



Migration Barbare

10 ans de fédé... ... 21 ans de GN !

SI NOUS N'EN SOMMES PAS ENCORE À ORGANISER DES FASTES POUR MARQUER LES ANNIVERSAIRES, IL EST PARFOIS BON DE SE SOUVENIR DES TEMPS ANCIENS. C'ÉTAIT HIER POUR CERTAINS ET QUELQUES NOSTALGIQUES GLISSERONT PEUT-ÊTRE UN "C'ÉTAIT L'BON TEMPS !". POUR LES PLUS JEUNES, QUI N'ÉTAIENT MÊME PAS NÉS À L'ÉPOQUE, CELA POURRA PEUT-ÊTRE SEMBLER DE LA PRÉHISTOIRE, TOUT COMME POUR CEUX QUI SE RÉJOUISSENT DES PROGRÈS ACCOMPLIS DEPUIS LES TEMPS HÉROÏQUES DU GN QUE L'ON APPELLAIT AUSSI À L'ÉPOQUE "SEMI-RÉEL"... SANS ENTREPRENDRE POUR AUTANT DES RECHERCHES ARCHÉOLOGIQUES, CE SURVOL DE VINGT ET UN ANS DE JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE NOUS PERMETTRA DE COMPRENDRE POURQUOI ET COMMENT NOUS EN SOMMES ARRIVÉS LÀ ET DE MESURER LE CHEMIN PARCOURU, CE QUI NOUS FAIT RÉALISER QUE LE TEMPS PASSE VITE...

L'ANTIQUITÉ

En 1984, grâce au magazine *Casus Belli* et aux premiers jeux disponibles en français, ceux que l'on appellera plus tard les rôlistes se prennent de passion pour cette nouvelle activité révolutionnaire qu'est le jeu de rôles. À peine ont-ils eu le temps de se remettre de cette découverte qu'une autre forme de jeux de rôles fait son apparition, encore plus étonnante et mystérieuse. Ceux qui ouvrirent le *Casus Belli* numéro 21 apprirent avec stupeur, photos à l'appui, que deux associations avaient organisé des "donjons grandeur nature".

Dans le numéro 22, un récit de deux pages nous contait le voyage d'un groupe de joueurs français en Angleterre à la découverte des ces donjons grandeur nature qui avaient inspiré les premiers organisateurs français et dont ils avaient eu écho dans les magazines anglais. A l'époque, le concept parut complètement hallucinant pour un bon nombre de joueurs, mais quelques poignées d'organisateurs se

lancèrent dans l'aventure et toutes les "premières" firent parler d'elles. A tout seigneur tout honneur, c'est l'association nantaise *Stratégies et Maléfices* qui a la réputation d'avoir été la première organisatrice d'un GN "officiel", devançant d'une semaine l'association parisienne *AJT* durant l'été 1984.

Dans le premier scénario, trois équipes de joueurs suivaient un parcours linéaire, encadrés par un meneur de jeu ; dans le second, des groupes recherchaient tous la même relique...

Le mouvement était lancé, au départ dans des associations multijeux comme il en existait beaucoup à l'époque, telles que les *Semaines de l'Hexagone*, mais bien vite des passionnés créèrent des associations spécialisées, dont certaines ont marqué les débuts du GN. Citons tout d'abord *Paradoxes*, association parisienne née en 1986, qui organisa des GN aux thèmes diversifiés dans de nombreuses

régions, mais qui disparut quelques années plus tard après avoir tenté de franchir le cap de la professionnalisation.

En 1987 et 1988, deux autres associations franciliennes virent le jour, davantage spécialisées dans le médiéval fantastique et les GN à suite : *Balanoi* et *Clepsydre*. La première, sous l'impulsion d'Alain Borrel, allait contribuer à la découverte de nombreux sites de jeux et à l'augmentation des contacts entre associations, tandis que la seconde est encore bien active aujourd'hui avec cinquante-cinq GN au compteur et a fait de nombreux émules en région parisienne.

