

Sommaire

Édito	1
Permanence	1
Vie de la Fédé	2
Présentation des membres du CA.....	2
AG de la FédéGN 2011.....	3
Festival du film court de GN	3
Licence ou Pass 1 GN ?.....	3
Recherche de testeurs.....	4
AFNOR.....	4
Membres de la FédéGN.....	4
Evenements	5
Salons.....	5
Rencontres régulières.....	5
Deuxième Convention de Fantasy	6
Internet	6
Revue du web du GN.....	6
Tous Gnistes	7
Mon premier GN airsoft.....	7
International	8
Entretien avec Court of Moravia - République Tchèque	8
Le GN en République Tchèque.....	8
Court of Moravia.....	9
Project System.....	10

lettre@fedegn.org



FédéGN, 105 Route des Pommiers,
Centre UBIDOCA, 2905, F-74370
Saint Martin Bellevue
Tél./Fax : 04 67 42 59 28
secretariat@fedegn.org

Salut les GNistes,

L'été est arrivé et son flot de GN, huis clos, parties d'airsoft, festivals, parties de paintball, murders, et autres avec lui. Vous n'avez certainement pas raté l'occasion de faire un petit bonjour à nouvelle équipe salon sur le stand FédéGN de la Comic Con le week-end du 30 Juin au 3 Juillet sur Paris ; ou alors vous êtes déjà allé jouer à la Nuit Du Huis Clos Nantes le 2 Juillet.

J'en profite aussi pour vous annoncer que notre charmante permanente Sissi continue son chemin avec nous, pour la cinquième année. Vous aurez désormais l'occasion de la voir sur des salons ou conventions.

Marie Pierre Mousset – présidente de la FédéGN

PERMANENCE

Horaires de la permanence:

- Lundi: 9h30-12h30 et 14h-17h
- Mardi: 9h30-12h30 et 14h-17h
- Mercredi: 9h30-12h30
- Jeudi: 9h30-12h30 et 14h-17h
- Vendredi: 9h30-12h30

Pour joindre Sissi : permanent@fedegn.org ou par téléphone: 04 67 42 59 28



PRÉSENTATION DES MEMBRES DU CA

Candice Lafosse

Candice naît à Evry un 17 juillet et est touchée dès le berceau par la muse de la gaîté. Parisienne jusqu'au bout des talons aiguilles, elle passe dans la capitale toute son enfance, qui dure jusqu'aux alentours de 2008, elle est désormais lyonnaise et bienheureuse de l'être. Candice est une biostatisticienne armée d'un DEA en systématique animale, qui mène sa vie avec une très grande indépendance teintée d'une légèreté d'apparat.

Passionnée par les jeux sous leurs diverses formes, Candice est depuis toute petite celle qui donne l'impulsion, dans ses cercles d'amis, pour organiser des soirées board game ou des parties de jeu de rôle. Cette fièvre ludique va peu à peu se focaliser autour du jeu de rôle en grandeur nature.

GNiste depuis trop longtemps pour se souvenir de la date de ses débuts, elle écume d'abord les GN med-fan, dont elle se lasse toutefois après quelques années. La responsabilité de son retour sur la scène rôliste incombe à l'association Wargs et plus particulièrement au GN Histoire de fantômes chinois, en 2002, qui est pour elle une révélation et une renaissance GNistique.



Candice Lafosse

Depuis, Candice enchaîne les participations sur plusieurs dizaines de GNs de genres variés et virevolte fréquemment dans des robes de plus en plus somptueuses et des rôles de plus en plus excentriques. Elle bascule finalement du côté de l'organisation en 2004. Sa première création est *Le Chat et le Canari*, un huis clos contemporain inspiré du film éponyme, qui n'est pas une merveille mais il faut bien débiter. Puis vient *La Chapelle Ardente*, un huis clos dramatique se déroulant durant la seconde guerre mondiale, qui a depuis fait ses preuves sur quelques conventions et auprès de nombreux joueurs. Enfin, armée d'une expérience désormais conséquente et d'une imagination en pleine ébullition, elle se lance dans l'écriture du GN fantastico-érotique *Bons Baisers de...*, entraînant avec elle Thierry Faucille et Tante Luce.

Elle a, paraît-il quelques productions en chantier. La rumeur parle de *Darjeeling*, un GN russe se déroulant au bord d'un lac gelé aux alentours de l'an 1600. Par ailleurs, on sait de source sûre que *Au Bonheur des Dames*, un huis clos librement inspiré de Zola et des œuvres d'Offenbach, est en cours de rédaction en collaboration avec Pascal Meunier.

Son activité communautaire a débuté lors de son arrivée à Lyon, en août 2010, avec la mise en place des « Mercredis de l'Antigel » sous l'égide de l'association Wargs. L'idée était simple : réunir une fois par mois les joueurs et organisateurs de GN autour d'un verre et d'un repas, créer des rencontres, des envies, des souvenirs. Le concept a si bien fonctionné qu'elle a alors décidé de s'investir auprès de la FédéGN. Elle est maintenant en charge de la coordination régionale Rhône-Alpes & Auvergne. Son ambition est de créer des liens entre les différentes associations et la FédéGN et de faciliter la communication des GN historico-psychologiques, probablement sous l'influence des Knuktepunkts scandinaves, d'un autre côté des GN pour enfants, sous la pression de sa fille de 6 ans. Quand à la FédéGN, il compte aider à remettre à plat sa structure en tant que "responsable de l'organisation interne".

