

Reunion



**RETURNING**

*Rien ne sera*

*Home*

*plus jamais comme avant*

## Introduction

---

Returning Home est un jeu proposé par l'association [Mondes Parallèles \(44\)](#).  
Il est écrit par Graziella Gilet avec l'aide d'Audrey, Anne Marie, Laurent et Quentin.

## Informations pratiques

---

Nous vous attendons le **15 septembre 2018** pour 13h30  
[au Château du Bourg \(53\)](#)

Le couchage est en dur et les repas suivants sont prévus par l'organisation:

- Collation de l'après-midi
- Dîner
- Petits déjeuners



Les draps et les couettes sont fournis

## Contactez l'organisatrice

---

Téléphone : 06,62,84,13,57

Mail : [graziella.gilet@wanadoo.fr](mailto:graziella.gilet@wanadoo.fr)

Facebook : Gazelle Gilet

## Co-voiturage

---

Si vous souhaitez proposer/bénéficier d'un co-voiturage, merci de vous signaler par mail : [graziella.gilet@wanadoo.fr](mailto:graziella.gilet@wanadoo.fr)

## La culture de jeu de Mondes Parallèles

---

Mondes Parallèles est une association basée sur Rezé et qui a fêté ses 20 ans en 2018.

L'association s'est fait connaître par ses jeux free style mais aussi par Terreur à Arkham (100 joueurs, 3 éditions) ainsi que par des jeux plus matures comme Gn the Shield ou Returning Home/

Elle fait une quinzaine d'activités par an qui accueillent aussi bien des débutants que les vieux briscards. Nous sommes très attentifs à la qualité de nos jeux et même si nous sommes parfois « brut de pomme » nous avons toujours su écouté les remarques contructives et de nous remettre en cause régulièrement. Nous sommes ouverts sur le monde du GN et nous n'hésitons pas à expérimenter des règles, des techniques et des savoir-faire etc... pour votre bon plaisir.

## Le déroulement du jeu

---

Nous vous accueillons avec une collation sucrée et des boissons chaudes. Ensuite, vous serez orientés vers vos chambres afin de vous préparer.

L'objectif est que vous soyez en costume pour le briefing et les ateliers pré-GN.

**Le briefing** dure environ 15 minutes et sera suivi des ateliers pré-GN d'une durée d'une heure.

**Le début du jeu est prévu à 15h30 et finira vers minuit.**

Un petit-déjeuner vous attendra le dimanche, nous comptons sur vous pour ranger vos chambres et aider à faire le ménage.

## Les intentions du jeu et autres précisions utiles

---

Le GN *Returning Home* est un GN dramatique et sentimental dans l'Amérique des années 1940. Ce jeu, conçu dans la lignée des GN à secrets, est prévu pour 21 joueurs.

### **Les intrigues :**

Les intrigues s'appuient sur les relations entre les personnages, en particulier sur les tensions d'après-guerre entre hommes et femmes. Le retour des GI's provoque un certain malaise et interroge chacun.

Comment les *Boys* vont-ils pouvoir reprendre leur place à l'usine et plus largement dans la société ? [Le programme G.I. Bill](#) arrivera-t-il à réhabiliter ces vétérans ?

[Les Rosies](#) rentreront-elles à la maison sans broncher comme le gouvernement l'a annoncé à la radio ?

Et surtout qu'en sera-t-il de l'intimité des couples et des familles face à ces bouleversements historiques ?

Pour résumer, le jeu repose beaucoup sur les relations entre les personnages. Si vous vous attendez à une orgie d'intrigues ou d'objectifs, vous n'êtes pas sur le bon GN.

### **Les thèmes**

Les thèmes de ce jeu sont les conséquences de la guerre, les amours contrariés, la nostalgie du temps passé, le retour difficile dans les familles ainsi que la patrie et les prémisses de l'émancipation des femmes.

