

Graziella Gilet

# Guide du débutant en jeu de rôle Grandeur Nature





# Guide du débutant en GN

Voici quelques liens utiles et quelques explications pour vous aider à comprendre cette activité, rencontrer des Gnistes, vous équiper et bien sûr pour aller jouer !

Auteur : Graziella Gilet avec le soutien de la FédéGN

Merci à Ouest Rôle Création (ORC), Mondes Parallèles et Rôle pour les photos



# La définition

*Qu'est-ce que le Jeu de rôles Grandeur Nature ou GN ?*

*Définition issue du site internet de la FédéGN*

Le Jeu de Rôles Grandeur Nature (souvent abrégé GN) est plus qu'une simple évolution du jeu de rôles sur table, c'est aussi un héritier des « Murder Parties » nées au début du XXe siècle, du théâtre d'improvisation et des psychodrames, voire des jeux de piste.

Au-delà d'un jeu, c'est une activité dont le concept original et convivial permet aux participants de vivre des scènes dignes des plus forts moments du cinéma. À ceci près qu'ils en sont tous les acteurs, improvisant dans le cadre d'un scénario interactif qu'ils découvrent en direct et qui est mis en scène par l'association organisatrice de l'événement. Riche, diversifié, créatif, c'est un monde que les membres de la Fédération Française du Jeu de Rôles Grandeur Nature vous invitent à découvrir.

Rencontres, découvertes, aventure, action, culture, amusement, telles sont les composantes qui s'offrent aux joueurs qui peuvent trouver, selon les scénarios et la mise en scène, les différents éléments qui correspondent à leurs goûts : Du Nom de la rose à Indiana Jones, de Conan le Barbare à Arsenic et Vieilles Dentelles ou de la Guerre des Etoiles à la Folie des Grands, il y a, comme au cinéma, la possibilité d'exploiter une infinité de thèmes et d'univers et de plaire à tous les publics.

Si une majorité des pratiquants préfère le dépaysement à travers des scénarios d'ambiance médiévale-fantastique dans des cadres extérieurs, la diversification des univers mis en jeu tend à développer des scénarios originaux, plus souvent en huis clos et dans des contextes contemporains, favorisant l'approche des débutants pour qui l'obstacle "costume / camping" semblait parfois difficile à surmonter.

**Alors, prêts pour l'aventure ?**



Pour une poignée de Koyots 2 / Association Rôle

# Les univers de jeu proposés

*Ces exemples sont ce que l'on peut trouver majoritairement en France.*

*Bien entendu, les univers proposés sont issus de l'imagination et surtout des envies des organisateurs.*

- Les années 20 / entre deux guerres (Indiana Jones, Downtown abbey, Lovecraft ou Chicago)
- Cape et épées (mousquetaires, Alexandre Dumas, cour du Roi)
- Contemporains (Mafieux, années 60, Teen movies, super héros, séries télé comme Dr House ou les Experts)
- Institution dont l'univers d'Harry Potter est le fer de lance
- Le médiéval fantastique (Le seigneur des anneaux, le trône de fer)
- Le médiéval historique
- Pirates
- La science-fiction, de l'anticipation ou post-apocalyptique
- Les GN « Vampires »
- Le XIX siècle (Jane Austen, Steampunk ou Western)

# Les formats de jeux proposés

- Huis Clos ou murder party (de 4h à une journée)
- OP airsoft scénarisé/paint-ball scénarisé (une journée ou plus)
- Le GN dure en général un weekend (du vendredi soir au dimanche matin)
- Le Mass Larp dont la particularité est d'accueillir des centaines voire des milliers de joueurs comme sur un festival le temps d'un weekend prolongé.
- Le Big Game paint-ball en général le weekend avec une centaine de joueurs
- Le GN "Vampires" une nuit une fois par mois



GN Terreur à Arkham années 20  
100 joueurs par l'association Mondes Parallèles en 2012

# Le parcours du joueur



## De l'inscription au Jour J

**Avant de vous inscrire**, voici une liste des renseignements à vérifier afin que vos envies de GN soient en accord avec le GN proposé.

- Les modalités d'inscription : paiements en ligne ou par chèque, **accessible aux débutants, accessible aux mineurs**, la date, les coordonnées des organisateurs.
- La logistique pour le jour J : **couchage en dur ou en tente**, si en tente il faut donc prévoir un logistique proche de celui d'un weekend camping, les **repas sont inclus ou non** dans la PAF (participation aux frais), le matériel à emmener, le ou les costumes à prévoir, les accessoires (fournis ou non par l'organisation), le petit matériel (voir liste d'équipements page 8)

## Enfin inscrits !

Une fois inscrit, les organisateurs prennent contact avec vous pour vous rappeler la date, les modalités d'accès, le plan pour venir sur le site. Quelques semaines avant le jour J, vous recevez tous les documents nécessaires pour profiter au maximum de votre GN.

Voici des exemples de documents que vous pouvez recevoir par courriel.

