

Des gnomes dans nos forêts

Inconnu du grand public, le jeu de rôle grandeur nature connaît pas mal de succès chez nous. Ils sont près de 3 000 à s'immerger, le temps d'un week-end, dans un univers imaginaire. Voyage dans un monde où tout est possible.

« **O**n nous prend parfois pour de joyeux illuminés qui passent leurs week-ends à courir dans les bois, pour des gamins qui ne sont pas encore entrés dans l'âge adulte. » Comme Christophe Descamps, de nombreux « rôlistes » sont confrontés à ce cliché. Car le jeu de rôle grandeur nature – appelé GN ou *live* – est souvent considéré comme une activité étrange. En effet, voir des adultes se déguiser en monstres et se battre, épées en latex à la main, étonne. « Mais le GN ne se limite pas à ces passes d'armes au milieu des arbres », poursuit Christophe Descamps.

L'objectif d'un jeu de rôle GN est de recréer l'ambiance d'un univers fictif : généralement, le monde médiéval fantastique ; le plus souvent dans des lieux isolés. « Ça facilite notre immersion... Il n'y a pas de curieux qui viennent briser l'atmosphère en nous observant, raconte Kevin, "rôliste" depuis une dizaine d'années. Il ne faut pas gêner les habitants, non plus. Une cinquantaine de personnes qui, à quatre heures du matin, sonnent la charge, ça ne fait pas toujours



plaisir aux riverains ! »

Pour rendre plus crédible le monde d'un GN, les « comédiens » se maquillent, se déguisent et interprètent des personnages variés. Du forgeron nain à l'elfe mage, il y en a pour tous les goûts. « Certains personnages ne se battent pas et passent le week-end à l'auberge, distillant des informations ou arnaquant les plus crédules. » Bref, le GN tente de faire revivre, avec une centaine de participants en moyenne, une véritable société imaginaire.

Depuis quelques années, le jeu de rôle grandeur nature se professionnalise. Des magasins spécialisés sont apparus, proposant des armes en latex et des déguisements très aboutis. C'était loin d'être le cas il y a vingt ans : jusqu'au début des années 1990, le GN avait plutôt mauvaise presse. « Le médiéval fantastique est un univers qui comporte des symboles ésotériques, explique Constantin Couvaras, administrateur à la Fédération belge du GN. Les griffons y côtoient les gnomes ; la magie est pré-

« Sonner la charge, à quatre heures du matin, ça ne fait pas toujours plaisir aux riverains ! »



sente partout. Plusieurs journalistes ont présenté le GN comme un groupe de satanistes, un truc dangereux. Heureusement, *Le Seigneur des Anneaux* et *Harry Potter* ont popularisé notre univers. Le jeu de rôle n'est généralement plus diabolisé et connaît de plus en plus de succès. »

« Un gringalet peut jouer un barbare surpuissant »

Le GN est minutieusement préparé et codifié dans les moindres détails. Avec quelques amis, Christophe Descamps s'est lancé dans l'organisation d'un GN, « Les larmes de Kurgan ». « Il m'a fallu un an et demi pour créer l'univers de Kurgan, et presque autant pour écrire les règles ! » Et rien n'est laissé au hasard : les actions autorisées, les

caractéristiques des personnages... « Tout tient dans un livret que le joueur doit lire avant le *live*. »

Les combats sont, aussi, très codifiés. « Un arbitre vérifie que les armes sont factices et inoffensives. On a déjà vu des épées avec des barres d'acier sous la mousse protectrice », poursuit Descamps. Pas question donc de jouer les brutes. Ni d'ignorer les coups. Car le personnage dispose d'un nombre de points de vie et peut donc mourir.

Une fois mort, le joueur peut recréer un nouveau personnage ou devenir personnage non-joueur (PNJ). Un PNJ rend le monde imaginaire plus dynamique. C'est lui qui incarne le monstre chargé d'attaquer les joueurs. C'est lui encore qui lance les quêtes secondaires, dé-



guisé en aubergiste, dont l'enfant a été kidnappé, ou en marchand frappé d'une étrange malédiction. Youri participe en tant que PNJ au GN « Taëdrom ». « Le PNJ doit suivre le scénario. Mais il joue plusieurs personnages. Pour le mo-

ment, je suis un mort-vivant. D'ici une heure, je changerai de costume et de rôle. Je serais un pêcheur maudit et alcoolique. »

Alex Masure est psychologue, professeur à l'université du travail (Char-

leroi). Il a étudié les apports du jeu de rôle grandeur nature. « Le joueur aime le GN parce qu'il s'agit d'une soupe de décompression. L'espace d'un week-end, il n'est plus obligé de respecter les conventions so-

ciales du monde réel. Dans la réalité, si quelqu'un veut jouer la crapule, cela peut avoir de graves conséquences. Ici, aucune. Le joueur peut explorer une quantité de personnalités différentes, sans pour autant prendre des risques : il ne joue qu'un personnage. Un gringalet peut très bien jouer un barbare surpuissant. »

Plus simplement : « T'es crevé, sale, t'as une haleine de taupe morte... Mais tu t'es bien défoulé et t'as bien ri entre potes », résume un joueur. ●

Nicolas Evrard

Ce reportage a été réalisé dans le cadre de l'atelier de presse écrite (2006/2007) à l'École de journalisme de l'UCL.

Fédération belge du jeu de rôle grandeur nature : www.larp.be