

# THE ULTIME Jouer à WESTERN l'Ultime Western

## COMMENT JOUER UN JEU DE ROLE GRANDEUR NATURE (GN)

---

### Introduction

Vous n'avez jamais ou très peu fait de Jeu de Rôle Grandeur Nature (que l'on appelle communément « GN ») ?

Vous souhaitez mieux comprendre ce que c'est et comment cela fonctionne ?

Vous trouverez ci-dessous quelques premières réponses à vos questions.

La consultation du Guide des Joueurs de l'Ultime Western ainsi que les réponses dans nos [FAQ sur ultimewestern.com](#) vous apporteront beaucoup d'autres informations qui viendront compléter ce premier tour d'horizon. Et, bien entendu, toute l'équipe de l'Ultime Western se tient à votre disposition pour vous détailler ou vous préciser tout cela !

### Bienvenue dans une aventure dont vous êtes à la fois l'acteur et le spectateur !

De l'extérieur, les jeux de rôles grandeur nature peuvent ressembler à des reconstitutions historiques, à certains spectacles en costumes d'époque ou encore à une pièce de théâtre géante. Mais en fait le GN n'est pas un événement ouvert au public car il n'est pas fait pour être regardé par des spectateurs : c'est **un jeu à « vivre en vrai »** dans lequel vous - et tous autres joueurs - allez interpréter de manière réelle les personnages d'une histoire.

A la **différence** des acteurs qui jouent un rôle dans une pièce de théâtre ou dans un film, les joueurs d'un GN ne connaissent pas la fin de l'histoire qu'ils vont vivre (elle va dépendre de leurs actions durant le jeu), ni l'histoire personnelle des autres personnages.

Ils n'ont pas non plus de texte à apprendre : ils **improvisent** ce que leur **personnage** va dire et va faire durant le jeu, en fonction des événements auxquels il va être confronté.

Tous les joueurs, vous compris, sont ainsi **à la fois les acteurs et les spectateurs** d'une histoire dont les organisateurs de l'Ultime Western ont imaginé l'univers (celle d'une ville fictive au temps de la conquête de l'Ouest) et le scénario dans lequel votre personnage va évoluer. **L'histoire va se construire en temps réel**, se fabriquer à partir de l'interaction entre les joueurs et de leurs réactions face aux intrigues prévues par les organisateurs dans le scénario.

## Le but du jeu ?

**C'est de jouer à faire vivre le jeu ensemble !**

Un GN est un jeu d'aventure **collaboratif** à vivre en vrai en **immersion totale**.

Mais à la différence d'un « jeu » classique, l'objectif d'un joueur de GN n'est pas de gagner, d'être le plus fort, de jouer mieux que les autres...

Jouer un GN c'est vivre une **expérience** : en interprétant l'un des personnages d'une aventure, en interaction avec d'autres joueurs, dans des décors incroyables, pour simplement en retirer du plaisir et fabriquer des souvenirs inoubliables.

## A propos du personnage que vous allez interpréter

Pour commencer, vous allez recevoir (bien avant la date de début du jeu) votre **Feuille de personnage**.

C'est un résumé de l'histoire personnelle du personnage que vous allez interpréter avant que le jeu ne commence : son enfance, la ville d'où il vient, son métier... Mais vous y découvrirez aussi les événements importants qu'il a vécu, quels sont ses alliés ou ses ennemis, quels sont les objectifs (par ex. suivre la trace d'un ami disparu, mettre la main sur un filon d'or dont il a entendu parler...). Votre Feuille de personnage vous présente ainsi, en résumé, tout ce qui fait que « votre personnage existe déjà vraiment », qu'il a des choses à faire, à dire, à trouver mais aussi peut-être à cacher...

