

Sommaire

Édito.....	1
Permanence.....	1
Vie de la Fédé.....	2
Composition du CA 2011.....	2
Présentation des membres du CA.....	2
AG de la FédéGN 2011.....	4
Licence	4
Recherche de testeurs.....	4
Membres de la FédéGN.....	4
Evenements.....	5
Agenda.....	5
Dates des salons.....	5
Rencontres régulières.....	5
Andauria.....	5
Internet.....	6
Revue du web du GN.....	6
Electro-gn.....	6
International.....	6
Avant le Mittelpunkt, il y a la week-in.....	6
Et le Mittelpunkt commence	7

lettre@fedegn.org

Salut à tous,

Une nouvelle Assemblée Générale est passée. Merci à tous ceux qui ont organisé et participé à cet événement. Nos débats laissent présager d'une année riche en projets, avec notamment le passage à la licence au premier janvier. C'est une page qui se tourne. De nouvelles orientations ont été définies, nous espérons les aborder avec vous. D'ailleurs, le nouveau Conseil d'Administration et l'équipe sont déjà au travail !

Nous tenons à remercier les administrateurs qui nous quittent: Hervé, Nicolas, Guillaume, Pierre-Olivier et Baptiste. Bienvenue enfin aux nouveaux membres du CA : Sandrine, Pierre, Eric, Pascal, Bertrand, et Blandine.

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



COMPOSITION DU CA 2011

- Président: Marie Pierre Mousset (Clepsydre)
- Trésorier: Aude Gaillard (Rôle)
- Secrétaire: Eric Collet (Mondes Parallèles)
- Vice président: Pierre Trocmé (eXpérience)
- Vice trésorier: Sandrine Léger (Amis Miss Rachel)
- Responsable organisation interne: Olivier Artaud (Rôle)
- Communication interne: Isabelle Demacon (Don Quichotte)
- Coordination nationale: Pascal Meunier (Wargs)
- Projet communautaire: Eric Gueremy (Green Fox)
- Services aux membres: Laurent Renard (Green Fox)
- Communication grand public: Alexandre Tamé (Airsoft Events)
- Relations extérieures: Bertrand Viaud (Arcan)

PRÉSENTATION DES MEMBRES DU CA

Olivier Artaud

Olivier avait découvert la pratique intensive du jdr et accessoirement du killer au lycée. En 1989 (oui, il est vieux), il participa à un GN médiéval fantastique des plus lamentables dont il sortit en se disant que cette activité n'était définitivement pas pour lui.

En 1991, avec quelques camarades, il inventa un nouveau concept de loisir qui s'avéra être juste du GN actuel, et dont il ne découvrit d'autres organisateurs que des années plus tard, lors des réunions de création de la Fédé GN. Avec ses complices, il fonda Rôle (<http://www.asso-role.fr>), association de GN «non médiévaux», connue pour sa générosité intéressée, son humour déplacé, son amour d'elle-même et sa forte activité. Il en devient Président, ce qu'il est certainement encore à cette heure tant la démocratie est de façade dans cette structure bananière.

Pour satisfaire son ambition dévorante, il fut Président de la Fédé GN pendant 3 ans, suffisamment de temps pour le mettre sur son CV ludique et se permettre de toiser les autres, et il y a suffisamment de temps pour que les dis autres aient oubliés les bêtises qu'il avait pu faire à l'époque. Il a participé à plus de 180 GN en tant que joueur ou organisateur dans une 60aine de structures différentes (bien sûr ces chiffres sont odieusement gonflés par de petits huis clos créés par des assos mortes-nées), co-lancé des projets comme l'assurance de la FédéGN, GN Mag, la Nuit du Huis Clos, le stock Ile de France et les GNiales, ainsi que co écrit des scénarios de huis clos "prêts à jouer". Son gagne pain lui ayant donné des notions de droit, c'est lui qui répond depuis des années à juridique@fedegn.org.

Il a fait des études de gestion en Picardie et exercé ses talents en tant que Directeur Administratif dans différentes sociétés pour se retrouver actuellement dans la mécanique allemande. Tirailé entre ses origines bretonnes et alsaciennes, c'est au milieu, en Ile de France, qu'il est installé. Ses envies actuelles sont de développer d'un côté

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".



