



ILS S'Y

Dossier réalisé par Norédine Benazdia

CROIENT

VRAIMENT

Jouer à être un autre ▶
Des jeux de rôle aux avatars sur Internet, nous aimons souvent avoir plusieurs identités. Pour quelles raisons voulons-nous changer de peau ? Pour nous amuser, pour fuir la réalité, pour construire notre personnalité ?

Sommaire du dossier

- P. 16-17 ▶ QUAND LES PEUPLES SE DÉGUISENT
- P. 18-19 ▶ JOUONS-NOUS UN RÔLE AU QUOTIDIEN ?
- P. 20-21 ▶ VIVRE DANS LES MONDES VIRTUELS
- P. 22-27 ▶ REPORTAGE CHEZ LES FANS DE JEUX DE RÔLE

Conquest of Mythodea est l'un des plus importants jeux de rôle grandeur nature en Europe. Il réunit près de 4 000 personnes durant 4 jours en Allemagne.



SABURO

LE GUERRIER

Jeu de rôle ▶

Saburo a participé à un jeu de rôle grandeur nature le temps d'un week-end. Sa mission : s'échapper vivant d'une île.

SABURO, 14 ANS

Dans la vie : collégien en 4^e dans la région parisienne.

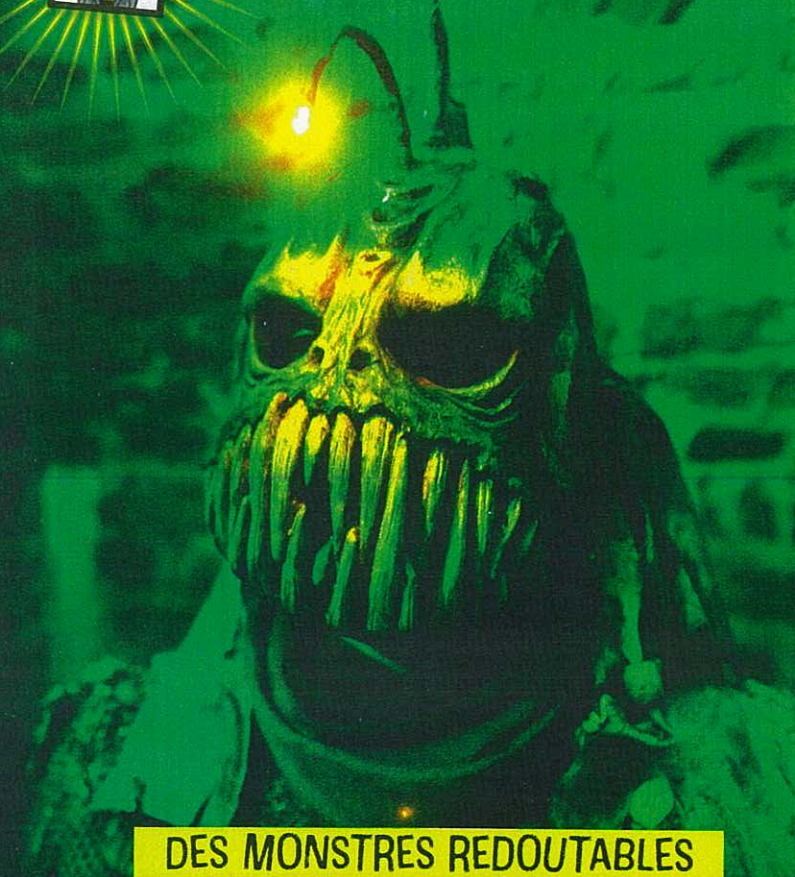
Dans le jeu : guerrier chinois, naufragé sur une île. Dernier survivant de la tribu des 100-Tigres.

Nombres de points de vie : 6.



La lettre est arrivée ! Saburo, 14 ans, s'empresse de l'ouvrir. Elle contient l'histoire et l'identité du personnage qu'il incarnera dans 6 mois à l'occasion du jeu de rôle, grandeur nature, "Fortunes de terre pour gens de mers", organisé par l'association Imperium Ludi. Pendant les 2 jours que durera le jeu, Saburo et son père devront incarner le rôle de guerriers chinois naufragés. Leur mission : s'évader d'une île avant que le volcan explose. Le problème : 120 joueurs rêveront de s'échapper avec... ou sans lui.

Saburo mène son groupe à travers la forêt. Il faut rester sur ses gardes. Des indigènes peuvent les attaquer à tout moment.



DES MONSTRES REDOUTABLES

Pour réussir sa quête, Saburo doit trouver une bague de protection. Mais il se retrouve nez à nez avec ces terribles hommes-poissons qui lui enlèveront 3 points de vie.



LE DANGER EST PARTOUT

Les indigènes protègent leur île des naufragés. Si Saburo et les siens veulent avancer, ils vont devoir se battre contre eux. Les combats sont organisés selon des règles précises.



TOUJOURS EN QUÊTE

Pendant un jeu de rôle grandeur nature, les joueurs doivent mener une quête individuelle (Saburo doit par exemple trouver une bague) et une quête collective : à savoir quitter l'île avant que le volcan explose.



La création des costumes demande plusieurs mois de préparation. Les techniques utilisées sont les mêmes que celles du cinéma. Ce minotaure est très intimidant.

Que la partie commence !