Sandrine Léger

Sandrine - Vice trésorière - Comptable dans la vie, elle met ses compétences au services de la Fédégn... et elle est un peu folle aussi, mais n'est-elle pas Gniste ?



Sandrine Léger

Christophe Pichon

La **région PACA** a choisi son coordinateur, et pour ne pas faire comme tout le monde, elle a opté pour un animal. C'est donc **Lapinou** (nociph chez gmail point com) qui relève le défi.

Rôliste depuis trop longtemps pour que quiconque s'en souvienne, Lapinou a découvert les murders dans des fanzines (Falstaff) de JdR, avant de les infliger à son entourage. Entendant parler de la Faille (Anachrone), il ne résiste pas à embrigader des compères dans l'opus de 2003, au cours duquel il découvre le GN grand format. Cette fois définitivement contaminé par le virus, il s'enflamme pour différentes campagnes, puis réalise qu'il n'y a pas que le med-fan dans la vie. Depuis, il erre de victoriens en post-apos, écumant les jeux renaissance, sans renier son amour pour le médiéval à l'occasion. Voulant tout jouer, tout essayer, on redoute seulement qu'il ne finisse jamais l'écriture de son jeu...



Christophe Pichon

Délégué Fédéral de la nouvelle association « Sarcasmes et Mauvais Esprits », il a pour ambition d'encourager la coopération entre associations locales, mais aussi avec les autres régions, grâce au dynamisme des associations de PACA.

Dans cette optique sont organisés tous les 1ers mardis du mois à partir de 19h30 des **réunions de GNistes, joueurs et organisateurs, à Aix en Provence**. D'une réunion sur l'autre, un thème de réflexion est proposé et présenté par un des participants. En juin, Arnaud (de ATOG), abordera la **gestion des repas** en GN, en juillet « **gérer le handicap** en GN » sera présenté par Nikki (Songes Éternels).

Par ailleurs, un collectif d'associations prépare actuellement une **Nuit des Huis Clos à Marseille** qui se déroulera à la Fac Saint Charles. Elle est prévue pour le dernier trimestre de l'année et plus d'informations sont disponibles sur demande, la date n'est pas encore arrêtée. Actuellement, les associations suivantes sont impliquées : Ludopolis (asso de JdR), Sarcasmes et Mauvais Esprits, Les Monts Rieurs, ATK. Si vous voulez rejoindre des rangs des organisateurs de murders

sur cet événement, nous vous attendons bras ouverts !

La région PACA étant particulièrement fière de **son dynamisme et de son engagement dans la FédéGN** et ses actions, nous ne résistons pas à indiquer ici les assos membres :

- LA 340 (Loisir Airsoft 340)
- Les Monts Rieurs
- Darkmoon
- Rage Airsoft
- Les Légendes d'Espigoule
- MSX (association marseille sports extremes)
- ReNnaissance
- Sarcasmes et Mauvais Esprits
- Topik
- ATOG
- Airsoft Fun et Fairplay
- Les Voix Eidolon
- La Croisée des Epées

AG DE LA FÉDÉGN 2011

La date envisagée pour l'AG 2011 est le 10 et 11 décembre en région PACA (la date et le lieu sont à confirmer).

FESTIVAL DU FILM COURT DE GN

Vous envisagez de réaliser (ou avez déjà réalisé) un teaser présentant votre prochain GN ou un jeu qui a été joué, le festival vous permet de le faire partager à la communauté en participant à l'édition 2011 du festival. Pour cela vous devez prendre connaissance du règlement et remplir le bulletin d'inscription (lien sur site).

Renseignements : festival-film-court@fedegn.org



LICENCE OU PASS 1 GN ?

Les deux formules couvrant exactement le même périmètre, l'un n'empêche aucunement l'autre, bien au contraire ! Ainsi, avoir des joueurs assurés par l'une sur un GN n'est nullement incompatible avec le fait, sur le même jeu, d'assurer en « one shot » les autres.

Cependant, même si la FédéGN encourage le recours aux deux solutions, elle tient à rappeler que chaque association est libre de gérer la manière dont elle assure ses joueurs comme elle l'entend.

Équipe licence



RECHERCHE DE TESTEURS

Afin d'améliorer l'interface dédiée à la licence, la FédéGN est à la recherche de testeurs qui sont prêts à consacrer quelques minutes pour tester le site dans le cadre de protocoles de test. Si vous êtes intéressé vous pouvez contacter: assurance@fedegn.org

AFNOR

L'AFNOR est une association reconnue d'utilité publique travaillant sur recommandation de l'administration, mais pas systématiquement financée par eux. L'administration leur demande de réaliser des normes en créant un consensus entre les acteurs d'un secteur (professionnels, utilisateurs...) quand elle ne souhaite pas créer elle-même des textes obligatoires ; le rôle de l'AFNOR est alors de rassembler les gens, de les aider à se mettre d'accord, d'apporter leur méthodologie... et de se financer, sachant que le coût pour eux d'une norme est aux alentours de 18 000 €.

Ils doivent éditer, en 1 ou 2 ans, 1 ou plusieurs normes relatives à la sécurité des participants du paint ball (norme matériel et référentiel de pratique), et commencent en septembre. La réunion d'information a eu lieu le 22/06 après midi à La Plaine Saint Denis (à côté du stade de France), la FédéGN était présente à cette réunion.

Il est de notre intérêt d'être associés à l'AFNOR pour peser dans les décisions prises par celle-ci.