Tout ce qui est écrit dans votre Feuille de personnage (son histoire passée) est secret et ne doit être connu que de vous (et il en est de même pour les autres joueurs). Vous aurez toute liberté durant l'aventure de voir si vous voulez (ou si vous le devez...) révéler certains « secrets » de votre histoire. Mais attention : il se peut aussi que d'autres personnages que vous allez rencontrer aient eu connaissance, dans leur histoire personnelle, de choses qui vous concernent... (et inversement ;-)

Vous n'avez absolument pas besoin d'apprendre tout ce qui se trouve dans votre feuille de personnage. Essayez juste d'en repérer et d'en retenir les faits majeurs ainsi que les noms de personnes ou lieux importants qui y sont mentionnés. Nous vous conseillons de prendre avec vous durant le jeu un carnet sur lesquels vous pourrez noter ces points-clefs et il vous servira en plus à prendre d'autres notes durant l'aventure. Durant le jeu vous pouvez tout à fait garder votre Feuille de personnage cachée dans une poche de votre costume ou dans votre sac pour pouvoir la consulter discrètement et secrètement si besoin.

## Pour vous aider à « entrer » dans votre rôle :

**Lisez bien votre Feuille de personnage** pour comprendre son histoire passée et vous faire une bonne idée de ses motivations : quelle est sa personnalité, quelles vont être les intentions de votre personnage au début du jeu, quels types de relations aura-t-il avec les autres personnages qu'il va croiser, etc... ?

**Imaginez comment parle votre personnage.** Celui-ci ne s'exprime sans doute pas de la façon dont vous parlez tous les jours ! Votre personnage est un cowboy, une lady, un chercheur d'or, une banquière, un futur shérif ?... Imaginez-vous dans l'Ouest américain au siècle dernier (revisitez au besoin quelques extraits de bon vieux westerns ;- ) et imaginez comment votre personnage pourrait parler et quelles tournures de phrases ou expressions pourraient lui correspondre.

**Votre costume va être un de vos meilleurs alliés !** Vous le verrez, le fait de revêtir un costume accompagné de ses accessoires va vous aider à entrer dans la peau de votre personnage et à faire en sorte de jouer à être quelqu'un d'autre. C'est aussi un élément essentiel pour favoriser l'immersion pour tous les autres participants qui joueront avec vous : *« Cette femme porte des vêtements élégants, c'est forcément une Lady qui connaît des personnes haut placés dans cette ville... »*

C'est pourquoi le costume que vous porterez pendant le jeu doit être en adéquation avec le rôle que vous jouerez. Il doit aussi être aussi cohérent avec l'univers / la période Old West de l'aventure. Pour ceci, essayez par exemple d'éviter les anachronismes : préférez une monture de lunettes en métal plutôt qu'en plastique (voire favorisez des lentilles si vous pouvez en porter), choisissez des bottes ou de bottines confortables en cuir et le moins moderne possible, ne portez pas d'éléments de style « country » ni de santiags ni de chapeaux en cuir qui ne sont pas du tout dans l'esprit de l'époque, prenez une montre à gousset si vous en avez une ou alors pensez à dissimuler votre montre trop moderne, etc...

## Avant que le jeu ne commence...

Une fois arrivé(e) dans les studios et juste avant le début du jeu, vous assisterez au **briefing des organisateurs**. Ils vous présenteront, en plus d'un rappel des règles, les personnes qui composent l'équipe (et dont beaucoup interpréteront des personnages que vous allez croiser durant votre aventure).

Ce sera aussi l'occasion pour vous de rencontrer les autres joueurs avec qui votre personnage va avoir des interactions. N'hésitez surtout pas à dire que vous êtes débutant(e) : les habitués du jeu de rôle grandeur nature ont eux aussi été des novices et ils se feront une joie de vous conseiller et vous accompagner dans cette première expérience. Vous le verrez, il ne vous suffira que de très peu de temps pour vous sentir totalement à l'aise dans cette nouvelle aventure ludique ! Si vous avez besoin de plus temps, prenez-le. Et si vous cherchez un peu d'aide ou des conseils, l'équipe organisatrice est là pour vous.

## Au moment où le jeu commence...

Ça y est ! Les organisateurs donnent coup d'envoi du jeu : à vous de naviguer dans l'intrigue dans laquelle vous allez jouer pendant 4 jours !

Au début d'une partie, les joueurs (vous y compris) ne savent pas ce qui les attend. Mais vous pouvez faire confiance aux organisateurs pour vous faire entrer très rapidement dans l'action ! Et les choses vont se faire très naturellement ensuite.