En ces temps là, les échanges entre associations demeuraient rares, entre esprit de clocher ou de concurrence, mais des associations comme la *Guilde de Bretagne* des jeux de simulation donnèrent l'exemple pour que naissent le dialogue. Heureusement qu'il existait les magazines pour faire circuler l'information ! *Dragon Radieux* créa même une rubrique GN récurrente dans ses pages.

Bien entendu, le médiéval fantastique avait déjà la part belle, mais les pionniers du GN s'essayèrent à de nombreux thèmes, issus du jeu sur table comme *l'Appel de Cthulhu*, mais aussi post-apocalyptique, SF, western, guerre du feu ou des concepts plus originaux, comme les "Migrations Barbares" (GN itinérant avec chevaux) ou "Highlander" (peut-être davantage un killer qu'un GN puisque se déroulant "en continu et n'importe où").

Né d'abord dans l'Ouest, l'Est, la Région parisienne et le Sud-Est, le GN se répandit peu à peu partout en France et fit son entrée dans le tout jeune *Festival des Jeux* de Parthenay, dont le cadre historique demeure propice à de beaux scénarios.



Photos Xavier JACUS

Migration Barbare

LES TEMPS MODERNES

En dehors des noms, des dates ou des lieux, l'histoire du GN passe aussi par son évolution. Les premiers GN étaient souvent faits de bric et de broc, les rôles parfois écrits à la main, les costumes très inégaux et les organisateurs déjà ravis quand les joueurs venaient sans baskets et sans jeans sur les GN médiévaux. Un pull teint à la peinture argentée faisait office de cotte de maille, les boucliers étaient parfois en carton ou tout simplement des couvercles de poubelles, etc. Pour les armes de jeu, certains

l'adhésif qui devait donner aux armes une apparence plus authentique. Armures et accessoires suivirent le même chemin, mais les prix s'en ressentirent... Aujourd'hui, une nouvelle technique d'armes en mousse injectée est née, sans doute moins facile d'accès, mais dont les résultats sont superbes et tout aussi coûteux.

Les GN ont également bien changé dans leur structure. Nombreux au départ, les scénarios dits "séquentiels" (où les joueurs en petits groupes suivaient des parcours prédéfinis)

plus fouillé et de nombreux styles ont fait leur apparition. Des GN où les joueurs créent leurs personnages à ceux où les organisateurs écrivent l'intégralité des rôles et font un casting pour les attribuer, des scénarios "one-shot" aux GN en épisodes qui durent depuis des années, en passant par des campagnes presque continues où les tractations entre joueurs se poursuivent entre les rencontres, on assiste à une diversification de plus en plus importante, mais les clichés de GN opposant les gentils et les méchants qui s'affrontent dans une bataille finale demeurent.

Depuis dix ans, on a également assisté au développement des mini-GN clé en main, principalement grâce aux "soirées enquêtes" éditées par SPSR. Excellent moyen d'initiation, ces GN qui reprennent en partie le principe des murders parties sont organisables chez soi, sans grands efforts de logistique. Conçus pour des non-initiés, avec un système de "points d'action" pas toujours au goût des habitués qui s'en débarrassent souvent, ils ont pourtant été adoptés par tout le milieu rôliste et le genre a fait de nombreux émules, comme vous le voyez à travers les scénarios qui vous sont proposés dans *GN Mag*.