Olivier Artaud

Blandine Christophe

Blandine est tombée dans le jeu de rôle un peu par hasard il y a 12 ans, à l'époque où elle était au lycée. Elle sévit d'abord sur table puis, après deux années d'attente interminables vers la majorité, en GN. Faisant un peu de Médiéval-Fantastique et beaucoup de Vampire, dans une association qui n'est plus aujourd'hui, paix à son âme, elle rencontra ceux qui lui feraient découvrir, quelques années plus tard, le joyeux enfer de l'organisation au sein du collectif Hauts et Cours (HEC).



Blandine Christophe

Devenue passionnée, elle enchaîne les GN de tous les styles et dans tous les coins de France et de Navarre (et même parfois chez nos voisins européens). Entre deux rôles et ses études d'histoire de l'art elle décide d'étendre ses horizons à des domaines proches du GN. La cuisine pour briller en société et la couture pour briller tout court.

Aujourd'hui elle travaille dans une entreprise pharmaceutique dans le civil et continue de jouer et d'organiser des GN. Elle fait partie d'Urbicande Libérée, une association perfectionniste qui mitonne de délicieux petits GN et où pratiquement tout le monde, sauf elle, est passé par Rêve de Jeux. HEC organise chez Rôle des GN de cour, pseudo-historiques comme "Le Roi est Mort" ou futuristes comme "Farhenheit". Elle adore écrire des histoires de famille compliquées, des romances impossibles et des intrigues crélines et rigolotes.

Cette année, elle a pris la décision de s'investir dans la FédéGN pour porter la bonne parole et a été élue Coordinatrice Régionale d'Ile de France.

Eric Collet

Eric a découvert le jeu de jeu de rôle avec les livres dont vous êtes le héros, vous savez le truc qui vous disait d'aller au n°258 pour combattre un dragon à deux têtes et pieds palmés. Au lycée il a pris l'option jeu de rôle qui est devenue une matière principale, il a croisé la route de l'association Mondes Parallèles à la fin des années 90 (<http://www.mondesparalleles.com>) et a complété sa formation par le module « Soirée enquête ». Il est devenu président dictateur général de cette association mutante basée à Rezé (périphérie nantaise) qui organise des GN contemporain mais aussi des murder party, des scènes de crime, des animations, des formations, prête-loue du matériel, produit des films et bien d'autres choses inavouables. Dans le civil Eric est infirmier sur un bateau faisant des traversées entre la France et l'Angleterre.



Eric Collet

Mondes Parallèles a rejoint la FédéGN en 2000, Eric est devenu correspondant dans les Pays de Loire. Il a pris son bâton de pèlerin et est allé à la rencontre des associations de GN de la région, en 2004 il a été élu coordinateur par les associations de la région puis secrétaire de la FédéGN en 2008. Vous pouvez le contacter à l'adresse secretariat@fedegn.org notamment si vous souhaitez envoyer des informations à publier dans la lettre de la FédéGN.

Isabelle Demacon

Je suis Isabelle. J'ai commencé le GN par quelques murders avec des amis et lors de la nuit du huis clos 2005, j'ai pu m'inscrire à mon premier GN sur un week-end. C'était les Liaisons Dangereuses de l'association Don Quichotte. Association que je représente maintenant au sein du CA. Depuis ce GN, je n'ai pas arrêté de jouer... J'aime les jeux avec un fond historique ou un univers de films/romans comme *Harry Potter*, *Star Wars* etc.

J'ai aussi eu le plaisir de pouvoir écrire et co-organiser mon premier GN avec de formidaaaaaaaaaaables co-orgas : Un souper chez Fouquet's. La troisième édition aura lieu en mai 2011.

Au sein du CA, je m'occupe de la communication interne.



Isabelle Demacon

Aude Gaillard

Aude a découvert le merveilleux monde du GN il y a trois ans, dans la suite logique des autres activités qu'elle pratiquait à cette époque lointaine, à savoir le théâtre et le JDR sur table. Le pack par défaut de geekitude qui lui a été offert pendant ses études en informatique manquant cruellement de l'option GN, elle rattrapa son retard plus que de raison et a du participer à plus d'une vingtaine de GN et huis clos.



Aude Gaillard

Au sein de la fédéGN depuis 1 an, elle travaille outre dans l'équipe trésorerie (elle est trésorière cette année), dans les équipes respectives assurance, licence et responsabilité sociale et serait ravie de parler des différents projets en cours aux personnes intéressées.