Il y a aussi des thèmes plus durs qui sont abordés chez certains personnages comme le deuil, l'infertilité, l'alcoolisme, grossesse non désirée, le handicap, la ségrégation, l'homosexualité dans les années 40.

Même si le casting est sur-mesure, des thèmes non listés peuvent vous toucher indirectement.

Pour d'éventuels problèmes d'ordre émotionnel, merci de vous reporter au paragraphe dédié à la sécurité émotionnelle.

### **Les secrets**

Le GN *Returning Home* est un GN basé sur les secrets qui vont être dévoilés progressivement pendant le jeu, soit par des événements prévus par l'organisation soit par les discussions avec les autres joueurs. Dans tous les cas et pour bien profiter de votre GN, merci de ne pas dévoiler vos sombres secrets dès le début du jeu, prenez votre temps, jouez-le. Un secret c'est difficile à avouer, on tourne souvent autour du pot et surtout il pèse sur notre conscience.

### **Un GN créé pour être réorganisé par d'autres**

Depuis sa création, il y a une envie, celle que ce jeu soit réorganisable par d'autres.

C'est pour cette raison que la logistique est légère et que beaucoup d'éléments sont dans les fiches de personnages. S'il est cédé, il le sera à des personnes jugées de confiance.

A l'heure actuelle, il y a encore un peu de travail de mise en forme mais l'autrice ne désespère pas qu'il soit joué au delà des Pays de la Loire.

### **Le cadre fictionnel**

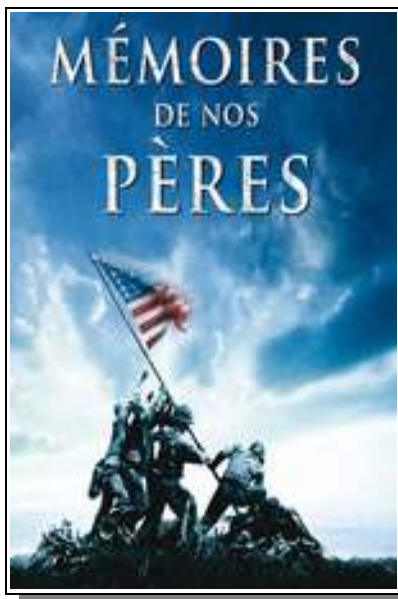
La fiction prend place dans la ville d'Asbury Park, New Jersey où se trouve la fabrique de munitions d'Andrew March. C'est dans cette usine que les *Rosies* ont participé au

[Victory Programm](#) en y remplaçant les hommes sur des postes à risques.

Le jeu se déroule **le 4 juillet 1945**, jour de la fête nationale des États-Unis commémorant la Déclaration d'indépendance du 4 juillet 1776 vis-à-vis du Royaume de Grande-Bretagne.



## Liste non exhaustive des inspirations

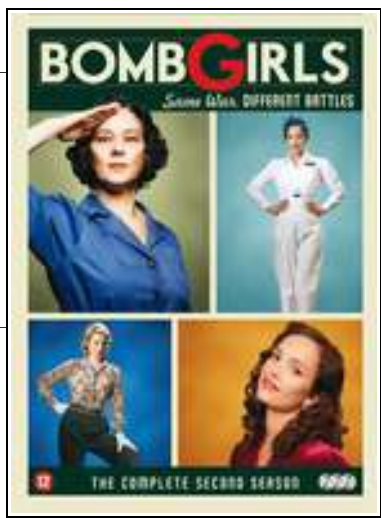


### Filmographie

*Les plus belles années de notre vie*

*Mémoire de nos pères*

*Il faut sauver le soldat Ryan*



### Séries télé

*Bomb Girls*

*Band of brothers*



## Les règles et les méta-techniques proposées

---

Avant tout précisons qu'il n'y a pas de règle de simulation. Fair play et roleplay sont les maîtres-mots de ce jeu. Les outils proposés ci-dessous sont là pour vous servir, non pour vous brider, profitez-en !

### ***Jouer le destin de son personnage***

- Tout d'abord qu'est ce que le destin ?