Photo Xavier JACUS

Migration Barbare



Photo Alain BOREL

Migration Barbare

commencèrent par le contre-plaqué peint, puis vint la technique des boudins de mousse isolante dans lesquelles on enfilait un tube PVC et que l'on recouvrait de ruban adhésif gris, tandis que d'autres préféraient du tissu à la mousse. Au début des années 1990, apparut la technique de la mousse découpée, collée autour d'une fibre de verre ou de carbone puis recouverte d'adhésif. Les armes médiévales commençaient à prendre une forme plus réaliste mais c'est la technique des couches de latex liquide coloré en remplacement de

sont devenus rares, la tendance est à l'interactif qui offre plus de liberté aux joueurs. Si dans un premier temps le nombre des participants accueillis dans les GN a considérablement augmenté (le standard était souvent de 100 à 250 joueurs au début des années 1990), certaines associations ont préféré réduire le nombre de joueurs quitte à refuser du monde, afin d'alléger la charge de travail que représente l'organisation (et d'améliorer par là même la qualité du scénario). Avec l'expérience, le travail de préparation est devenu de plus en

plus fouillé et de nombreux styles ont fait leur apparition. Des GN où les joueurs créent leurs personnages à ceux où les organisateurs écrivent l'intégralité des rôles et font un casting pour les attribuer, des scénarios "one-shot" aux GN en épisodes qui durent depuis des années, en passant par des campagnes presque continues où les tractations entre joueurs se poursuivent entre les rencontres, on assiste à une diversification de plus en plus importante, mais les clichés de GN opposant les gentils et les méchants qui s'affrontent dans une bataille finale demeurent.

LE PRÉSENT

L'histoire récente est mieux connue, les supports écrits et numériques sont beaucoup plus nombreux et depuis dix ans, Internet a beaucoup changé la vie des organisateurs et des joueurs. Tout se fait maintenant par échange



Stratégies et maléfices

Photo Xavier JACUS

d'e-mails, ce qui est un gain de temps appréciable, mais aussi une économie puisqu'il n'est plus nécessaire de tout imprimer, photocopier et mettre sous enveloppe. Il est désormais possible de toucher davantage de joueurs grâce aux sites Internet et aux listes de diffusion et la vitrine qu'est le site de la Fédé est une porte ouverte aux nouveaux venus, notamment grâce au calendrier online. Hormis *GN Mag*, les annonces de GN ne sont quasiment plus diffusées par les magazines, en particulier les magazines de jeux de rôles classiques.

Mais nous avons énormément progressé en communication, et pas seulement grâce à Internet. Aux origines, la plupart des associations avaient peu de contacts, et une certaine concurrence régnait même entre elles.

C'est au début des années 1990 qu'Alain Borrel prit son bâton de pèlerin pour prêcher la bonne parole et inviter les organisateurs de GN à se rencontrer pour envisager des échanges mutuels afin de faciliter la tâche de chacun et de progresser. C'est ainsi que quatre associations parisiennes, *Balanoi*, *Clepsydre*, *le Cercle des Quatre Arthurs* et *les Fils d'Ariane* s'associèrent pour fonder une structure qui devait prendre le nom de *Générique*, ouverte à toutes les associations volontaires. Mais cela ne pouvait suffire pour faire changer subitement les habitudes, il fallait du temps.

C'est une période où le développement du GN fut importante : en 1992, *Casus Belli* sortit un hors-série spécial GN. Mais ce numéro devait être la plus mauvaise vente du magazine et permettre de mesurer que, si les GN touchaient un bon nombre de rôlistes actifs et que l'on parlait beaucoup d'eux grâce aux visuels, il n'existait pas de réel engouement de la part de nombreux joueurs qui n'avaient déjà jamais mis les pieds dans un club ou une convention. A défaut d'un engouement massif, les rôlistes grandeur nature allaient donc devoir compter sur eux seuls et sur leurs capacités d'organisateur pour développer leur activité.

Décidant de prendre un peu de recul fin 1993, Alain Borrel décida de contribuer au développement du GN autrement qu'en organisant et prit l'initiative d'éditer seul un fanzine de deux pages, *G News*, qu'il envoya gratuitement à toutes les associations de GN dont il trouva trace. Les informations commencèrent à circuler, le fanzine s'épaissit et au rythme de plus de douze numéros en un an, on commença à évoquer la création d'une fédération au cours de cette année 1994. Ce qui ne se passa pas sans grincements de dents...