- Le contexte du GN
- La fiche de personnage
- Un document sur l'univers du jeu (si besoin)
- Un document sur les règles
- Un document sur la logistique à prévoir
- Éventuellement un trombinoscope

Entre le moment où vous recevez les documents, vous avez la possibilité de poser toutes vos questions aux organisateurs.

## Le jour J

Pour résumer, vous êtes accueillis sur le site de jeu.

Puis vous êtes invités au briefing afin de rencontrer les organisateurs. Vous aurez aussi l'occasion de rencontrer les autres joueurs avec qui votre personnage va avoir des interactions.

N'hésitez pas à dire que vous êtes débutants, les vieux briscards se feront une joie de vous conseiller et partager du jeu avec vous !

## Comment rentrer dans votre rôle ? \*

- Tout d'abord, en ayant une idée claire sur les motivations et le vécu du personnage (en lisant bien la fiche de personnage fournie par l'organisateur).
- Quelles sont les intentions du personnage au début de la soirée ? Quelle est sa personnalité ? Quels types de relation entretient-il avec les autres personnages ?
- Ensuite, en adoptant une apparence en adéquation avec le scénario et le rôle que vous jouez. Là aussi, rien que le fait de passer le costume que vous avez prévu pour votre personnage devrait vous aider à entrer

dans sa peau, à vous sentir plus proche de lui. Un peu de maquillage le cas échéant, et vous voilà métamorphosé pour l'occasion

- Enfin en soignant votre langage : votre personnage ne s'exprime probablement pas de la même façon que vous. Jouer sur le registre de langue et demandez-vous quelles tournures de phrases ou expressions pourraient lui correspondre.

Si vous êtes à l'aise avec ces trois points, vous êtes prêt à jouer.

## Comment se comporter le jour J ? \*\*

- La seule chose réellement importante que vous devrez faire c'est : jouer votre personnage. C'est vraiment la seule chose qui pourrait nuire au jeu si vous ne le faites pas. Et quand on dit "jouer votre personnage" on n'exige pas de vous une interprétation digne d'un Oscar. Non, ce qu'on attend de vous, c'est de ne pas sortir du jeu : en racontant vos dernières vacances par exemple. Rester dans le rôle, tout simplement.
- C'est vous à chaque instant qui décidez de ses intentions, vous qui décidez de sa vie future. Il n'y a pas de choix attendu qui serait à faire plutôt que d'autre ; il n'y a que vos choix. Vous pouvez orienter sa vie d'une façon ou d'une autre. Vivez votre personnage. Imprégnez-vous de ses dilemmes, de ses émotions, laissez-vous guider toujours logiquement par elles, et prenez dans chaque situation, les décisions que VOUS, vous imaginez pouvant être les siennes, dans son plus grand intérêt.

## La fin du jeu

*Comment se finit un jeu?*

Il existe plusieurs façons de finir un jeu, souvent les organisateurs finissent le jeu par un événementiel marquant qui peut nécessiter des effets spéciaux (son amplifié, artifices, bataille de fin...).

Après la fin du jeu, les organisateurs proposent un débriefing afin de comprendre le scénario du jeu et de remercier les joueurs et tous les participants de cette aventure ludique.

Ce moment leur permet de recueillir les impressions des joueurs.

Il se peut que les organisateurs préfèrent les avis des joueurs à froid. Ils envoient donc par mail un questionnaire quelques jours après le jeu.

N'oubliez pas que les organisateurs sont des bénévoles passionnés qui donnent de leur temps et de leur énergie pour donner du plaisir aux participants.

Si quelque chose vous a moins plu dans le jeu, dites le avec **empathie et diplomatie**.



Silence, On meurt par l'association eXpérience

# Jouer toute l'année

Découvrir le GN avec une initiative soutenue par la FédéGN dans les métropoles de France (Nantes, Rennes, Libourne, Lyon, Marseille et à venir Toulouse)



**NUIT DU HUIS-CLOS**  
vibrez au coeur de l'intrigue

La nuit du huis clos : <http://www.nuitduhuisclos.com/>

Le blog du GN et de la murder-party : [www.electro-gn.com](http://www.electro-gn.com)

Calendrier de la FédéGN : <http://www.fedegn.org/ressources/calendrier>

Calendrier trollcalibur (ouvert sur le GN francophone) : <http://www.trollcalibur.com/calendar-date>

## Un peu de vocabulaire\*\*\*

**PJ (Personnage Joueur)** : Se dit du personnage incarné par un joueur. Par extension et abus de langage, se dit aussi du joueur lui-même.

**PNJ (Personnage Non-Joueur)** : Se dit d'un personnage incarné par un organisateur ou un complice des organisateurs renonçant à la liberté d'action du joueur et se mettant au service du jeu. Une même personne peut, durant le jeu, interpréter à travers différentes apparences, plusieurs PNJs. Par extension et abus de langage, se dit aussi de la personne elle-même. Un PNJ peut être affiché plus ou moins ouvertement ou dissimulé aux yeux des joueurs.