AG DE LA FÉDÉGN 2011

Les associations intéressées pour organiser la future AG de la FédéGN en décembre peuvent se déclarer en contactant le secrétaire: secretariat@fedegn.org

LICENCE

La licence : parlons en!

La licence forme de l'assurance FédéGN depuis le 1er Janvier 2011. En y souscrivant pour 5€, tout joueur devient pour l'année l'heureux détenteur d'une Carte GN. Elle lui permet alors de participer en toute sécurité aux GN organisés par les associations conventionnées.

Pour les associations, c'est également une simplification des procédures de transmission de listes de joueurs, grâce à la nouvelle interface web créée pour ce système.

Vos joueurs n'ont pas de carte? Pas de panique, en achetant à l'avance des licences vierges, il sera possible de leur attribuer sur place. Et, s'ils ne jouent pas assez pour prendre une Carte GN, rien ne vous empêche de les assurer pour un jeu seulement pour 2€ grâce au pass 1 GN.

Bon jeu !



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

MEMBRES DE LA FÉDÉGN

Voici la liste des associations membres de la FédéGN au 11 mars 2011:

- ◆ Airsoft Events
- ◆ Aléa Jact Est
- ◆ ALSG
- ◆ 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
- ◆ AUBE
- ◆ AVAPS 74
- ◆ Blood Forest Company
- ◆ BUDIMPACT
- ◆ C.E.A (Commando d'Entraînement Airsoft)

- ◆ Castilla Garona
- ◆ CEC Paintball
- ◆ Celtics Shooter
- ◆ Citadelle de Roq (La)
- ◆ Clepsydre
- ◆ Coin Si Tranquille (Un)
- ◆ Communauté des Mondes (La)
- ◆ Darkmoon
- ◆ Diseurs de Rêves
- ◆ EA team (Essonne Airsoft Team)
- ◆ Elfalpom
- ◆ Enquête de Rêves
- ◆ Errost
- ◆ Experience (L')
- ◆ Fantastique Comédie
- ◆ Faucons Pourpres (Les)
- ◆ Fougères Tactiques 24 (Les)
- ◆ Francilienne Airsoft Team
- ◆ GIAN Eure
- ◆ GIGN (Groupe Imagination Grandeur Nature)
- ◆ Gransagne Wolves Paintball
- ◆ Groupe Plastic Ball du Littoral
- ◆ Guilde de Bretagne (La)
- ◆ Imperium Ludi
- ◆ J'en perds mon lutin
- ◆ LA 340 (Loisir Airsoft 340)
- ◆ La Hestraie
- ◆ Ligue des Stratèges (La)
- ◆ Lutiniel
- ◆ Masques de Pandore
- ◆ Mondes Parallèles
- ◆ Monts Rieurs (Les)



- ◆ Odyssée de l'Imaginaire
- ◆ ORC (Ouest Rôle et Création)
- ◆ Oxalis
- ◆ Paint Brank's (P-BKT)
- ◆ Paintball 55 Tronville
- ◆ Paintball adventure de la Côte d'Opale (PACO)
- ◆ Paintball Cerberus 38
- ◆ Paintball Club 47
- ◆ Paintball Rangers
- ◆ Paintball Vallée de l'Oisans
- ◆ Paintball-Vallois
- ◆ RAJR (Rhône Alpes Jeux de Rôle)
- ◆ Rêves de Jeux
- ◆ Rôle
- ◆ Royaume de la meute (Le)
- ◆ S Airsoft
- ◆ Shadow Paintball Team
- ◆ Soft'alp
- ◆ Stratèges et Maléfices
- ◆ T.R.O.L.L
- ◆ Task Force
- ◆ Team Cedric le magicien
- ◆ Team des Loups

- ◆ Terra Ludis
- ◆ The Black Night
- ◆ Topik
- ◆ Urbicande Libérée
- ◆ Wargs

ÉVÈNEMENTS

AGENDA

- Assemblée régionale de la Guilde de Bretagne le 9 et 10 avril
- Assemblée régionale PACA le 10 avril

DATES DES SALONS

- Fête du jeu (partout en France) le 28 mai 2011
- Comic Con' (Paris) du 30 juin au 3 juillet 2011
- Monde du jeu (Paris) les 10, 11 et 12 septembre 2011
- Shooting game show (Paris) les 9, 10 et 11 septembre 2011
- Salon régional de l'airsoft (Orléans) le 3 juillet 2011
- Utopiales (Nantes) en novembre 2011

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 strange... 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 Diabes

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.

