

Une passion Grandeur Nature?

Le terme "GN" est généralement utilisé pour définir les jeux de rôles grandeur nature. Il s'agit en fait de transposer un jeu de table afin de le rendre plus vivant et le plus près de la réalité possible. Évidemment, plusieurs adaptations de règles doivent survenir pour rendre le tout plus pratique dans le feu de l'action.

Il y a 15 ans, la majorité des GN misaient sur les règles de Donjon et Dragon qu'ils transposaient à la réalité. De nos jours, plusieurs organisations miseront sur leurs propres règles et leur propre monde. C'est ainsi que Vares Dant a débuté, à partir de la création d'un monde propre à eux. Cela représente un vaste travail. Plus il sera bien fait et plus le monde inventé offrira un substitut complet au monde réel. Il faut penser aux religions présentes dans le monde, les races qui y vivent, la politique, la géographie, l'histoire et les différentes cultures qui y sont présentes, les différentes organisations influentes, la genèse, les cultures et croyances des différents peuples vivant dans ce monde, sans oublier les rapports de force entre les divers pays. Autant d'éléments qui aideront les joueurs à s'immerger et à développer un historique propre à leurs personnages. Tout ceci procurant aux joueurs une meilleure connaissance de l'environnement où ils cohabitent tout en étant dans la peau de leur personnage...

À la création de son personnage, le joueur pourra décider parmi les options offertes par l'organisation, quelles compétences possèdera son personnage, en plus de sa race et de certaines habiletés spéciales. Celles-ci définiront ce que le personnage peut ou ne peut pas faire. Plus important encore, il sera de la responsabilité du joueur de créer une histoire à son personnage en se basant sur les éléments du monde dans lequel il évolue. Il définira, par exemple, où il a passé son enfance, s'il a des frères ou des sœurs, ce que ses parents faisaient dans la vie, ce que lui a fait pour gagner sa vie jusqu'à présent.

Déroulement d'un événement:

Lors d'un événement, les joueurs sont appelés à s'immerger dans un monde fantastique avec un personnage qu'ils ont préalablement créé. Afin de rendre l'illusion la plus convaincante possible, nous demandons aux joueurs d'éliminer tout vocabulaire n'appartenant pas à ce monde, d'avoir un costume respectant le «décorum» de l'époque où se déroule le jeu. Du début du jeu à la fin, il faut que le joueur oublie qu'il interprète un personnage mais plutôt qu'il devienne ce personnage dans son parler et dans sa façon d'agir en respectant les valeurs et compétences. Les accents, les mots, expressions d'époque ainsi que les armures ou habits médiévaux sont quelques unes des façons utilisées afin d'ajouter un peu de vraisemblance à nos personnages...

Au début de l'événement, un contexte est récité aux joueurs. Le contexte sert à dévoiler les dernières nouvelles et rumeurs du monde et plus précisément l'endroit où se déroulera le scénario. Des animateurs s'assurent de mettre en place un scénario qui permettra aux joueurs de réagir à certains événements et de cette façon faire changer le cours de l'histoire. En effet, bien qu'un scénario soit établi à l'avance, la continuité de celui-ci demeure toujours inconnue de tous, car ce sont les actions des joueurs qui décideront de l'avenir du monde.

Les joueurs peuvent intervenir de différentes façons. Certains mettront leurs habiletés de combattant au service des nobles de la région afin de mettre en déroute une horde de créatures venues des grottes du Korzaad, pays représentant le mal et les ténèbres. D'autres, probablement des hommes ou des elfes du Dolghana, utiliseront la plume, la flûte ou le chant afin de divertir la populace et chasser leurs soucis. À moins que ce ne soit pour qu'un de leurs comparses vous dérobe votre bourse alors que vous êtes captivés par la musique. Soyez vigilants! D'autres, plus suspicieux, suivront discrètement un homme aux allures louches durant une partie de la nuit afin de découvrir, dans un endroit reculé de la forêt, un culte voué à Balor, culte interdit sur les terres de l'empire. Auront-ils le temps d'avertir la garde ou seront-ils découverts par d'autres adeptes s'approchant furtivement dans les sombres chemins? À moins que la garde elle-même ne fasse partie du complot... Qui sait, tout est permis, à moins que vous ayez peur de passer à la guillotine ou même, de devenir l'esclave d'outre-tombe d'un puissant nécromancien.

Le but recherché étant le divertissement, un «Grandeur Nature» constitue un excellent moyen de décrocher du monde réel, de substituer à nos petits soucis quotidiens des situations fantastiques où notre personnage jouera sa vie ou l'avenir de son royaume. Le tout en plein air et en harmonie avec la nature.

Pour plus d'informations
www.varesdant.com/gn

Guillaume Senest
Teknion Concept