Des volontaires s'attaquèrent au chantier et Alain Borrel passa le flambeau à l'équipe animée par Bernard Mendiburu. Un nouveau fanzine plus gros servit d'organe au projet et le numéro 19 de *G News*, conjoint au numéro 4 de *Générique*, devait être le dernier. Notons à

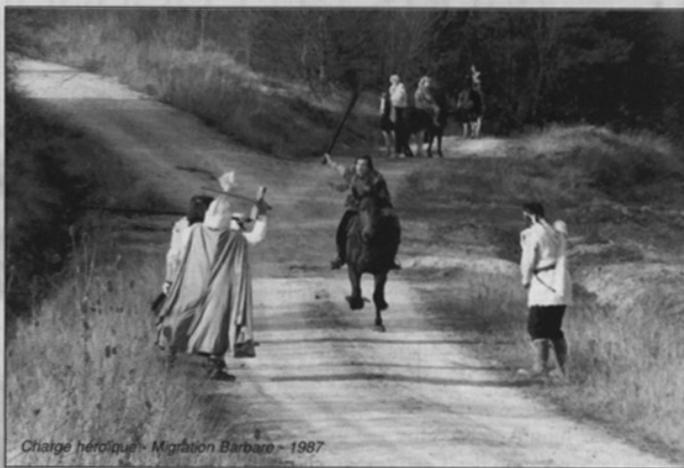


chaque fois que les moteurs de ces projets ne donnèrent pas seulement leur temps mais également leur argent pour financer ces fanzines. Informés par *Génériques* les associations qui voulaient bien prêter une oreille au projet furent donc été invitées en 1995 à des réunions d'étude sur la création d'une fédération nationale du jeu de rôles grandeur nature.

Le mouvement était lancé, l'assemblée constituante se tint au début de l'année 1996 et les statuts furent déposés le 1er avril - et ce n'était pas une blague...

Bien sûr, au début il y avait peu d'associations, une dizaine mais chacun prenait conscience de la nécessité d'une fédération (merci Jacques Pradel et Mireille Dumas qui nous ont bien aidé dans ce sens - mais dans ce sens unique) et la croissance fut régulière pour atteindre une certaine stabilité depuis ces dernières années, aux alentours de quatre-vingts membres (rappelons que la Fédé GN est une vraie fédération d'associations).

En dix ans, un bon nombre d'étapes ont été franchies. Dans un premier temps, les membres n'étaient pas assez nombreux pour mener à bien tous les projets et la rencontre annuelle *la Temporelle* fut abandonnée (peut-être referait-elle surface sous une autre forme dans le futur...), de même que *Générique* qui devait cesser de paraître en 1998 après quinze numéros. Bernard s'attaqua alors à Internet et créa le portail grandeur-nature.org avec son calendrier qui sert toujours à la fédération



aujourd'hui. Mais le travail avança et s'accumula au fil des équipes qui se relayaient et grossissaient ; il fut récompensé par l'agrément Jeunesse et Education Populaire en 2001. En 2002, avec de nouveaux moyens, c'est l'organe que vous tenez entre les mains qui vit le jour.

Que de chemin parcouru en vingt et un ans... Et nous ne nous pencherons pas ici sur l'avenir du GN qui peut prendre de nombreuses formes ; signalons juste que nous ne sommes pas restés entre Français ni même entre francophones puisque, outre nos relations avec nos amis Belges, Suisses et Québécois, des contacts ont été établis dans de nombreux autres pays européens. Ce survol des années passées doit nous permettre de mesurer le travail accompli et se veut surtout un hommage à tous ceux, organisateurs, responsables associatifs et joueurs, passé et présent, qui consacrent ou ont consacré une énergie phénoménale durant des années pour faire progresser, avec des moyens que l'on peut qualifier de ridicules, une activité riche et chargée de passion qui n'en est peut-être qu'à ses balbutiements...