MEMBRES DE LA FÉDÉGN

Voici la liste des associations membres de la FédéGN au 10 juin 2011:

- 3 XS Team
- 101° Airsoft
- Airsoft Company 45
- Airsoft Events
- Airsoft Fun et Fairplay
- Airsoft TTA (Tain Tournon et Alentours)
- Aléa Jact Est
- ALSG
- Alter Ego
- Amalgame
- Amis de Miss Rachel (Les)
- Amis du Paint Ball (Les)
- An Termaji (Terre des Rêves)
- ARCAN (Alteratio Realitatis Cher Allier Nièvre)

- ASLG Paintball Clud Plérin
- Association de Paintball Vallérois
- Athanor
- ATOG
- AUBE
- Au Delà du Rêve (ADR)
- AVAPS 74
- Black eagle team 95
- Blood Forest Company
- BUDIMPACT
- Bulles de rêves
- C.E.A (Commando d'Entraînement Airsoft)
- Castilla Garona
- CEC Paintball
- Celtics Shooter
- Chacals Corps
- Citadelle de Roq (La)
- Clepsydre
- Communauté des Mondes (La)
- Compagnie des Griffons (La)
- Coin Si Tranquille (Un)
- Crazy Paintball Attitude
- Croisée des Epées (La)
- D.A.S.C
- Darkmoon
- DEA Team (Drug Enforcement Airsoft Team)
- Deltacorp Paintball
- Derniers de Solace (Les)
- Diseurs de Rêves
- Dragons Joviniens (Les)
- EA team (Essonne Airsoft Team)
- Eden Ball
- EDIL (Espace de Développement de l'Imaginaire Ludique)
- Elfalapom
- Elsass Ritter
- Enquête de Rêves
- Errost
- Eve Oniris
- Experience (L')
- Fantastique Comédie
- Faucons Pourpres (Les)
- FFJDR
- Fougères Tactiques 24 (Les)
- Francilienne Airsoft Team
- FRAP
- GIAN Eure
- GIGN (Groupe Imagination Grandeur Nature)
- Gransagne Wolves Paintball
- Groupe Plastic Ball du Littoral
- Guilde de Bretagne (La)
- Hyde Omel
- Imperium Ludi
- INSA Airsoft
- J'en perds mon lutin
- Kas Airsoft
- Krizzcity
- LA 340 (Loisir Airsoft 340)
- La Croisée des sept chemins
- La Hestraie
- Légendes d'Espigoule (Les)
- Lga 93
- Ligue des Stratèges (La)
- Lutiniel
- Masques de Dana't (Les)
- Masques de Pandore

- Mastodontes (Les)
- Milsim NC
- Mondes Parallèles
- Monts Rieurs (Les)
- Morphée
- MSX (association marseille sports extremes)
- Nature et Fantaisie
- Némésys
- Nocturnes Foréziennes
- Odyssée de l'Imaginaire
- ORC (Ouest Rôle et Création)
- Osmodie (Veni ludi vici)
- Oxalis
- Paint Brank's (P-BKT)
- Paint et Fraka
- Paintball 55 Tronville
- Paintball adventure de la Côte d'Opale (PACO)
- Paintball Airsoft Division 22
- Paintball Cerberus 38
- Paintball Club 47
- Paintball Rangers
- Paintball USMC
- Paintball Vallée de l'Oisans
- Paintball-Vallois
- Paintball Whitesharks 95
- R-Soft
- Rafales 76
- Rage Airsoft
- RAJR (Rhône Alpes Jeux de Rôle)
- Rangers 76
- REEL
- ReNaissance
- Rêves de Jeux
- Rôle
- Royaume de la meute (Le)
- S Airsoft
- Sarcasmes et Mauvais Esprits
- Shadow Paintball Team
- Soft'alp
- Stratèges et Maléfices
- Topik
- T.R.O.L.L
- Tactical Woodsball
- Task Force
- Team Airsoft Gleize
- Team Cedric le magicien
- Team des Loups
- Terra Ludis
- Teyrnasia
- The Black Night
- Topik
- Urbicande Libérée
- Voix Eidolon (Les)
- Wargs
- Woodspaintball



SALONS

Concernant les salons, la stratégie cette année est de recréer une équipe digne de ce nom et de faire peu de salons mais de les réussir.

Dans cet optique, l'équipe de GN de Merde intègre l'équipe salon, Christophe Fuzier est notamment chargé de la Comic Con.

Concernant les salons retenus :

- Comic Con (30 juin au 3 juillet): nous avons refait un village GN beaucoup plus structuré d'une superficie de 500m² en entente avec Terra Ludis et Lutecia Lacrimae, ainsi qu'avec les professionnels qui en échange de tarifs négociés seront invités à jouer le jeu de la licence via des réductions pour les licenciés.
- Salon régional de l'airsoft d'Orléans (3 juillet) : le salon est reconduit cette année et la FédéGN y a de nouveau contribué
- Monde du Jeu : pas de date définie, les orgas ne savent pas encore s'il aura lieu
- Shooting Game Show (10 au 12 septembre) : nous participons de nouveau cette année

Les salons en région restent à définir avec la coordination, l'équipe salon ne pouvant être systématiquement mobilisée.

À noter également le retour d'Eric Marié au sein de l'équipe.

Au niveau des dépenses, sont prévues l'achat d'un drapeau et de son mat télescopique de 6m pour une meilleure visibilité ainsi que la prise en charge des repas du midi par la FédéGN (courses faites au préalable, les sandwichs achetés sur place ne seront pas remboursés). Une nouvelle plaquette va par ailleurs être réalisée.