[C'est une indication dirigiste](#) donnée au participant sur l'évolution prévue de son personnage durant le jeu, qu'il sera encouragé.e à suivre.

Le but de cette technique est de vous permettre d'avoir un fil rouge pendant le jeu et de clore l'histoire de votre personnage. Elle permet également d'apporter une dimension dramatique car les personnages rencontreront des dilemmes ou des obstacles allant sûrement à l'encontre de leur destin. Elle peut également vous aider à vous recentrer sur votre personnage surtout dans un GN à secrets où les révélations peuvent s'enchaîner.

Concrètement le destin se trouve dans la fiche de personnage :

- soit dans l'en-tête
- soit en première page

### ***Black box***

#### **Définition dico-GN**

[Une pièce sombre](#), dans laquelle on dispose généralement des lumières et une sono, dans le but d'y créer des scènes qui n'ont pas lieu dans le temps et l'espace du reste du jeu (voir Meta-scène). On y joue entre autre des flashbacks et des flashforwards.

#### **La black box dans Returning Home**

Dans vos fiches de personnages, il y aura des suggestions de scènes pour vous guider dans l'utilisation de la Black Box. Ces scènes sont là pour appuyer vos propos en jeu.

Par exemple : une femme adultère souhaite raviver la flamme avec son amant. Afin de la faire comprendre à celui ci tout l'amour qu'elle lui porte, elle va lui proposer de se retrouver dans la Black Box afin de revivre ce moment où ils sont séduits autour d'un verre et qu'ils ne se quittaient plus des yeux. Une playlist avec quelques morceaux sera mis à disposition ainsi qu'un éclairage d'ambiance.

Peut être que pour certains d'entrevous, les évènements s'enchaîneront naturellement que vous n'aurez peut être pas besoin d'utiliser la Black Box.

Pour d'autres, cet outil peut avoir plus d'intérêts car ils y trouveront des révélations.

Pour conclure, nous invitons les joueurs ayant déjà utilisés cette technique et qui apprécie la dimension émotionnelle d'une Black box d'être force de propositions à ceux qui n'ont jamais eu l'occasion de jouer dans cet espace.

### **Son fonctionnement :**

Dans le GN Returning Home, la *black box* est en libre accès et inclus un "pnj résident" **Mary la diseuse de bonne aventure** qui se trouve à la fête foraine d'Asbury Park soit à quelques kilomètres de la maison de la famille March.

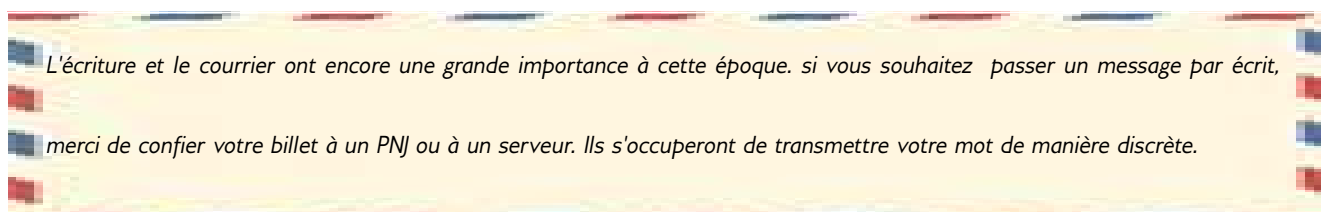
Vous pouvez y jouer librement des souvenirs suggérés ou non dans vos fiches de personnages (flashback, monologue, rêves ou pensées du personnage) ou venir pour une consultation où Mary vous aidera dans vos choix ou vous proposera des séances de médiumnité.

Pour mettre en scène ces moment du passé ou les consultations de Mary, une courte playlist sera mis à disposition ainsi qu'un éclairage d'ambiance gérés par les PNJ dédiés à cet espace. Concrètement, une salle extérieure (cf photo) sera accessible de 17h00 à 22h00.