Saburo s'est fabriqué son costume avec l'aide de son père. Il ne lui manque qu'une chose : ses armes. À l'arrivée sur le site du jeu, en pleine forêt, il se présente à l'intendant. C'est lui qui remet les accessoires aux joueurs. Saburo aura une épée longue. L'intendant lui confie également un sac avec des pièces d'or, d'argent, des pierres précieuses et une carte. Le jeu est sur le point de commencer. Saburo dit : "Ça fait un mois que j'attendais ce moment". Le stress est palpable. Un scénariste (voir photo p.25) le guide avec son groupe en pleine forêt.

Les règles du jeu

Chaque joueur commence avec un nombre de points de vie déterminé.



PIRATE

MARC OLIVIER, 38 ANS

« Pendant chaque partie, je découvre des choses sur moi selon mes réactions face à certaines situations. »

Saburo en a 6 au lieu de 4 car il a une armure en cuir. Pendant les combats, chaque joueur doit annoncer le nombre de points de dégât qu'il inflige à l'adversaire. C'est la règle et personne ne triche. Autres règles pendant les combats : pas d'attaque avec la pointe de l'épée, pas de coup à la tête, ni dans les parties génitales. Un joueur qui n'a plus de points de vie tombe dans le coma. Et il doit attendre qu'un joueur avec une potion magique ou une magicienne vienne le ranimer.

Ce n'est qu'un jeu ?

Saburo explique : "Ce n'est qu'un jeu, un jeu réaliste, très prenant, mais un jeu quand même." Il n'y a rien à gagner. Et tout est fait pour qu'au bout d'un moment, le joueur confonde la réalité et le jeu. D'ailleurs, pour avancer dans la partie, il faut avoir certaines compétences. Par exemple, les voleurs doivent être adroits. L'intendant leur remet des pinces à linge. S'ils parviennent à accrocher leur pince à linge sur la bourse d'un joueur sans qu'il s'en rende compte... alors, les voleurs remportent ce qu'elle contient. Pour les serrures, c'est pareil. Il faut réellement crocheter un petit cadenas avec de minuscules morceaux de fer.



LES SCÉNARISTES

Dès le matin, les scénaristes sont au travail. Ils vérifient notamment les intrigues et les déguisements des personnages non-joueurs. Ils regardent aussi quels monstres doivent sortir et à quel moment. La journée s'annonce chargée !



DOSSIER

Ils s'y croient/Le reportage



UNE VICTOIRE PAYANTE !

Saburo a défié un indigène et a remporté le combat. Il a récupéré un bracelet de protection qui lui sera bien utile pour les prochains affrontements.



GARE AU MINOTAURE

Le minotaure accompagné de ses troupes s'attaque aux joueurs. Saburo tentera bien de se mesurer contre lui, mais il battra rapidement en retraite. "Il est trop fort !"



L'ASSAUT FINAL

C'est la grande bataille finale pour gagner sa place sur le bateau afin de pouvoir quitter l'île. Comme il n'y a que 40 places à bord, la bataille est rude.

CÉDRIC, 35 ANS



AVANT

Lorsqu'ils sont en costume, les joueurs sont impressionnants. Mais dans la vie, personne ne se doute qu'ils se déguisent en pirate le week-end. Ici, Cédric, 35 ans, chef d'entreprise, avoue participer à 5 ou 10 jeux de rôle grandeur nature par an.



APRÈS

Un peu de repos...

Le soir du premier jour, un banquet est organisé dans l'auberge. La nuit, les joueurs vont pouvoir aller se reposer dans leurs tentes qui se trouvent en dehors des limites du jeu. Saburo en profite pour se détendre et discuter avec ses copains. Malgré tout, des elfes noirs enlèvent son copain Jules, 12 ans, en plein repas. Ils devaient enlever Saburo avant le dessert mais se sont trompés de victime. Saburo retrouvera son copain peu de temps après.

Le dernier jour

Après une bonne nuit de sommeil, la partie reprend à 9 h du matin. Il est temps pour Saburo de trouver un moyen de s'échapper de l'île. Par chance, son chemin croise celui

MAGICIENNE

DELPHINE, 32 ANS



“ Le jeu de rôle peut aider. C'est un bon remède contre la timidité, pour s'exprimer en public... ”

s'exprimer en public... ”

d'un magicien, qui au moment de la bataille finale le rendra tout petit, l'enfermera dans une boîte qu'il posera sur le pont du bateau. Sauvé !

Les grands m'écoutent

Saburo n'est pas timide : "Mais les rapports sont différents dans le jeu de rôle. Par exemple, quand je parle à un adulte la plupart du temps il ne m'écoute pas vraiment. Alors que dans les jeux de rôle, il écoute

attentivement ce que j'ai à dire, car je peux détenir une information importante pour lui."

Retour sur terre

Une fois la partie terminée, tout le monde range ses costumes et les décors. Puis, il y a un grand repas où chacun raconte les moments forts de sa partie. C'est un moyen de faire le bilan du week-end avant de rentrer chez soi. Saburo confirme : "Ça nous permet d'atterrir en douceur". Le lendemain au collège, Saburo n'en parlera pas forcément à ses copains : "Ils pensent que c'est bête et sans intérêt. Mais c'est simplement parce qu'ils ne connaissent pas." Son conseil : "Essayez et vous jugerez après."



Les 40 m³ de matériel vont rejoindre un entrepôt où ils seront stockés jusqu'à la prochaine partie.

+ Infos

Pour tout savoir sur les jeux de rôle grandeur nature dans ta région : www.fedegn.org