**Laissez-vous porter et vivez votre personnage.** Faites ce que vous pensez que votre personnage ferait à votre place. Prenez les décisions que vous, vous imaginez pouvant être les siennes, dans son intérêt et selon ses objectifs. Il n'y a pas de choix qui soit mieux qu'un autre, pas d'action qui serait à réaliser plutôt qu'une autre : il n'y a que vos choix.

Et surtout : **prenez plaisir à jouer !**

## Comment jouer mon personnage ?

Dans l'Ultime Western, vous allez incarner l'un des personnages de l'aventure. Mais pour cela vous n'avez aucun texte à apprendre, aucune répétition à faire, et pas besoin de prendre des cours d'acteur(trice) : vous n'avez **qu'à faire « comme si ce qui se passe était vrai »**.

*Prenons un exemple :*

*Vous êtes au guichet d'une banque, un desperado entre et menace tout le monde de son arme. Le personnage que vous interprétez va considérer que ce colt est une vraie arme - même si bien entendu vous savez bien que celle-ci est une arme à blanc et qu'elle n'est donc « en vrai » pas dangereuse. Votre personnage doit donc agir en conséquence. C'est vous qui allez décider de ce que vous voulez faire et vous allez devoir le faire « vraiment ».*

*Imaginons que vous décidez de calmer l'individu : votre personnage va s'adresser à lui directement en trouvant les bons mots pour négocier.*

*Si vous décidez plutôt de vous enfuir : à vous trouver une solution pour vous glisser discrètement vers la sortie sans qu'il ne vous repère. Mais si vous êtes repéré par le braqueur de banque et que celui-ci vous « tire » une balle une direction de votre la jambe pour vous empêcher de partir, vous avez le droit de crier de douleur... ce qui permettra peut-être en plus à un autre personnage médecin qui passe à ce moment devant la banque de vous entendre et de vous venir en aide !*

De la même façon, vous allez devoir **improviser** tout ce qui arrive à votre personnage mais aussi tout ce qu'il décide faire... car votre personnage peut tout faire (à partir du moment où cela est cohérent avec son histoire et son caractère) : mentir, trahir, charmer, négocier, espionner...

A vous de vous amuser à jouer vraiment tout cela... comme si c'était vrai !

## **Puis-je arrêter de jouer ?**

## **Ai-je le droit de sortir de temps en temps de mon personnage ?**

Oui : vous avez bien entendu le droit de faire une pause !

Votre aventure va durer 4 jours, et vous serez « en jeu » sans interruption (hormis pour les heures de repas). Il est tout à fait normal que vous ayez à certains moments envie d'aller vous reposer, d'aller prendre une douche, parler d'autre chose pour décompresser un peu ou même de passer un coup de fil.

En ce cas, il vous suffit juste de sortir du cadre du jeu (pour ne pas casser l'immersion des autres joueurs) et de vous isoler un peu ou de vous rendre dans la partie hébergement du site (qui propose en plus un bar avec piscine !-).

En GN, c'est qui s'appelle être en zone **Hors Jeu**

## **Le plus important ? Jouer votre personnage !**

En GN, jouer son rôle et faire en sorte de créer du jeu avec autres joueurs en le jouant, dans l'esprit de l'univers de l'aventure, cela s'appelle le Roleplay (jouer un rôle en anglais)

Ne pas jouer votre personnage peut vraiment nuire au jeu de tous car ce que les autres joueurs attendent de vous, c'est de :

**- jouer votre personnage avec et pour les autres personnages.**

C'est en effet en réagissant (improvisant) à une action ou à une parole d'un autre joueur que vous allez nourrir l'histoire, donner vie à des échanges entre les personnages... et à des scènes mémorables !

**- ne pas casser l'immersion du jeu en agissant / parlant non pas en tant que votre personnage mais en tant que vous-même** (*en regardant vos photos sur votre téléphone ou en racontant vos dernières vacances au ski par exemple*).

Donc si vous êtes avec des joueurs qui sont en train de jouer, restez dans votre rôle pour ne pas briser leur plaisir de jeu ou éloignez-vous pour faire ce vous devez faire « Hors Jeu » en vous mettant quelques instants à l'écart du jeu.