### ***You've got mail***

Une boîte aux lettres sera mis à disposition à destination. Il sert principalement à l'organisation ; Nous comptons sur votre fair-play pour ne pas ouvrir les lettres qui ne vous sont pas destinés et éventuellement prévenir les destinataires.



### ***Le trombinoscope***

Sur les fiches de personnage, vous trouverez un trombinoscope personnalisé.

Si vous échangez avec d'autres personnages, vous ne étonnez pas ne pas avoir les mêmes informations.

## Interpréter son personnage

---

### **Calibration culturelle**

Ce paragraphe est destiné à une compréhension commune des normes de la société dans lequel le GN va se dérouler. Souvent en GN, on voit des comportements propres à notre société contemporaine prendre le pas sur ceux de l'époque dans laquelle on est sensé jouer.

### **Jouer la mentalité de l'époque, c'est aussi du jeu !**

Voici quelques pistes pour vous aider à appréhender cette notion de calibration dans l'interprétation de votre personnage :

- Sa vie de tous les jours : va-t-il au travail ? Mange-t-il à heures fixes ?
- Sa vision de la guerre : est-il pour, est-il contre et s'il est contre, comment l'exprime-t-il de manière subtile ?
- Sa place dans la vie de famille : est-il le chef de famille ? Est-il ou est-elle au foyer à s'occuper de la maison et des enfants ? Doit-il s'incliner face au dominant ? etc...
- Sa place dans la société : est-il normal (homme/femme blanc hétérosexuels et protestants/catholiques) ? Est-il marginal (hors des critères cités précédemment) ? comment le vit-il ? comment cache-t-il cette marginalité ?
- Ses réactions face à une situation hors-normes : est-il choqué ? Fait-il semblant d'être choqué ? Sera-t-il bienveillant ou malveillant ?
- Son avis sur la religion : sa pratique, ses croyances, défie-t-il sa foi ?
- La ségrégation/immigration : quel est le degré de la peur de l'autre ?

### **Un personnage féminin**

Les rôles et les attentes des femmes ont rapidement évolué pendant les années 40. Avant ces changements, elles n'avaient pas grand chose à dire en société et devaient se montrer exemplaires en étant à la fois une bonne épouse, une bonne femme au foyer et une bonne mère.

Suite au départ des hommes à la guerre, les femmes ont dû prendre leur place au travail avec les Rosies, dans le sport en 1943 par la création d'une ligue professionnelle de base ball

*The All-American Girls Professional Baseball League* ou en s'engageant dans l'armée en tant que WAC (Women's Army Corps) ou Waves.





Ce fut un moment prospère dans l'histoire des femmes.

Au retour des soldats, ces femmes sont attendues pour retourner devant les fourneaux et faire des enfants. **Aux yeux de la société**, celles qui veulent continuer à travailler sont de mauvaises mères et de mauvaises épouses. Les femmes ont peu de marge de manoeuvre pour devenir indépendantes.

### **Quelques clichés sur les femmes vu par tous et toutes**

Elles doivent être douces, facilement influençables, soumises, indécises, empathiques.

Elles pleurent beaucoup, sont très émotives et diplomates.

### **Un personnage masculin**

Le rôle de l'homme dans la société est finalement simple : ramener l'argent pour le foyer, assurer sur le champ de bataille et prendre toutes les décisions pour les siens. Contrairement à sa femme, il a plus facilement accès au travail ou à l'éducation. ce qui lui permet de grimper les échelons de la hiérarchie. On attend de lui qu'il fasse vivre à sa famille l'*American Dream*. **Il ne se sert jamais lui-même**, c'est sa femme qui s'occupe de remplir son assiette et il ne l'aidera jamais dans les tâches domestiques.



A leur retour, ils s'attendent naturellement à ce que rien n'ait changé et comptent bien bénéficier de la loi *G.I. Bill* (officiellement titrée *Servicemen's Readjustment Act* de 1944).