Il reste à mobiliser le plus largement possible la communauté pour participer aux salons. Si vous souhaitez rejoindre l'équipe salon et participer à l'animation des salons vous devez un courriel à grandpublic@fedegn.org

La participation au salon du jeu à Cannes est également à l'étude pour l'horizon 2012.

Alexandre Tame – Communication grand public

RENCONTRES RÉGULIÈRES

Bretagne

Tous les 1er mardi du mois à 21h au Trollfarceur à Rennes (44 Rue Legraverend 35000 Rennes). Au menu: élixirs bizarres, petits jeux et musiques étranges... Sinon, c'est le meilleur moyen de rencontrer un breton Rennais Gniste.

Île de France, avec Rôle et plein d'autres associations

Chaque 1er mardi du mois, à 20h au Bar 'La Place' (ex Renoir), Métro Place d'Italie. 194 avenue de Choisy, Paris 13 (à l'angle entre Tang frères et Mac Donald).

Île de France, avec La Mare Aux Diables

Chaque 1er dimanche du mois, après midi jeux de plateaux de 16h à 20h au Bar '96', situé au 96 boulevard Charonne, Paris 20. C'est libre et gratuit.

Île de France, avec Alkhémia

Chaque 1er jeudi du mois, 'Aux petits joueurs', Passage de la Main d'Or, Paris. C'est le bar d'Olivier, un ancien du Club Loisir Dauphine.

PACA

Chaque 1er mardi du mois à partir de 19h30 à la Perle R@ une boutique de jeux d'Aix en Provence. Au programme : causeries libres et évocation des fantômes des GN passés, puis mini-conférence présentée par un volontaire (thème défini d'une fois sur l'autre) et enfin débat sur la présentation effectuée.

Boissons sans alcool et confiserie en vente sur place.

Contact : Lapinou (Christophe Pichon) nociphchez@gmail.com

Tel : 06 31 62 89 07

Pays de Loire, avec Mondes Parallèles

Chaque mois, à 20h30 au Bar 'Le clou qui ressort', 5 rue saint Léonard à Nantes (en face Sortilèges). Pour le jour, contacter gn@mondesparalleles.com ou le 06 68 38 90 40

Rhône - Alpes, avec Wargs

Les Mercredis de l'Antigel, c'est le nouveau rendez-vous mensuel destiné à tous les joueurs et toutes les associations de GN de la région lyonnaise ; une soirée conviviale et informelle avec d'autres amateurs de GN, autour d'un verre, d'une soupe ou d'une bonne tartine dans un restaurant privatisé pour l'évènement.

Le premier mercredi de chaque mois, c'est l'occasion de rencontrer d'autres joueurs, d'autres organisateurs, d'autres associations, de parler des jeux que vous avez fait, que vous allez faire, d'échanger des souvenirs, des idées, des envies. RDV au "cuisineur" 108 Montée de la Grande Côte, 69001 Lyon. Contact : lesmercredisdellantigel@gmail.com

Rhône-Alpes, avec Les 2 Tours

Presque tous les vendredis soir, au Family's pub à Grenoble, vers 19h00.

DEUXIÈME CONVENTION DE FANTASY

Vous aimez la fantasy, c'est l'un de vos sujets de discussion favoris, vous en lisez en pagaille, bref vous vivez fantasy ? La Convention de Fantasy est donc la destination idéale de vos prochaines vacances. Durant quatre jours, rejoignez-nous afin de rencontrer des fans, des auteurs, des éditeurs, des spécialistes... qui, tous, partagent la même passion que vous !

Cet évènement est organisé conjointement à la 39^e Convention de Science-Fiction, ce qui permettra de bénéficier d'un public nombreux et d'un planning suffisant pour satisfaire tous les goûts. Les deux Conventions se dérouleront à Orléans (plus précisément le centre Culturel des Hautes Bordes à Semoy dans l'agglomération d'Orléans) du jeudi 23 au dimanche 26 août 2012. Précisons par ailleurs que cette rencontre est ouverte à tous, les inscriptions sont libres (ni cooptation, ni parrainage, ni adhésion à une association).

Pour en savoir plus et vous inscrire aux Conventions, rendez-vous sur [le site officiel](#).

Nouveauté : cette année, les adhérents de l'association bénéficient de conditions particulières, parce que vous le valez bien. Découvrez les détails sur [le forum dédié](#).

Qu'est-ce qu'une Convention de Fantasy ?

Si l'on s'en réfère à la précédente édition, on peut dire qu'il s'agit d'une rencontre sur quatre jours, qui permettra aux fans de discuter, de festoyer ensemble, de s'amuser lors des animations prévues, de présenter ou d'assister à des conférences / tables rondes, bref de passer des moments agréables avec en toile de fond leur passion, la fantasy.

Bonus - Elbakin Party 2012

En tant que promoteur de la Convention de Fantasy, l'association Elbakin.net sera naturellement présente à Orléans. Ses membres, dont nombre sont déjà inscrits à l'évènement, seront également sur place. C'est ce qui a poussé l'association à faire d'une pierre deux coups et à organiser l'Elbakin Party en même temps.

Mais qu'est-ce qu'une Elbakin Party ? En quelques mots, il s'agit du rassemblement annuel des membres de l'Association, l'occasion de se retrouver, de discuter, de faire les hobbits autour d'une table, bref de passer des moments inoubliables et festifs en compagnie de personnes partageant la même passion que vous. C'est également l'occasion de faire le point sur l'association et le site et de préparer l'assemblée générale qui se déroule durant l'automne.



