

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



Un document produit par l'ASBL AVATAR
www.larp.be

1. Définition
2. Histoire et évolution
3. De quoi s'inspire-t-il ?
4. Comment se réalise-t-il ?
5. A qui s'adresse-t-il ?
6. Un exemple...
7. Glossaire



La Fédération belge du jeu de rôles grandeur nature

AVATAR asbl (*Autre Vie, Autre Temps, Autre Réalité*)

L'association sans but lucratif AVATAR est la fédération du jeu de rôles grandeur nature. Elle est issue de l'adhésion de la plupart des associations belges actives dans ce domaine. Son but est de participer activement au développement de ce loisir en le promouvant auprès du grand public et en développant des services destinés à faciliter son organisation.

L'objectif d'AVATAR est de faire évoluer le jeu de rôles grandeur nature dans son ensemble tout en laissant une totale liberté à la créativité des associations belges.

Pour plus de renseignements :

www.larp.be
info@larp.be

1. Qu'est-ce que le jeu de rôles grandeur nature ?

Le jeu de rôles grandeur nature (**GN**¹) est un jeu dans lequel les participants interprètent physiquement des personnages. Ces participants improvisent les comportements de leur personnage et interagissent entre eux selon une situation prédéfinie. Un **GN** ne s'adresse pas à un public extérieur mais à ses participants qui sont à la fois les acteurs et les spectateurs du jeu.

Les comportements peuvent être interprétés en suivant des règles de simulation. Par exemple, le combat peut être simulé au moyen de règles précises et de l'usage d'armes factices. Un **GN** peut nécessiter que ses joueurs se costumant et évoluent dans des décors propres à la situation de jeu (comme un château pour une époque médiévale).

Le but d'un **GN** n'est pas de gagner ou de perdre, mais de prendre du plaisir du fait de jouer.

2. Les origines et l'évolution du jeu de rôles grandeur nature.

Le jeu de rôles trouve sa source au 19^{ème} siècle avec l'apparition de règles de jeu permettant de simuler des mouvements de troupes à l'aide de figurines. Au 20^{ème} siècle, à la fin des années soixante, les soldats de plomb sont remplacés par des figurines d'inspiration fantastique, représentant notamment les héros issus du célèbre « Seigneur des Anneaux » de JRR Tolkien. L'esprit onirique et aventureux prend alors le pas sur le jeu guerrier; les règles se complexifient et les armées disparaissent au profit de personnages. Désormais, le récit prévaut sur la représentation matérielle des scènes de jeu.

En 1973, naît "Donjons et Dragons", premier véritable jeu de rôles dont le succès ira grandissant jusqu'à nos jours (notamment avec une adaptation au cinéma). "Donjons et Dragons" se joue sur table. Les événements sont racontés et imaginés, tandis que les actions sont résolues par des jets de dés. C'est au début des années 80' qu'apparaissent les premières éditions de règles en français.

C'est un peu plus tard, au milieu des années quatre-vingt, que le jeu de rôles grandeur nature émerge. Un pas supplémentaire est franchi. Les événements ne sont plus racontés et imaginés, mais réellement vécus par simulation. Cette forme de jeu de rôles apparaît d'abord au sein de petits groupes d'amis sous la forme de **murder party**¹ ou de **killer**¹, puis dans les mouvements de jeunesse. Dans un premier temps, ces **GN** s'inspirent directement des jeux de rôles sur table, tant au niveau des univers médiévaux fantastiques que des règles.

Aujourd'hui, ces petits groupes se sont transformés en clubs structurés, souvent sous forme d'asbl, et proposent des événements dont l'organisation nécessite des moyens presque professionnels. Le médiéval fantastique d'inspiration "Donjons et Dragons" n'a plus le monopole et les genres se diversifient. Ainsi, le jeu de rôles grandeur nature propose aujourd'hui des voyages dans des univers aussi bien médiévaux et magiques que contemporains, futuristes ou historiques. On compte en Belgique, pour l'instant, près de quarante clubs, tant au nord qu'au sud du pays.