Cette loi américaine adoptée en juin 1944 fournissait aux soldats démobilisés de la Seconde Guerre mondiale (communément appelés les G.I.) le financement de leurs études universitaires ou de leurs formations professionnelles ainsi qu'une année d'assurance chômage.

Cette loi octroyait également différents types de prêts afin d'acquérir un logement ou de démarrer une entreprise.

### **Quelques clichés sur les hommes vu par tous et toutes**

Ils sont agressifs, indépendants, dominants, fermes et ne se laissent pas gagner par les émotions.

Ils sont protecteurs, logiques et ne pleurent pas.

### **Un personnage différent (noir, handicapé, homosexuel ou immigré)**

Etre différent dans une société "idéale" n'est pas chose aisée. Ces personnages feront preuve de plus d'humilité et de discrétion. L'homosexualité est considérée comme une maladie voire dans un bon nombre d'états, comme un crime. La société n'est pas encore prête à les accepter en tant que tels même si des initiatives commencent à émerger comme la campagne du *double V* pour les afro-américains, prémisse des droits civiques des sixties.

### **Quelques clichés sur ces personnages vu par tous et toutes**

Les italiens sont tous des voleurs, des menteurs et des fascistes.

Les noirs aiment s'amuser, ne savent pas travailler et manquent de discipline sur le champ de bataille.

Dans le milieu du spectacle, il y a beaucoup d'homosexuels.

Une femme soldat est soit lesbienne, soit moche et finira vieille fille.

Pour votre information, ces personnages seront joués pendant le jeu. Ayez bien conscience que **vous aurez à jouer** des comportements (racisme, homophobie, sexisme...) qui de nos jours ne sont plus acceptables ni par la société, ni par la loi.

Pour illustrer ce propos, quelques exemples de réactions :

- Une femme battue par son mari : elle l'a bien mérité,
- Un noir qui est en prison l'a toujours bien cherché, ce n'est que justice
- Si une fille-mère est punie par Dieu, elle et l'a bien cherché.

### ***De l'importance des conventions sociales***

Pour rappel, le jeu est axé sur les relations sociales et basé sur le principe du huis-clos.

Même si la plupart des protagonistes sont issus du milieu ouvrier, cela ne les empêche pas d'avoir des valeurs, des principes et un certain savoir-vivre.

Si vous n'êtes pas un habitant de la maison dans laquelle nous jouons, il n'est théoriquement pas possible de vous isoler dans une chambre sans en avoir demandé l'autorisation.

Ayons à l'esprit que discrétion et apparence sont les maîtres-mots ici.

Oui, on lave son linge sale en famille et en société on s'efforce de faire bonne figure.

**Quelque soit l'âge de votre personnage, il respectera toujours la parole de ses aînés.**

**Enfin, les femmes restent à leur place, s'occupent du foyer et prennent acte de ce que leur dit leur mari ou tout homme plus âgé.** Bien qu'elles semblent avoir pris pour un temps une plus place plus importante dans la société, il ne serait pas convenable qu'elles s'expriment comme bon leur semble, que ce soit en public ou à la maison.

## Sécurité physique et émotionnelle

---

### ***Les contacts physiques pendant le jeu***

Pour la sécurité de chacun, il est préférable de demander aux autres joueurs si cela ne les gêne pas.

### ***Les relations sexuelles***

Il n'y a aucune raison pour que vos personnages aient des relations sexuelles pendant le jeu. (cf. les intentions du jeu)

### ***Sortir du GN temporairement***

Une chambre est prévue pour s'extraire temporairement du GN afin de relire sa fiche, se remettre d'une scène etc.

### ***Interrompre une scène***

L'utilisation d'un safe word est recommandée pour interrompre une scène, toujours dans le cadre de la sécurité émotionnelle ou physique des participants.

Le mot à utiliser est : ***parasol***

## Ateliers pré Gn 14h30-15h30

---

Les ateliers pré-GN sont des exercices visant à construire son rôle pour le jeu, et à se mettre dans de bonnes dispositions.