## Les limites d'un jeu... sans limites !

Dans un jeu de rôle grandeur nature votre personnage peut donc tout faire (réellement ou via des règles de simulation).

Mais tout faire ne veut pas dire faire n'importe quoi.

**Ainsi, vous devez toujours :**

- jouer **sans prendre de risques physiques** pour vous-même ou pour les autres
- sans avoir un **comportement** envers d'autres joueurs qui puisse les mettre dans une situation inconfortable
- avec **fair-play** et en suivant les **règles de jeu** établies par les organisateurs

Encore une fois gardez en tête que **vous ne jouez pas pour gagner, vous jouez pour vivre une expérience.**

Par ailleurs, attention à ne pas ruiner l'immersion de tous en disant certaines choses hors propos (que l'on appelle en GN « Hors-Jeu »), c'est à dire :

**- qui sortent du cadre de l'univers du jeu :**

*« Je vais chercher l'adresse du Sheriff sur internet... »* (demandez plutôt au patron du salon ;-),

*« De toutes façons on sait que dans l'Histoire des Etats-Unis ce type-là va être assassiné l'année prochaine »* (si vous jouez en 1870 votre personnage ne sait pas ce qu'il va se passer en 1880...)

**- qui sont destinées à faire passer pour bien réelles des choses qui n'existent pas dans le jeu** ou que votre personnage ne peut / ne sait pas faire :

*« Dans ma sacoche en fait on aurait dit que j'ai des bâtons de dynamite »*, non : soit votre personnage a vraiment dans sa sacoche des bâtons de dynamites (factices) qu'il a trouvé durant le jeu, soit votre personnage n'a rien dans sa sacoche et il ment pour le fait croire aux autres personnages...

*“En fait mon père était médecin et quand j'étais petit j'ai vu comment il opérait et donc je peux soigner ce type”* > non : soit il est effectivement écrit dans votre Feuille de personnage que vous avez des compétences de médecine, soit vous n'y connaissez vraiment rien.

**- qui viennent gâcher une scène de jeu et l'immersion des joueurs :**

*« Ah mais c'est du faux sang qu'il a sur la tête le type qui est mort ! »* > oui bien entendu : c'est du maquillage... et heureusement !-)

## Quand et comment se termine le jeu ?

La fin du jeu est prévue le dimanche dans l'après-midi lors d'une séquence finale. Les organisateurs vous indiqueront clairement que l'histoire s'arrête là... pour l'instant car l'Ultime Western est une aventure à épisodes et vous pourrez en **vivre la suite** lors d'une prochaine saison (avec le même personnage ou un autre).

Après la fin du jeu, les organisateurs feront le **débriefing** de l'aventure que vous avez vécue. Ce sera aussi l'occasion pour eux de recueillir vos impressions mais aussi vos remarques qui leur permettront d'améliorer encore l'expérience de cette aventure pour les prochains joueurs qui vont la vivre. Vous aurez ensuite l'occasion d'échanger avec les autres joueurs et les acteurs lors de la Fiesta Finale ! (...tout en gardant secret certains éléments de votre personnage qui n'auraient pas été révélés lors du jeu et qui pourraient bien resservir / ressortir lors d'une prochaine aventure !

## Pour conclure :

L'**interaction** entre les joueurs est à la base du principe du GN.

Pour cela, votre personnage est **autonome** pendant le jeu. Vous allez pouvoir le faire évoluer librement dans la partie en vous efforçant de respecter les **règles** du jeu et les règles de **fair-play** vis à vis des autres joueurs et des acteurs (que l'on appelle des "Personnages Non Joueurs" ou encore PNJs).

## Et n'oubliez jamais que :

- Le but dans un jeu de rôle grandeur nature n'est pas de gagner ou de perdre, mais de prendre du plaisir du fait de jouer
- Dans un jeu grandeur nature, par souci de sécurité physique et émotionnelle, tout acte réellement dangereux y est simulé, à l'aide d'armes factices et/ou de règles spécifiques : ne prenez et ne faites prendre aucun risque à personne, et n'hésitez surtout pas à arrêter le jeu s'il il le faut.
- Vous jouez un personnage, les autres joueurs également. Vous ne devez pas prendre pour vous-même des actions ou des mots qui s'adressent à votre personnage. Par exemple, si un desperado vous parle mal, qu'un rancher vous a pris des dollars en trichant au poker... votre personnage a le droit s'énerver « en jeu » et de l'interpréter mais cela n'a rien de personnel : ne le prenez pas pour vous car, encore une fois, tout cela n'est qu'un jeu.