Ces dernières années, le milieu du **GN** belge a pris conscience de son importance et a commencé à se structurer; à l'instar d'un processus déjà entamé dans d'autre pays. En 1998, une première tentative de fédération de ce loisir a vu le jour au sein de la Fédération belge des Jeux de simulation (FBJS). Toutefois, les besoins du **GN** étant plus spécifiques, l'asbl AVATAR, constitué exclusivement autour du **GN** belge, a vu le jour en 2000 en s'appuyant sur l'organisation commune d'un grand évènement fédérateur et annuel dont les bénéfices sont réinvestis dans des services au profit de ce loisir.

Ce type de loisir ne s'est pas développé qu'en Belgique. Au contraire, il serait apparu aux Etats-Unis avant de franchir l'Atlantique pour être pratiqué dans des pays comme la Grande-Bretagne, l'Allemagne, les Pays-Bas, la France ou encore les pays scandinaves. Le jeu de rôles grandeur nature y a pris une multitude de formes, se présentant sous l'aspect de grands rassemblements de plusieurs milliers de personnes ou sous la forme de reconstitutions presque historiques et très détaillées ; utilisant parfois des moyens professionnels, voire des subsides publics... Le milieu du

¹ Les termes mis en italique et en gras sont repris dans le glossaire pour une définition plus précise.

grandeur nature foisonne d'initiatives les plus diverses et des liens plus solides commencent à se tisser entre les pays comme c'est le cas entre la Belgique et la France ou le Canada. Ces relations déboucheront peut-être un jour sur des perspectives plus internationales et plus ambitieuses.

3. Quelles sont les inspirations du jeu de rôles grandeur nature ?

Le jeu de rôles grandeur nature s'inspire de diverses sources où nous retrouvons souvent la littérature, le cinéma ou la bande dessinée et de manière plus générale tout ce qui touche à l'heroic fantasy, l'histoire ou la mythologie.

Des auteurs comme Tolkien, Lovecraft, ou encore Stephen King ont une place de choix, dans les inspirations sans oublier les célèbres "Livres dont vous êtes le héros" et les contes et légendes qui ont bercé notre enfance.

Le cinéma stimule l'imagination des organisateurs par des adaptations d'oeuvres littéraires comme "Le Seigneur des Anneaux", "Blade Runner" et "Au nom de la Rose" ou encore par des purs produits du grand écran comme "Matrix", "Willow", "Braveheart" ou bien sûr "Star Wars".

Des séries de bandes dessinées comme "Thorgal" et "Les Chroniques de la Lune Noire", ainsi que les univers d'auteurs tels que Loisel, Bourgeon, Jodorovski et Moebius (sans compter les innombrables non cités) ont eux aussi apporté leur pierre à l'édifice.

Cette liste est très loin d'être exhaustive car il est impossible de répertorier tout ce qui inspire le jeu de rôles grandeur nature. Cependant, il est intéressant de constater que ces inspirations traversent les époques et les origines culturelles.

4. Concrètement, comment faire un GN ?

L'organisation d'un jeu de rôles grandeur nature est une activité dont les contraintes sont nombreuses et se répartissent en deux types : celles logistiques et organisationnelles et celle du jeu en lui-même.

Les besoins d'organisationnels :


Il faut d'abord trouver un site adapté aux besoins de l'univers choisi pour le déroulement du jeu. Un château féodal pour un **GN** médiéval, des bâtiments modernes pour un **GN** contemporain, une ancienne base militaire pour un **GN** futuriste... Ces lieux doivent de préférence être fournis en eau, en électricité et munis d'une cuisine. Le respect de ces sites, en terme de propriété, doit également être assuré, de même que le balisage des zones dangereuses (comme une oubliette dans un château).

Outre proposer aux participants un endroit où se loger et des sanitaires, il faut aussi les nourrir. Une organisation doit donc trouver une équipe d'intendance capable de subvenir, sur toute la durée du jeu (qui varie d'une soirée à quatre jours), aux besoins de participants dont le nombre oscille entre 50 et 150 selon les clubs.

L'organisation doit aussi veiller à la sécurité de ses participants. Il faut donc disposer du matériel de premiers soins (comme pour toute activité un tant soit peu physique) et s'être renseigné sur l'accès aux secours les plus proches. Prévenir les administrations communales, les hôpitaux, les gardes-chasse ou les policiers fait également partie de ces tâches. La sécurité passe aussi par la vérification de la conformité aux règles de sécurité des armes factices utilisées dans le jeu. Elles se doivent d'être totalement inoffensives.