Pour ce GN, l'atelier « Les lignes » sera utilisé ainsi que des mises en situation pour s'approprier les comportements de l'époque.

## Contexte historique

---

### **Le 4 juillet**

Le Jour de l'Indépendance (en anglais : Independence Day ou Fourth of July) est la fête nationale des États-Unis commémorant la Déclaration d'indépendance du 4 juillet 1776, vis-à-vis du Royaume de Grande-Bretagne.

Ce jour est l'occasion de fêtes et de cérémonies célébrant l'histoire du pays, son gouvernement et ses traditions. Se déroulent notamment des feux d'artifice, des défilés (appelés « parades »), des barbecues, des pique-niques, des matchs de baseball, etc.

En 1941, le Congrès change Independence Day en un jour férié fédéral rémunéré.

Les feux d'artifice sont souvent accompagnés de chansons telles que « The Star-Spangled Banner », « God Bless America », « America the Beautiful », « My Country, 'Tis of Thee », « This Land Is Your Land », « Stars and Stripes Forever », et, localement, « Yankee Doodle » au nord-est et « Dixie » dans les États du sud. Certaines des paroles rappellent la guerre d'indépendance ou la guerre de Sécession. Un coup de feu est tiré dans chaque base des États des États-Unis, appelé le « salute to the union »



### **Grandes dates de la seconde guerre mondiale**

- 07 décembre 1941, attaque japonaise sur Pearl Harbor
- Mars 1942, le Japon occupe l'île de Java
- En 1942, l'axe est maître d'une partie du monde
- Juin 1942, batailles de la mer de corail et de Midway (Pacifique)
- Juillet 1942, rafle du Vél d'Hiv à Paris
- Août 1942, bataille de Guadalcanal
- En 1942 en Egypte, Afrikakorps allemande contre les troupes britanniques de Montgomery
- Octobre 1942, victoire d' El Alamein, l'Afrique du nord est libérée
- Novembre 1942, les américains débarquent en Afrique du nord, Hitler envahit la zone libre
- Hiver 1942-1943, bataille de Stalingrad
- 02 février 1943, la Wehrmacht capitule à Stalingrad
- Février 1943, Service de Travail Obligatoire (STO)
- 1943, des jeunes refusent le STO et rejoignent le maquis
- Été 1943, bataille de l'Atlantique, remportée par les alliés
- En 1943, débarquement allié en Sicile et bataille du Mont Cassin
- 06 juin 1944, débarquement en Normandie
- 15 août 1944, débarquement en Provence (Hyères)
- 19 août 1944, la population parisienne se soulève à l'approche des alliés
- Hiver 1944, bataille de la poche de Belfort
- Janvier 1945, l'Allemagne commence à être envahie
- Janvier-février 1945, contre-offensive allemande dans les Ardennes
- Février 1945, conférence de Yalta
- 25 avril 1945, les américains et soviétiques font la jonction sur l'Elbe
- 30 avril 1945, suicide d'Hitler
- 08 mai 1945, capitulation allemande

**Au moment du GN, même si des vétérans reviennent du Front Européen, d'autres se battent encore sur le Front Pacifique.**

## Quelques chiffres du front intérieur

---

### Santé

Population: 132 122 000

Espérance de vie : Homme 60.8 ans, Femme 68.2ans

Naissances pour 1000 habitants : 19.4

Mariages pour 1000 habitants : 12.1

Divorces pour 1000 habitants : 2

Morts pour 1000 habitants : 12.1

Morts pour 100 000 habitants:

- Cœur : 485
- Cancer : 120
- Tuberculose : 40
- Accidents de voiture : 26.2



### Économie

Chômage (1940) : 7 700 000 soit 14.6% de la population active

Chômage (1944) : 700 000 soit 1.2% de la population active

### Social

Homicides pour 100 000 habitants:

6.3 (4.5 en 2013)

Suicides pour 100 000 habitants: 14.4

Ratio de la population active par sexe  
femme/homme : 1/3

Diplôme universitaire:

Licences: Homme (109 000), Femme (77000)

Doctorats: Homme (2 861), Femme (429)



### Fréquentation

Cinéma (hebdomadaire): 80 millions

Baseball (annuelle): 10 millions

### Prix à la consommation

Œufs: 33 cents par douzaine

Beurre: 36 cents par livre

Bacon: 27 cents par livre

Steak: 36 cents par livre

Oranges: 29 cents par douzaines

Café: 21 cents par livre

Lait: 13 cents par pinte

Pain: 8 cents par pain

## Culture

### Le cinéma

Le cinéma fut, comme le reste à cette époque, dominé par la guerre. Mais contrairement à de nombreux pays qui connurent la pénurie, l'industrie cinématographique américaine fut largement soutenue par le gouvernement, car vue comme un moyen d'améliorer le moral de la population.

En contrepartie Hollywood dut également contribuer à l'effort de guerre en produisant gratuitement des vidéos d'entraînement pour l'armée.

Les années 40 virent arriver à l'affiche des dizaines de films qui furent des avancées technologiques, et des oeuvres comme Citizen Kane, Casablanca, et les Raisins de la Colère continuent de séduire le public jusqu'à nos jours.

Voici la liste des films les plus connus de cette époque :

- Les Raisins de la colère, 1940
- Le Dictateur, 1940
- Le Faucon maltais, 1941
- Fantasia, 1940
- Citizen Kane, 1941
- Casablanca, 1942
- La Glorieuse Parade, 1942
- Pour qui sonne le glas, 1943
- Assurance sur la mort, 1944



## **La musique pendant la seconde guerre mondiale**

Les rythmes endiablés du jazz, du swing ou encore du boogie woogie font partis des standards de la musique américaine des années 40.

### **Le swing**

En 1941, les Etats Unis entrent en guerre, ce qui bouleverse l'existence des jazzmen.

Certains sont mobilisés, d'autres enregistrent les fameux V-Disc (disques de la victoire, produits exclusivement par les forces armées et sur lesquels était enregistrée la meilleure musique de l'époque). Cette musique était destinée à soutenir le moral des troupes.

---

#### *Les Andrew Sisters*

Créée en 1941, année de l'entrée en guerre des États-Unis, leur tube emblématique [Boogie Woogie Bugle Boy](#) évoque les aventures d'un trompettiste de Chicago appelé au front. La chanson est récupérée par les marines américains, qui assurent sa postérité. Un an après « Boogie Woogie... », les Andrew Sisters connaissent un autre succès gigantesque avec [Rum and Coca Cola](#), cette adaptation d'un calypso (musique de



carnaval à deux temps née à Trinidad). Si le caractère grivois fait partie de l'essence du genre, les paroles ont fait polémique puisque le texte original évoque la prostitution des femmes antillaises par les Américains.

---

#### *In the mood par Glen Miller*

En un titre, tout l'esprit du swing embarqué dans les bagages des soldats pour garder le moral. Arrangé par Glenn Miller en 1939, ce morceau instrumental a aussi sa version chantée en 1953 (par les Andrew Sisters). Le 15 décembre 1944, Glenn Miller se tue dans un accident d'avion au dessus de la Manche.



Il venait en France préparer une tournée de son orchestre.

---



## Costumes et accessoires

Voici des pistes pour les costumes de vos personnages.