## Annexes - Quelques termes et expressions employés en GN

**Le PJ** (Personnage Joueur) : c'est vous, la personne qui lit ce document, qui a une pièce d'identité et qui a décidé de participer à l'Ultime Western.

**Le Personnage** : il s'agit du personnage que vous incarnez. Il est imaginaire. Vous imaginez que vous êtes lui pour les besoins du jeu.

**Les Organiseurs (Orgas)** - ce sont les personnes qui ont créé le jeu, le scénario, les personnages. Ils participent également au jeu où ils pourront incarner tour à tour différents personnages bien identifiables visuellement. Leur tâche est d'aider discrètement à améliorer l'expérience de tous les participants et faire avancer le scénario. Ils sont aussi là pour répondre à vos questions pendant le jeu.

**Personnage Non Joueur (PNJ)** - ce sont des membres de l'équipe qui interprètent divers personnages au fil du scénario. Ils sont amenés à endosser plusieurs costumes pour l'occasion. Ce sont les figurant « parlants » de l'aventure !

**La Feuille de personnage** : Elle contient tout ce que sait votre personnage de son univers, de son passé, de son entourage, de sa psychologie. Elle est connue seulement de vous qui allez en interpréter le personnage.

**La Scénario** : C'est la trame du jeu créée par l'organisation. Le scénario intègre les événements qui vont pousser les participants à agir, donne vie à l'univers du jeu et est le fil conducteur de toute l'histoire.

**Les Règles** : Système de simulation permettant de gérer des actions que l'on ne peut pas vraiment faire « en vrai ».

*Par exemple :*

- évaluer la gravité d'une blessure et savoir si un personnage médecin a réussi à soigner totalement, partiellement ou... pas du tout ,
- déterminer qui va être le meilleur tireur lors d'un duel...

**Le Monde** : c'est l'univers fictif du jeu.

**En Jeu :** C'est un élément (lieu, action, objet, personne, dialogue...) qui existe dans l'univers du jeu, donc au regard des personnages joués.

*Par exemple :*

- sur *l'Ultime Western* les saloons sont en jeu (on peut y aller pour boire un verre, écouter les derniers ragots de la ville, jouer au poker...).
- de même serait considéré « En Jeu » un coffre de billets dérobée à la banque et que l'on vient de retrouver dans un canyon : il peut donc être ouvert, transporté, échangé,... par celui ou ceux qui l'ont trouvé.

**Hors Jeu :** C'est un élément (lieu, action, objet, personne, dialogue...) qui existe véritablement dans notre monde réel (et donc le vôtre et celui des autres participants) mais que les organisateurs considèrent comme ne faisant pas partie du jeu et de son univers, et donc qui n'existe pas pour votre personnage ni pour les autres personnages du jeu.

*Par exemple :*

- sur *l'Ultime Western*, les zones d'hébergement des participants, le restaurant et les toilettes sont Hors Jeu. Aucune action de jeu et encore moins d'usage armes ne peut avoir lieu dans ces espaces : vous pouvez donc retirer votre costume, parler normalement...

**Le Fair Play :** Il est primordial en jeu de rôle grandeur nature où chacun se doit de respecter les règles mais aussi les autres participants. Le fair-play est central pour le bon déroulement de la session de jeu et l'authenticité de l'histoire (*tricher en GN n'a pas de sens puisqu'il n'y a pas de gagnant ou de perdant et que cela conduit à des situations qui cassent le jeu et l'ambiance*).

**Le Roleplay :** C'est l'interprétation que vous allez faire de votre personnage et le dialogue que vous allez créer avec les autres personnages, en vous immergeant dans l'ambiance du jeu, dans le respect de l'univers de l'histoire.