

Graziella Gilet



GUIDE DU

GN

DÉBUTANT EN GN



Éditions R.L.I.





SOMMAIRE

Qu'est ce que le jeu de rôles en
grandeur nature ?

p.5

Les univers et formats de jeu

p.7

De l'inscription au Jour J

p.9

Un peu de vocabulaire

p.15

Vous équiper

p.17

Jouer toute l'année

p.19



Guide du débutant en GN

Auteure¹ : Graziella Gilet
avec le soutien de la **FédéGN**



1 - Forme de plus en plus utilisée mais non reconnue par l'Académie française.

LA DÉFINITION



*The Shield- no one rests in peace
Mondes Parallèles - 2012*

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 XX^e 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 du jeu. 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, action, culture, découvertes, aventure, 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 Étoiles* à *la Folie des Grandeurs*, 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 méd-fan² 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 et camping semblait parfois difficile à surmonter.

ALORS, PRÊTS POUR L'AVENTURE

² Médiévale-fantastique.

6 UNIVERS & FORMATS



*GN Terreur à Arkham années 20,
Mondes Parallèles – 100 joueurs en 2012*

LES UNIVERS ET FORMATS DE JEU

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

Bien sûr, 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 » ou GN en chronique, une fois par mois,

- Le XIX^e siècle (Jane Austen, Steampunk ou Western)...

Les différents formats de jeu que l'on peut trouver en France :

- Huis Clos ou Murder Party (de 4h à une journée),
- OP airsoft/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 par mois.



PARCOURS DU JOUEUR



GN Fallout – Cercle des Compagnons d'Oniros

DE L'INSCRIPTION AU JOUR J

Avant de vous inscrire :

Voici quelques renseignements à vérifier afin que vos envies de GN soient en accord avec le jeu 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, si en tente il faut donc prévoir une logistique proche de celle d'un week-end 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 – ou encore le petit matériel (voir liste page 8).

Enfin inscrits !

Bientôt, 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 mieux de votre premier GN.

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 et le début du GN, vous avez la possibilité de poser toutes vos questions aux organisateurs.

À quel âge peut-on jouer ?

- À partir de 18 ans, n'importe quel GN vous est accessible.
- Certaines associations sous conditions peuvent accueillir les moins de 18 ans.
- Bien vous renseigner en amont si vous êtes mineurs sur les conditions d'accès au GN.
- Peu d'initiatives existent à l'heure actuelle accueillant les familles et le jeune public.

10 PARCOURS DU JOUEUR



JEU ESPRESSO CONNECTION - ASSO URBICANDE LIBÉRÉE

DE L'INSCRIPTION AU JOUR J

Le jour J : échéant, et vous voilà métamorphosé pour l'occasion,

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 !

- Enfin en soignant votre langage : votre personnage ne s'exprime sans doute pas de la même façon que vous. Jouez 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 rentrer dans votre rôle ? *

- Ayez 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 du jeu ? Quelle est sa personnalité ? Quels types de relations entretient-il avec les autres rôles ?
- Adoptez une apparence en adéquation avec le scénario et le rôle que vous jouez. 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

Pour une poignée de Koyots 2 - Rôles



PARCOURS DU JOUEUR

12



Murder Falkenstein – Cercle des Compagnons d'Oniros

DE L'INSCRIPTION AU JOUR J

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. Ce qu'on attend de vous, c'est de ne pas sortir du jeu : en racontant vos dernières vacances par exemple. Restez 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.

Comment se finit un jeu ?

Il existe plusieurs façons de terminer un jeu, souvent l'organisation fini le jeu par un événement marquant et scénarisé 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 courriel 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.





*Truso ou
Les Pierres du Silence*

UN PEU DE

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.

Règles :

Système de simulation permettant de gérer des actions non réalisables physiquement (car virtuelles, fantaisistes, dangereuses...). Un système de règles peut être de 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).

VOCABULAIRE * * *

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.

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.

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.

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 très simple mais 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.

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.

S'ÉQUIPER



*Organisatrices en train de coudre un faux cadavre,
Mondes Parallèles 2004*

VOUS ÉQUIPER

Exemple de liste d'équipement de base pour un GN MédFan :

- Au moins deux paires de chaussures,
- Besace, gourde,
- Carnet de notes et un crayon de papier,
- Chaussures avec semelles pour être à l'aise,
- Colle type néoprène, scotch (type gaffer), cordes,
- Costume de rechange - prévoir des vêtements chauds selon la météo,
- Grignotages (fruits, 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, sacs-poubelle,
- Petite trousse de secours (pansements, bandes, produit à lentilles, désinfectant, vos médicaments et ordonnances),
- Protections pour l'airsoft ou paint-ball (lunettes, masque, genouillères, gants),

Avant le jeu, tester son matériel (tente, essai des répliques d'armes).

DO IT YOURSELF !

Pour les passionnés de bricolage ou de couture :

Vous pouvez vous équiper en créant tout de vos mains : il existe des fiches techniques accessibles, gratuites et participatives. Des bénévoles en sont les auteurs :

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

Il existe d'autres moyens de s'équiper

en passant par la location, en allant dans des friperies ou les greniers de grand-mère !

Les partenaires FédéGN :

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

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

*Jeu Terreur à Arkham,
asso Mondes Paralleles*

Découvrir le GN



Avec une initiative soutenue par la FédéGN dans les villes de France (Paris, Nantes, Rennes, Libourne, Lyon, Marseille, Toulouse...) : **La nuit du huis clos.** <http://www.nuitduhuisclos.com/>

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

Calendrier de la FédéGN :

<http://calendrier.fedegn.org>

Calendrier trollcalibur :

<http://www.trollcalibur.com/calendar-date>

Pour aller plus loin :

Découvrez le guide gratuit *Comment organiser une murder party en 6 étapes* sur www.electro-gn.com



JOUER TOUTE L'ANNÉE



La fédéGN :

Forum, annonces, débats, calendrier et conseils.

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



France airsoft :

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

<http://france-airsoft.fr>



Trollcalibur :

Site participatif autour du GN avec des forums, des fiches techniques et un calendrier (ouvert sur le GN francophone).

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



Scénario-paintball :

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

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



L'Univers huis clos :

GN petits formats avec un forum, des conseils, des annonces et des débats.

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



Le blog du GN et de la murder-party :

www.electro-gn.com



MERCI À MGN, , MONDES PARALLÈLES, RÔLE, CHAMPS LIBRES, JORAM, LE CCO, CHRISTOPHE PICHON ET MAROUSSIA PODKOSOVA POUR LES PHOTOS – PHOTO DE COUVERTURE : CHRISTINA MOLBECH – MISE EN PAGE DU GUIDE FAITE AVEC LE LOGICIEL LIBRE DE PAO SCRIBUS EN VERSION 1.4.3.SVN – SYSTÈME D'EXPLOITATION GNU/LINUX, EN DISTRIBUTION LINUX MINT 17 – LA POLICE DE CARACTÈRES UTILISÉE EST FUTURA LT ET SES DÉCLINAISONS EN CORPS 10, 20 ET 60 – PAO PAR NICOLAS LEBLANC.