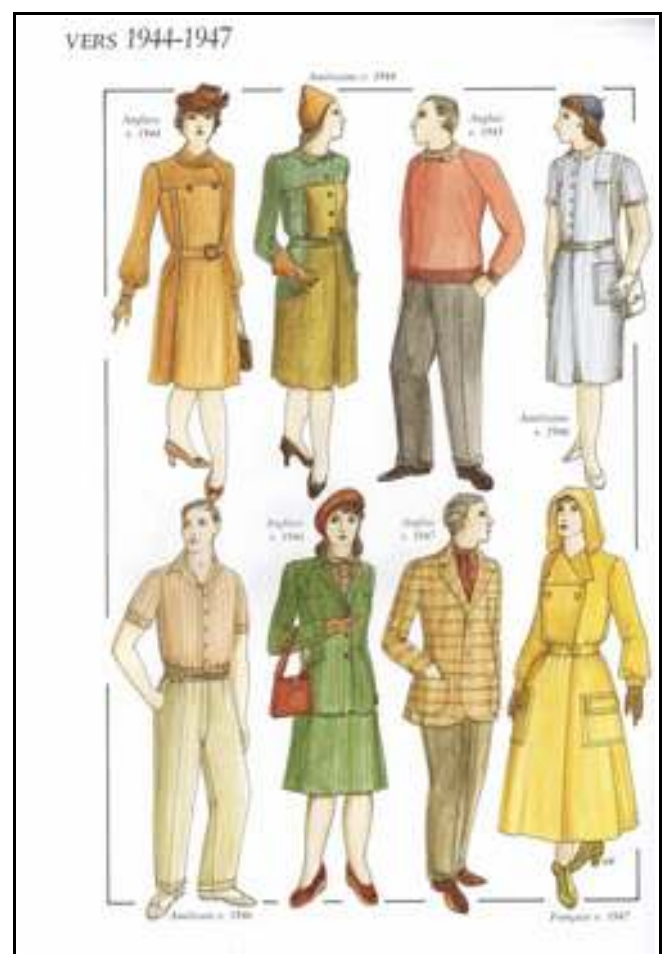
En Anglais :

<http://vintagedancer.com/1940s/what-did-women-wear-in-the-1940s/>

<http://vintagedancer.com/1940s/1940s-mens-fashion/>

Planche issue du livre de John Peacock

« Le costume occidental de l'Antiquité à la fin du XX siècle »



**Exemples de tenues militaires**



*Ecusson Big Red One*



*Big Red One, liere division d'infanterie*



*Croix de guerre, bataille de Normandie*



*Air Medal*



*Purple Heart décernée au nom du président des États-Unis, accordée aux soldats blessés ou tués au service de l'armée américaine après le 5 avril 1917.*



*Silver Star*

*décernée pour bravoure en opération contre l'ennemi*



*World War II Victory Medal décernée à tout membre de l'armée des États-Unis, entre le 7 décembre 1941 et le 31 décembre 1946.*



*The Women's Army Corps Service Medal récompense n'importe quel membre ayant servi dans the Women's Army Corps entre le 1 septembre 1943 et le 2 septembre 1945*

**Exemples de tenues d'ouvriers**



*Bon GN!*

---

## Table des matières

Les intrigues :.....	3
Les thèmes .....	3
Les secrets .....	4
Un GN crée pour être réorganisé par d'autres.....	4
Le cadre fictionnel .....	4
Jouer le destin de son personnage.....	6
Black box .....	6
You've got mail .....	7
Le trombinoscope .....	7
Calibration culturelle.....	8
Un personnage féminin.....	8
Quelques clichés sur les femmes vu par tous et toutes.....	9
Un personnage masculin .....	9
Quelques clichés sur les hommes vu par tous et toutes .....	9
Un personnage différent (noir, handicapé, homosexuel ou immigré) .....	9
Quelques clichés sur ces personnages vu par tous et toutes.....	10
De l'importance des conventions sociales.....	10
Les contacts physiques pendant le jeu .....	11
Les relations sexuelles.....	11
Sortir du GN temporairement .....	11
Interrompre une scène .....	11
Le 4 juillet .....	12
Grandes dates de la seconde guerre mondiale.....	13
Santé.....	14
Économie.....	14
Social.....	14
Fréquentation.....	14
Prix à la consommation.....	14
Le cinéma.....	15
La musique pendant la seconde guerre mondiale .....	16
Le swing .....	16
Exemples de tenues militaires.....	18
Exemples de tenues d'ouvriers .....	20
Bon GN !.....	20