Cette année, les journées seront donc consacrées aux Conventions, tandis que les soirées et nuits appartiendront à l'association. Comme d'habitude, nous tacherons de trouver un logement afin de rassembler tout le monde et de coordonner l'arrivée des différents membres. Trois évènements pour le prix d'un, qui dit mieux ? Alors, qu'attendez-vous pour vous inscrire à l'association et aux Conventions ?

INTERNET

REVUE DU WEB DU GN

Présentation des bénévoles : Les supers héros, vous connaissez ?

Spiderman, Batman, les X-Men sont les plus connus mais connaissez vous super bénévole ?



Vous saurez tout sur la vie des bénévoles en lisant la revue web mai - juin spéciale Bénévoles <http://www.fedegn.org/forum/viewtopic.php?f=18&p=2533#p2533>

Cet été, crée la prochaine revue du web by la FédéGn sur mon compte twitter, <http://twitter.com/#!/Graziella9999>

Follow moi !!

TOUS GNISTES

MON PREMIER GN AIRSOFT

Des airsofteurs faisant du airsoft scénarisé, j'en ai déjà vu, même pas peur ! Aller jouer sur le terrain c'est plutôt une autre histoire ...

Nous avons fait du covoiturage avec Philippe et Amélie pour l'assemblée générale 2010 de la FédéGN. Le rôle, ça les connaît, surtout Philippe qui est un comédien et amateur de jeu de rôle. Pendant les 8 heures de trajet, nous avons échangé sur nos pratiques respectives et de possibles collaborations futures.

Les beaux jours arrivant je lance à ma moitié « Chéri ça te branche une partie d'airsoft scénarisé ? ». Je passe un coup de fil à Philippe qui est content de nous accueillir. C'est décidé, nous venons jouer le dimanche 8 mai 2011 sur le terrain de l'association « *Terres d'Avalon* ».

Les répliques, je connais, l'association *Mondes Parallèles*, dans laquelle je suis trésorière, en a. Même pas peur, je vous dis ! Charger une réplique, porter des lunettes de protection, viser, je sais faire, je me suis entraînée sur cible dans le couloir de la maison. Et les billes, c'est comme les confetti, t'as beau faire le ménage...

Quelques jours avant la partie, nous sommes contactés pour recevoir nos rôles. En parallèle, sur le forum de l'association les informations tombent, les groupes de jeu se forment. Nous allons jouer les civils opportunistes de Louisiane, des ploucs avec l'accent cajun donc, en pleine guerre d'indépendance dans un futur proche. Les autres joueurs ont la possibilité de jouer soit *Yankees (Task force ou Marines)*, soit chasseurs de Yankees, soit miliciens de Louisiane dont la tête de leur chef, un certain *Teddy Jean Dumont* est mise à prix.

La veille nous préparons notre costume d'habitants de Louisiane, mi ploucs-mi cowboys, testons nos répliques en faisant du tir du cible dans le couloir, réglons nos holsters en cuir et mettons le pique-nique dans la glacière. Le rendez vous est pris, 9h00 devant l'église du Landreau pas loin des vignes de Muscadet. Nous arrivons avec 30 minutes de retard mais c'est normal, c'est dimanche quand même !!

Nous sommes conduits sur un terrain aux cœurs des vignes. Nous sommes accueillis avec du café et sommes très vite repérés par les autres joueurs. Ils sont tous en kaki et nous sommes nouveaux!! Les miliciens et les chasseurs de Yankees sont plutôt cools au niveau du couvre chef contrairement aux Marines et la Task Force qui sont équipés de pied en casque.

Nous sommes briefés sur les règles du jeu et le fair play. Les règles ne sont pas trop compliquées et logiques selon le groupe auquel nous appartenons. Nous comprenons vite certaines subtilités qui peuvent nous faire du jeu avec les différents groupe de joueurs, vivement la partie ! Nos rôles de civils sont assez simples mais efficaces. Nous devons survivre car c'est la guerre ! Et quand c'est la guerre, on se met du côté du plus fort !

Nos missions sont de récupérer du linge blanc dans la rivière qui nous apportera sûrement des informations, des bouteilles énergétiques afin de recharger des points de vie, de l'argent et glaner des informations à négocier contre des bouteilles de lait. Une fois arrivés, sur le terrain, on nous rappelle qu'il faut toujours avoir ses lunettes sur le nez sur le terrain. Sinon ça sert à rien et c'est dangereux.

Nous commençons le jeu dans les ruines de notre ville, Newroads. Nous y découvrons des canettes de bières vides alors que nous mettons des billes bio dans nos répliques. Les canettes sont des objets recherchés par les chasseurs de Yankees. L'alcool est bien entendu interdit sur le jeu sauf les canettes qui servent l'intérêt du jeu. A peine, voulons nous sortir, nous ramassons une réplique. Nous nous dirigeons vers Radio Louisiane afin que le PNJ qui anime la radio de la liberté (of course !) nous dise de quoi il en retourne. L'animateur de cette radio fait aussi drugstore et nous indique que les objets trouvés en jeu sont en jeu alors nous lui vendons la réplique. Nous avons commencé le jeu avec 200 avalonnies, avec combien va -t-on finir le jeu ? Une fois l'argent dans la poche de salopette, nous voilà parti à l'aventure. Les organisateurs font vivre Radio Louisiane en diffusant de la vraie musique du Sud des États-Unis. Le son aide beaucoup à l'immersion entre les riffs du bluesman et les hurlements du coyote, Louisiane nous voilà !