Les besoins du jeu :

Il faut d'abord, comme pour tout jeu, des règles qui déterminent les limites de l'action que peuvent entreprendre les participants. Ces règles varient selon les genres de GN et les moyens de simulation mis en place comme le combat à l'arme en mousse ou celui au pistolet laser, l'utilisation ou non de magie...




Il faut aussi et surtout un **scénario**, créé par l'organisation, qui devra animer les participants tout au long de son déroulement. Il sera mis en oeuvre par **les personnages non joueurs** (les **PNJ**) et vécu par **les personnages joueurs** (les **PJ**).

Enfin, le jeu nécessite des éléments qui le rendent réaliste, il faut "l'habiller". Il s'agit des costumes nécessaires à l'interprétation des rôles, des déguisements pour créer des créatures fantastiques, des décors utiles à la mise en place d'une ambiance spécifique, des armes qui servent à simuler les combats et de toute une kyrielle d'objets divers qui rendent l'ensemble plus crédible. Il peut donc aussi s'agir de monnaie, de parchemins, de composantes magiques, de trésors fabuleux...

Ce ne sont là que les nécessités les plus marquantes de l'organisation d'un **GN**. Mais la gestion trésorière n'est pas non plus à négliger: Les participants payent leur participation au **GN**, permettant à l'organisation de fournir tout le nécessaire à son bon déroulement. En moyenne, la participation varie entre 50 et 100 euros pour un **GN** d'un week-end, ce prix comprenant la nourriture, le logement et l'accès au jeu. Les budgets sont toujours très serrés et les organisateurs travaillent bénévolement, bien souvent dans le cadre d'asbl.

Organiser un **GN** demande donc du temps, à combiner avec une vie professionnelle et privée. Une association propose souvent deux week-ends de jeu par an à ses participants.

5.A qui s'adresse le jeu de rôles grandeur nature ?




Un très large public se côtoie dans les jeux de rôles grandeur nature. La plupart des GN rassemblent des participants dont l'âge varie de seize à plus de quarante ans. Certains jeux sont même spécifiquement adaptés aux enfants. Ce loisir n'est pas non plus réservé à une certaine catégorie socioprofessionnelle. Ouvrier, étudiants, chômeurs et cadres s'y fréquentent indistinctement.

"Résultat : une audience qui atteint toutes les couches sociales, du nord au sud du pays, et où les étudiants côtoient des quinquagénaires. On remarque également une présence accrue des femmes, certes minoritaires, mais qui dépassent tout de même les 20% des participants."


En fait, le jeu de rôles grandeur nature s'adresse surtout à un public dont l'état d'esprit pourrait se caractériser de la manière suivante: ouvert, imaginaire et ludique.

6. Exemple d'une situation de GN

L'aventure :



Par un beau matin de printemps, Adrwën la guerrière discute dans une auberge de campagne avec les nombreux voyageurs qui, comme elle, cherchent un peu d'aventure. Après avoir mis en confiance un bûcheron, elle apprend de lui l'existence d'un troll qui vivrait dans les bois avoisinants. Adrwën n'hésite pas longtemps et interpelle son compagnon, Adrius le magicien, pour s'en aller, guidé par le bûcheron, à la recherche de ce troll, sachant que ceux-ci détiennent souvent de beaux trésors. Au bout d'une petite demi-heure de marche, Adrius et Adrwën tombent nez à nez avec le monstre.




Le combat s'engage rapidement et Adrwën inflige de son épée plusieurs coups au troll. Mais celui-ci réagit et blesse la guerrière de ses grosses pattes griffues. Adrius décide alors d'intervenir et utilise son sortilège de "boule de feu". Il déverse sa bave de griffon au sol (une composante magique nécessaire au sortilège) et récite son incantation avant de lancer son feu dévastateur vers le troll qui s'écroule. Le combat est gagné. Nos deux héros entreprennent alors de fouiller l'endroit et découvrent un trésor bien garni avec lequel ils espèrent pouvoir couler des jours meilleurs. Ils s'en retournent ensuite à l'auberge pour fêter cela.

