culturelles
Transport 1 A/R SNCF ou Défraiement
kilométrique au départ de Strasbourg

Repas

Défraiement journalier à raison d'un repas
végan par jour

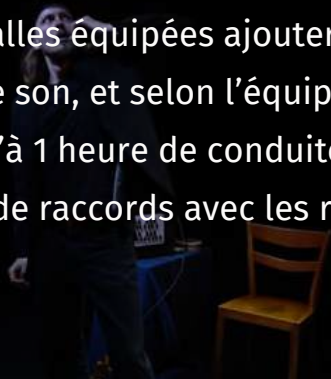
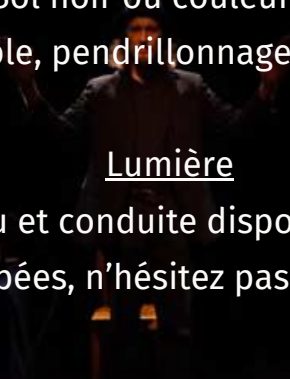
Hébergement

À charge de l'employeur.

Planning

40 minutes d'installation de notre matériel et
de préparation au plateau
20 minutes d'échauffement seuls en coulisses.

Pour les salles équipées ajouter 20 minutes
de balance son, et selon l'équipement de la
salle jusqu'à 1 heure de conduite lumière et
1 heure de raccords avec les régisseurs.



À venir

Campagne fantastique

“Les murmures du vent noir”

Western dans l'Irlande du nord à la poursuite de ce joueur de flûte
de qui fait danser les rats