Daisy

Nous faisons une promenade sur le terrain et sommes vraiment épatés par les installations sur place, bunkers, miradors, tours de garde, sacs de sable, mats pour les drapeaux et autres tranchées nous permettent d'entrevoir des possibilités d'éventuels replis stratégiques. Lors de notre exploration, nous faisons amis-amis avec les yankees fraîchement parachutés, ainsi qu'avec la milice qui veut nous protéger. Personne ne se méfie de nous, de toute façon, notre objectif est de survivre (et trouver/ revendre des bouteilles de lait dans ce but).

Vers 12h-13h, nous déjeunons sur le lieu de parachutage des yankees (symbolisé par des ballons) que les Marines doivent transporter afin de faire la connexion avec la Task force et surtout qui leur sert de point de respawn*. Des Marines essaient de nous embaucher pour une mission suicide. Sans succès, nous sommes peut être des ploucs mais nous ne sommes pas totalement idiots. Là, nous continuons de manger notre sandwich tout en regardant les Marines respawnner. La milice a l'air de prendre le dessus, nos racines sudistes nous rappellent vers quel camp nous tourner.

Nous repartons vers Radio Louisiane avec des informations importantes, nous avons localisé deux des trois points de respawn des Yankees et ça en vaut des bouteilles de lait énergétiques ! Sur le chemin du retour, nous nous faisons attaquer par une fougère mobile... Nous essayons de faire amis-amis mais la fougère ne semble pas vraiment coopérative et nous décidons de continuer notre chemin. Nous voilà de retour à Radio Louisiane, nous proposons aux miliciens de leur indiquer les deux points de respawn (ce qui est un énorme avantage de gagner la guerre en détruisant ces points de respawn) en échange ils nous protègent de « Hammerhead », la fougère près de la rivière. Nous partons loin derrière les miliciens qui souhaitent repousser l'ennemi Yankee qui a bien avancé dans les terres de la Louisiane. Ils se font chasser comme des lapins par les Yankees et en regardant depuis le bunker, nous nous disons que nous allons peut être aller voir du côté des nordistes, tout compte fait.

À suivre...

Respawn* : endroit stratégique où les joueurs sont ressuscités et sans armes pendant un temps donné. Chaque joueur a un point de respawn propre à son groupe de jeu.

INTERNATIONAL

ENTRETIEN AVEC COURT OF MORAVIA - RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

LE GN EN RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

Joséphine Verneuil - Pour nos GNistes, peux-tu présenter les GN joués en République Tchèque ?

Štěpán Hruša (Court of Moravia) - La plupart des jeux se déroulent dans des univers de fantasy, ce qui est proche de la situation de bien d'autre pays. Un de leurs principaux éléments de jeux sont les armes de combat en mousse. Cependant la scène locale de GN a évolué ces dernières années. De plus en plus de jeux originaux sont organisés et rencontrent un certain succès. On peut comparer cette évolution à celle du GN nordique il y a quelques années. Les murder-Parties sont assez populaires ces temps-ci en République Tchèque. Ces jeux se déroulent en général dans une seule pièce et durent aux alentours de quatre heures. La totalité du contenu du jeu et les personnages ont été créés par l'organisateur. Le jeu met l'accent sur les interactions entre les personnages plus que sur l'action. Il y a quelques années, Court of Moravia a organisé un festival de jeu appelé LARP week-end, où nous avons fait jouer quelques murder-parties. Depuis, on joue ces jeux dans des spin-offs, au travers du pays, donc la demande pour des murder-parties est assez grande.



Joséphine Verneuil - Qui sont les joueurs ?

Štěpán Hruša (CoM) - Les joueurs qui évoluent dans des univers de fantasy viennent de milieux traditionnels : des joueurs de jeu de rôle, des fans de fantasy et associés. En République Tchèque, on peut compter près de 5000 joueurs, ceci incluant les joueurs participant aux grandes batailles. Court of Moravia essaie de se créer sa propre communauté de joueurs, principalement des personnes qui ne feraient pas de GN autrement. Nous visons des jeunes gens intelligents qui recherchent un loisir actif et veulent ressentir quelque chose de radicalement différent de ce qu'ils font d'habitude.



Joséphine Verneuil - Qui sont les organisateurs ?

Štěpán Hruša (CoM) - La plupart du temps, ce sont des joueurs. Quelques personnes travaillent sur un projet commun et l'organisent. Le jeu est souvent unique, donc si on le rate, c'est fichu. Les équipes d'organisation se mélangent beaucoup dernièrement et certains jeux sont organisés par un groupe qu'on ne s'attend pas à voir travailler ensemble. Nous avons une dizaine d'associations, la plupart nouvellement créées, et nous pouvons espérer que le futur du GN soit intéressant. Au cours d'une année, entre 100 et 150 jeux sont organisés.



COURT OF MORAVIA

Joséphine Verneuil - Qui est Court of Moravia ?

Štěpán Hruša (CoM) - Nous sommes une association de Moravie du Sud, dont l'activité principale est le GN. Pour faire court, notre but est d'amener au GN des personnes qui sans nous, n'entendraient pas parler de GN. En même temps, nous voulons organiser des jeux hors du commun pour ceux qui jouent souvent. Ce n'est pas facile d'amener des gens au GN, mais nous progressons sur ce point. Court of Moravia a débuté au sein d'un groupe d'amis il y a quelques années et nous avons monté l'association en 1997. Nous sommes maintenant 12, toujours des amis proches, certainement plus que des collègues. Chacun de nous travaille ou étudie dans des domaines complètement différents, et c'est peut-être la raison pour laquelle nous travaillons bien ensemble.