L'envers du décor :

Natacha et Patrick sont tous deux des **personnages joueurs (PJ)** dans le **GN** "Terres Brûlées" qui se déroule pendant un week-end dans une ferme louée pour l'occasion par l'organisation. Ils interprètent respectivement Adrwën, vêtue d'une cote de maille, et Adrius, costumé d'une

² Le Vif /L'express | 10/08/2001



longue cape verte et d'un chapeau pointu. Nous sommes samedi et les deux joueurs bavardent comme bavarderaient leur personnage dans la ferme (dénommée auberge pour l'occasion) avec d'autres joueurs.

Pierre est un **personnage non joueur (PNJ)** et interprète un bûcheron. Il a reçu comme consigne de l'organisation de trouver des joueurs pour combattre un autre **PNJ**, Nicolas déguisé en troll et qui attend dans les bois qu'on vienne le trouver.

Une fois intéressés, les deux joueurs suivent Pierre et font face au troll. Celui-ci est revêtu de peaux de bêtes et porte un masque en latex créé pour l'occasion. Le combat s'engage et Natacha (Adrwën) porte à Nicolas (le troll) plusieurs coups de son épée en mousse, dont la sécurité a été vérifiée au début du jeu. Nicolas sait qu'il peut encaisser 10 coups avant de s'effondrer et de jouer un troll mort. Natacha sait par contre qu'elle ne peut en prendre que quatre. Après avoir reçu trois coups des grosses mains de mousse de la créature, elle sait donc qu'elle est déjà sérieusement blessée (la notion de **fair-play** prend ici tout son sens), car un coup de plus et son personnage Adrwën quitte le monde des vivants.

Patrick (Adrius le magicien) intervient alors et lance son sort de boule de feu. Pour cela, il utilise la composante magique (un peu d'eau colorée dans un pot) et récite son incantation (déterminée à l'avance) pour finalement crier "boule de feu" en désignant le troll. Ce dernier sait alors - c'est précisé dans les règles - qu'il encaisse l'équivalent de huit coups. Il doit donc s'écrouler et simuler la mort. Les deux joueurs sont vainqueurs et trouvent un trésor composé de pierres teintes qui symbolisent des diamants grâce auxquels il vont pouvoir acheter, à l'auberge et auprès d'autres **PNJ**, diverses choses qui seraient utiles à la suite de leurs aventures.

7. Glossaire

Voici quelques termes ou concepts propres au jeu de rôles grandeur nature

Fair Play :

Le **fair-play** est l'essence du jeu de rôles grandeur nature. Il se concrétise par le respect des règles et des autres participants. Il a une importance capitale dans la mesure où la triche produit des situations de jeu qui n'auraient pas pu avoir lieu selon les règles. Le **fair-play** conditionne le bon déroulement de la session de jeu et l'authenticité de l'histoire vécue.

GN :

Il s'agit de l'acronyme de grandeur nature et s'utilise souvent pour parler du jeu de rôles grandeur nature. Le terme semi-réel est parfois utilisé, essentiellement en France, bien qu'il ait tendance à disparaître. Par contre, le mot larp se popularise dans l'espace francophone. Terme de référence au niveau international et dans de nombreux pays, y compris dans l'espace néerlandophone, larp est la contraction de l'expression anglaise live action roleplaying. Par extension, un joueur de **GN** est qualifié de larper. En français, on parle de « rôliste », par assimilation au jeu de rôles au sens large, ou parfois de GNiste.

Killer :


Le **killer** est un jeu dans lequel chacun joue le rôle d'un tueur à gages et dont le but est d'éliminer un à un tous les autres participants. Dans ce type de jeu, le côté tactique prévaut sur l'interprétation du rôle.

Murder party :

La **murder** est un jeu de courte durée (quelques heures sur une soirée) dans lequel chacun joue le rôle d'un investigateur et est mêlé à une intrigue dont la solution doit être trouvée avant la fin de la partie.

Personnage joueur (PJ) :

Le **personnage joueur** est celui qui vit pleinement l'aventure que l'organisation propose par l'entremise de son scénario. En règle générale, le joueur a une liberté d'action la plus étendue possible, pour autant qu'elle se situe dans les limites définies par les règles. Le joueur peut décider de



faire telle ou telle chose ou même de ne rien faire. Ceci le différencie du personnage non joueur qui est contraint par les besoins du scénario de remplir telle mission ou action.