**En-Jeu** : Se dit d'un élément (lieu, action, objet, personne, dialogue...) qui existe dans l'univers du jeu, donc au regard des personnages joués.

**Événementiels** : Événements préparés, ponctuant le déroulement du jeu, destinés à faire rebondir l'action et à faire avancer le scénario. Généralement prévu par le scénario, un événementiel est constitué d'éléments extérieurs aux joueurs (effets techniques, PNJs...), quand bien même leurs actions peuvent en être l'élément déclencheur.

**Feuille (fiche) de personnage** : Ensemble des instructions fournies à un joueur pour qu'il puisse entrer dans la peau de son personnage en parfaite adéquation avec celui-ci. Elle contient notamment tout ce que sait le personnage de son univers, de son entourage, de son passé, de sa psychologie, et se garde bien de mentionner tout ce qui n'est pas à sa connaissance.

**Hors-jeu** : Se dit d'un élément (lieu, action, objet, personne, dialogue...) qui n'existe pas pour les personnages et ne fait donc pas partie du jeu et de son univers, mais qui existe réellement aux yeux des joueurs.

**PA (Point d'Action)** : Règle de simulation archi-simple mais au demeurant peu réaliste, utilisée dans les Soirées-Enquêtes proposées par SPSR puis Asmodée pour régir l'obtention ou l'échange d'informations entre joueurs.

**PAF (Participation Aux Frais)** : Participation couvrant les frais liés à l'organisation du jeu.

**Règles** : Système de simulation permettant de gérer des actions non réalisables physiquement (car virtuelles, fantaisistes, dangereuses...). Un système de règles peut être totalement absent à conséquent, en fonction des besoins en simulation du jeu (exemples : une simulation à base de Points d'Action peut permettre de fouiller virtuellement des lieux non représentés ; un système de Point de Vie peut permettre de gérer des blessures).

**Roleplay** : Art d'agir en accord avec son personnage, ses intentions, sa psychologie, ses manières. Synonyme de "Jeu d'acteur", se dit de la crédibilité apportée au personnage dans son comportement.

**Scénario** : Description de l'ensemble du contexte, des trames, des intrigues, des personnages (joueurs et non-joueurs), des événementiels, des documents qui feront l'objet du jeu. Il n'est connu que des organisateurs.

# Vous équiper

## Les partenaires FédéGN

<http://partenaires.fedegn.org/>

Il existe d'autres artisans et boutiques en France en recherchant sur n'importe quel moteur de recherche.

## Do it yourself!

Pour les passionnés de bricolage ou de couture, vous pouvez vous équiper par vous-mêmes en créant de vos mains votre équipement.

Pour vous aider, il existe des fiches techniques accessibles, gratuites et participatives.

Ce sont des bénévoles qui en sont les auteurs.

<http://www.trollcalibur.com/articles>

Il existe d'autres moyens de s'équiper en passant par la location, mais aussi en allant dans des friperies ou les greniers de grand-mère !

### Exemple de liste d'équipement de base pour un GN médiéval-fantastique

- Au minimum deux paires de chaussures
- Besace
- Carnet de notes et un crayon de bois
- Chaussures avec semelles pour être à l'aise
- Colle type néoprène, scotch type gaffer
- Cordes
- Costume-costumes de rechange- prévoir des vêtements chauds selon la météo
- Gourde
- Grignotages (fruits secs, barres céréales)
- Kit couture : fil et aiguilles pour réparer son costume au cas où
- Lampes torches (avec ou sans, rechargement type solaire ou manuel)
- Papier toilette
- Petite trousse de secours (pansements, bandes, produit à lentilles, désinfectant, vos médicaments si vous en prenez par exemple)
- Protections pour l'airsoft ou paint-ball (lunettes, masque, genouillères, gants)
- Sacs poubelles (si campement)
- Avant le GN, tester son matériel (montage de tente, essai des répliques d'armes)



Des organisatrices en train de coudre un faux cadavre Mondes Parallèles 2004

# Echanger avec des Gnistes sur le net

*Voici quelques liens vers des sites "généralistes" pour poser vos questions, avoir des avis ou tout simplement partager sa passion du GN. Tous ces sites sont proposés par des bénévoles.*



La fédéGN : Forum de la FédéGN avec des annonces, des débats et des conseils.

<http://forum.fedegn.org/>



Trollcalibur : site participatif autour du GN avec des forums, des fiches techniques et un calendrier.

<http://www.trollcalibur.com/>



L'Univers huis clos : site sur les GN petits formats avec un forum, des conseils, des annonces et des débats.

<http://www.murder-party.org/>



France airsoft : Forum avec des conseils, des débats et des astuces sur l'activité airsoft

<http://france-airsoft.fr/portail/index.php>



Scénario-paintball: Forum avec des conseils, des débats et des astuces sur l'activité paint-ball plus précisément des jeux avec du scénario.

<http://forums.scenario-paintball.com/>



Pour aller plus loin, découvrez le guide gratuit :  
Comment organiser une murder party en 6 étapes sur  
[www.electro-gn.com](http://www.electro-gn.com)