Joséphine Verneuil - Štěpán, qui es-tu ?

Štěpán Hruša (CoM) - Je suis un des concepteurs de jeu pour Court of Moravia et je m'occupe aussi du marketing. Personnellement je fais des études de commerce et suis en plein milieu de mes examens. Je pense que le GN est un loisir puissant pour toucher les gens, et j'aime aussi faire quelque chose d'utile de mon temps libre. Évidemment, parfois je devore une nouvelle série au lieu de faire quelque chose de productif.



Joséphine Verneuil - Que fait Court of Moravia ?

Štěpán Hruša (CoM) - Nous organisons des GN sur le concept du « Venez et jouez ». Nous organisons des GN où tout ce que vous devez connaître pour le jeu vous sera fourni sur place, et la seule chose que vous devez faire, c'est venir. Ces jeux sont ré-éditables donc vous aurez toujours l'opportunité de les jouer. Nous avons quelques jeux, du court en deux heures au week-end complet et complexe.

En ce moment, nous organisons des murder-parties à Brno (capitale de la Moravie) toutes les deux semaines, donc les gens ont rapidement l'opportunité de jouer une fois qu'ils ont entendu parler de ce loisir. Nous mettons vraiment l'accent sur « des gens lambda découvrent ce qu'est le GN ». Nous continuons évidemment à développer des jeux, pour avoir de nouveaux jeux innovants et surprenants dans le futur.

Joséphine Verneuil - Êtes-vous une organisation professionnelle ou une association d'amateurs ?

Štěpán Hruša (CoM) - Voici une question simple qui demande une réponse complexe. Nous ne vivons pas des jeux que nous organisons. Nous embauchons des professionnels pour gérer la boutique, notamment pour la comptabilité. On ne peut pas vivre du GN en République Tchèque. Pas maintenant, et certainement pas nous douze, dans un marché aussi calme. Mais les membres de Court of Moravia sont des gens passionnés et qui investissent de 10 à 20 heures hebdomadaires dans nos jeux. Si vous regardez ce que nous organisons, vous auriez presque raison de nous considérer comme des pros.

Joséphine Verneuil - D'où vient le nom Court of Moravia ?

Štěpán Hruša (CoM) - C'est un héritage d'un vieux jeu urbain que nous avons joué il y a des années. C'était le premier GN que nous avons créé ensemble et nous avons pris le nom depuis ce moment-là. Si vous voulez voir l'historique de ce que nous avons fait, nous avons publié un livre en Anglais cette année intitulé « Outside the box ». Tout y est.

PROJECT SYSTEM

Joséphine Verneuil - Raconte-nous l'histoire de ce jeu.

Štěpán Hruďa (CoM) - Nous avons créé Project System en 2009. Une des motivations furent les élections cantonales de 2009, qui ont été un désastre du point de vue démocratique. Un des partis a remporté les élections haut la main, ne laissant aucune place à l'opposition. Nous avons décidé de mettre en place une expérience forte, quelque chose que les joueurs puissent partager et vivre, le but étant de les mener à regarder leur environnement différemment. De plus, nous voulions les amener à voter.

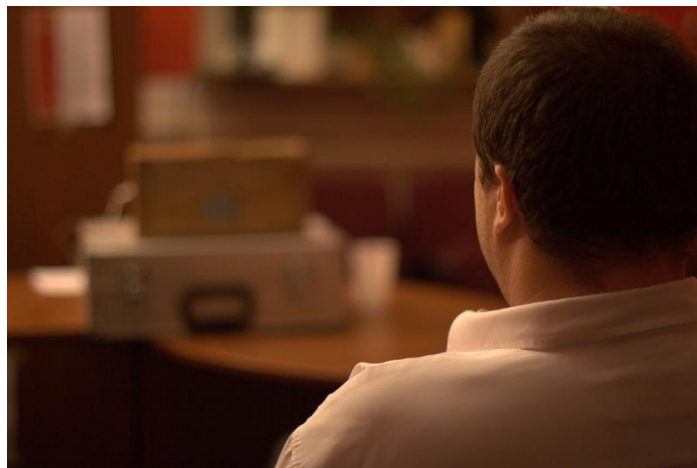
Le jeu se déroule dans un univers totalitaire, dans un pays nommé L'État. Le gouvernement en place a inventé un certain nombre de règles que l'on appelle maintenant Le Système. Il y a quarante ans de cela, L'État a dû faire face à d'innombrables problèmes: taux de criminalité élevé, maladies, peu de morale, un système éducatif inefficace... Un parti a proposé un certain nombre de règles qui semblaient résoudre tous ces problèmes et allait rendre les gens heureux. Mais, cette société s'est lentement transformée en un régime totalitaire.



Joséphine Verneuil - Qui est le public du jeu ?

Štěpán Hruďa (CoM) - Au début, nous voulions nous adresser aux lycéens, mais à leur âge on a pas encore assez vécu, ou réfléchi au sens de la vie pour comprendre le jeu. Maintenant, notre public cible est tous ceux qui veulent vivre une expérience forte et n'ont pas peur de réfléchir au monde dans lequel nous vivons.