Personnage non joueur (PNJ ou animateur) :

Pour mettre en œuvre son scénario, l'organisation doit aussi pouvoir compter sur des animateurs, des **personnages non joueurs** appelés parfois « monstres ». Ceux-ci ont pour mission de jouer des rôles et entreprendre des actions de jeu, définies à l'avance par l'organisation, qui devront lancer l'intrigue du scénario et rythmer son déroulement.


Roleplay :

Le **roleplay** est l'essence du **GN**. C'est l'interprétation qu'un participant fait de son personnage. Le **roleplay** suppose que le participant adopte l'apparence de ce personnage et intègre sa manière de penser tout en se plongeant dans l'ambiance du jeu et en respectant l'univers dans lequel celui-ci se déroule.

Scénario :


Le **scénario** est la trame du jeu. Il est créé par l'organisation et peut se dérouler sur une session de jeu ou plusieurs (il s'agit alors d'une campagne). Il définit les événements qui vont pousser les participants à agir. Il permet aussi de faire vivre l'univers créé par l'organisation et sert de fil conducteur à l'histoire qui se déroule dans le jeu.

Time-In (TI) :




Il s'agit d'une expression qui déclare le début du jeu, le moment où tout le monde commence à interpréter son personnage et où l'histoire débute. Le **time-in** est décrété par les organisateurs ou les arbitres et ne s'interrompt que par le time-out. Le terme **time-in** désigne plus largement tout ce qui appartient au domaine du jeu et de ce qui est simulé. Par exemple, une pierre dorée peut être désignée en **time-in** comme étant une fabuleuse pépite d'or.

Time-Out (TO) :



Ce terme désigne le moment dit hors-jeu. Il s'exprime également sous la forme d'une injonction et s'utilise pour arrêter le jeu en cas de danger, litige ou tout autre problème nécessitant l'interruption de la partie. Comme le **time-in**, il n'est utilisable que par les arbitres ou par des membres de l'organisation. **time-out** désigne aussi tout ce qui ne fait pas partie du jeu et qui ne doit pas rentrer en ligne de compte pour son déroulement. Par exemple, dans un jeu médiéval, une voiture est **time-out**.

Univers :



L'**univers** de jeu (ou monde) représente le contexte dans lequel les personnages vont évoluer. Il est constitué d'une histoire, d'une géographie, d'un système social et culturel. Il peut être empreint de fantastique et tirer ses inspirations de genres aussi divers que le médiéval, le contemporain ou le futuriste. Il existe autant d'univers différents qu'il y a de clubs organisant du jeu de rôles grandeur nature.

Le parfait petit PJ



Un costume :

Le costume doit être adapté à l'époque dans laquelle évolue le personnage. Il peut être simple ou sophistiqué mais se doit généralement d'être pratique et adapté aux éventuelles intempéries.

De bonnes chaussures :

Très utiles pour vivre de longues aventures dans les bois !

Une ceinture :

Accessoire imparable, la ceinture permet d'y attacher tout ce qui s'avère utile au jeu.

Le sac à dos :

Ce grand sac permet d'y fourrer tout ce qui est nécessaire pour passer un week-end confortable: un sac de couchage, un matelas, des vêtements de rechange,...

La sacoche *Time-In* :

Dans cette sacoche, le participant fourrera tous les éléments propres au jeu tels que la monnaie de jeu, des potions magiques, des bandages pour simuler des soins,...

La sacoche *Time-Out* :

Dans celle-ci, le participant placera tous les éléments qui ne font partie du jeu. Séparer les éléments *time-in* et *time-out* permet d'éviter la confusion entre ce qui appartient au jeu et ce qui appartient réellement au participant (son portefeuille, ses cigarettes,...).

La fiche de personnage :

Ce document *Time-Out* est la description du personnage en termes de compétences et de règles de jeu. Y sont spécifiés, entre autres, le nombre de touches qu'il peut prendre en combat avant de mourir et ses compétences.

L'arme factice :

L'arme doit également être adaptée aux époques : une épée pour le Moyen-Âge, un pistolet à pétard pour le contemporain ou encore un pistolet laser pour le futuriste...