Nous avons organisé le jeu trois fois en 2009, avec des subventions de l'organisation européenne Youth in Action, ce qui a rendu le jeu accessible au plus grand nombre, financièrement parlant. Les joueurs étaient enthousiastes et leur retour nous a enthousiasmés à notre tour. Nous avons décidé de le ré-organiser cette année en République Tchèque, et même sans les subventions européennes, nous avons trouvé tous nos joueurs. Nous l'organisons en Anglais en Septembre, pour des joueurs étrangers.



Joséphine Verneuil - Qu'est ce que ce jeu a de spécial ?

Štěpán Hruďa (CoM) - Il est capital d'expliquer Le Système aux joueurs, afin que chacun se comporte comme s'il vivait dans L'État. Nous organisons des ateliers intensifs le vendredi, ils durent de six à huit heures. Le jeu en lui-même est soumis à peu de règles, mais les ateliers fournissent aux joueurs toutes ces petites choses qui feront toute la différence pendant le jeu.

Le jeu se déroule du vendredi soir au samedi soir et dure un petit peu moins de 30 heures. Un psychologue est disponible pendant le jeu pour aider les joueurs à gérer les situations difficiles. Le samedi soir, les joueurs discutent en petits groupes ce qui s'est passé et leur est arrivé pendant le jeu. Les ennemis se réconcilient, ceux qui ont causé du tort et ceux à qui on a causé du tort redeviennent amis. Le samedi soir, on fait la fête et on se libère du fardeau du jeu.

Le dimanche nous organisons des séances de debriefing pendant lesquelles les joueurs parlent de leur expérience, débattent du Système et partagent leurs opinions. Les joueurs créent et réalisent aussi des œuvres d'art, ce qui est vraiment charmant. Le concept du « Venez et jouez » s'applique à ce jeu. Les joueurs sont logés et nourris sur place. Nous fournissons les costumes et accessoires. Vraiment, venez et jouez.



Joséphine Verneuil - Qui sont les personnages ?

Štěpán Hruďa (CoM) - Ce sont des gens normaux qui mènent une vie normale, afin de permettre aux joueurs de voir ce que le régime totalitaire veut dire. Personne ne joue un super héros révolutionnaire qui désarçonne le régime en faisant exploser la capitale du pays. Les personnages du jeu sont répartis en trois groupes :

1/ Les Citoyens, des personnes qui ont des droits. Pendant le jeu, ils gèrent leurs histoires familiales, sont présents dans la vie publique, vont à leur travail...

2/ Les Étudiants sont les enfants des citoyens mais ne sont pas citoyens eux-mêmes donc n'ont pas encore tous leurs droits. Pendant le jeu ils font face aux histoires de lycée et sont les agents irresponsables dans un pays responsables.

3/ Les Travailleurs sont des immigrés qui font leur demande de citoyenneté. Ils ont des droits limités et essaient de s'intégrer dans la société. C'est une expérience de jeu intéressante, car tout le monde garde un œil sur vous. Pendant le jeu, ils font les corvées que font tous les immigrés.



Joséphine Verneuil - Pourquoi le ré-organiser en Anglais ?

Štěpán Hruďa (CoM) - Le jeu a été un gros succès au niveau local alors nous voulions offrir la possibilité de le jouer à des joueurs qui ne parlent pas la même langue que nous. De plus, ce sera intéressant d'entendre les opinions d'autres cultures sur un régime totalitaire car elles doivent différer de la nôtre. Le GN est joué dans de nombreux pays, pourquoi pas le jouer au niveau international ? Le monde n'est pas si grand de nos jours.

Joséphine Verneuil - Comment s'y rendre ?

Štěpán Hruďa (CoM) - Le jeu est organisé dans un village de vacances loin de la civilisation, entre Prague et Brno. L'aéroport le plus proche est celui de Prague et de nombreuses compagnies low-cost s'y posent. Depuis Prague, vous pouvez prendre un train jusqu'à une gare proche du lieu de jeu et nous viendrons vous chercher. Vous pouvez aussi louer une voiture à l'aéroport, ce n'est vraiment pas loin.

Joséphine Verneuil - Comment combiner vacances et GN ?

Štěpán Hruďa (CoM) - La République Tchèque est un joli pays. Vous pouvez rester quatre jours à Prague pour profiter de la ville et du paysage.

Nous jouons avec l'idée d'organiser un voyage sur le thème « régime totalitaire ». Nous emmènerions les joueurs voir des endroits liés à l'histoire du régime (le vrai, pas celui du jeu), comme la place où a eu la révolution de velours, ou les camps de concentration en passant par les lieux importants de l'histoire du communisme. Si quarante joueurs se concertent, on vous l'organise.

Nous pensons que c'est une approche intéressante, car vous ne venez pas juste en touriste, mais vous ramenez chez vous une expérience unique qui vous en dit bien plus sur le pays que tout guide touristique.

Joséphine Verneuil - Merci d'avoir pris le temps de répondre à cette interview. Quelque chose à ajouter ?

Štěpán Hruďa (CoM) - Les inscriptions sont ouvertes, alors venez et jouez !



Interview et traduction de l'Anglais, Joséphine Verneuil pour FédéGN.

Crédits photographiques : Radovan Vlk, Martin Hincá pour Court of Moravia.

Liens utiles

Court of Moravia - <http://www.courtofmoravia.com/en/>

Project System - <http://www.projekt-system.cz/en/>

LARP weekend - <http://www.larpvikend.cz/en/>

Calendrier des jeux en République Tchèque - <http://www.larp.cz/kalendar>