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.

ANDAURIA

Association Un Coin si Tranquille

Un Coin Si Tranquille, c'est une équipe ardéchoise qui réunit une centaine de bénévoles autour de sa présidente Christine Hartwick. L'équipe travaille actuellement sur un week-end consacré au Jeu, prévu les 7 et 8 mai 2011 à Labatie d'Andaure (07)...

L'idée de créer l'association « Un Coin Si Tranquille » est née suite à la création d'une murder party. En effet en 2004, au sein du syndicat d'initiative du pays de Vernoux, les fondateurs de l'association avaient organisé une enquête policière à Silhac (07). Cet évènement ayant réuni plus de 2000 personnes et ayant permis de dynamiser un territoire rural et de fédérer des habitants, la création de l'association pouvant apporter une continuité à ce projet fut une évidence.



Cette année l'équipe vous invite à découvrir son nouveau projet : Andauria.

Andauria est un monde où les habitants se réveillent juste d'un sortilège jeté par un être maléfique. Comme souvent ce sont les enfants les héros de l'histoire, et c'est pour cela qu'ils vont partir à la recherche de l'être maléfique afin de sauver les Andauriens. Pendant ce temps là, les adultes découvrent le village d'Andauria, ses rites et coutumes qui tournent autour du Jeu. Ici tout est prétexte à jouer, on y vit au rythme d'un monde fantastique, musical et joyeux. Le samedi soir, les héros rentrent au village et c'est le bal des Andauriens qui commence... Le dimanche, on s'amuse encore avec des jeux de plateaux, de cartes, des jeux à découvrir et on parcourt le marché du village et les différents spectacles vivants organisés par les Andauriens...

Aujourd'hui ce projet réunit une centaine de bénévoles, venant pour la plupart d'Ardèche. Un de nos souhaits était de créer des emplois afin de dynamiser notre région et de permettre à des jeunes d'acquérir une expérience. C'est chose faite depuis le mois de février puisque nous avons pu recruter deux jeunes (Sabrina Carment pour la communication et Anthony Fournier pour le développement durable) en contrat de service civique. Ce type de contrat nous permet d'engager des jeunes en tant

que volontaires pour une période de 6 à 12 mois, en contrepartie ils reçoivent une rémunération et gagnent en expérience. Il s'agit d'une initiative formidable et facile à mettre en place que je conseille à toutes les associations (plus d'infos : <http://www.service-civique.gouv.fr>).

Si vous souhaitez nous rejoindre ou juste par curiosité, n'hésitez pas à venir consulter notre site web : <http://andauria.over-blog.fr/>



INTERNET

REVUE DU WEB DU GN

Retrouvez sur le forum de la FédéGN, votre nouvelle rubrique : **La revue du web du GN**. Cette rubrique concerne toutes les personnes qui pratiquent du jeu avec du scénario et des rôles, il n'y a pas de frontières entre les différentes pratiques (airsoft scénarisé, gn med fan etc...). Au programme de la technique, des théories, l'ouverture vers d'autres pratiques et aussi de l'international.

Celle de février est déjà en ligne : <http://www.fedegn.org/forum/viewtopic.php?f=18&t=460> <<http://www.fedegn.org/forum/viewtopic.php?f=18&t=460>>

La revue web des mois mars-avril traitera des associations et où trouver des ressources sur le web et aussi les possibles techniques d'écriture de scénario et où trouver des outils sur le web. Vous pouvez à tout moment faire part de vos idées, de vos envies ou de vos bons plans.



ELECTRO-GN

<http://electro-gn.over-blog.com>, le premier blog proposant des critiques de GN et des articles de fond. Vous pouvez y retrouver chaque semaine des critiques et photos d'un jeu, des articles pour essayer de mieux comprendre notre loisir

et des tas de trucs en plus !

Découvrez comment un chien est devenu la coqueluche du GN français ! Apprenez à oublier le roleplay en faveur du freeplay. Venez voir comment les suédois et les finlandais font du GN. Venez voir les femmes à barbe et les serpents géants !



Si vous êtes scénariste, vous devez vous poser des tas de questions sur la façon dont on fait un bon GN. Sur electro-GN, NOUS n'AVONS pas LES REPOSES !

INTERNATIONAL

Le GNmag allemand sort un magazine en anglais et en ligne : <http://www.larpzeit.de/international/>

Mittelpunkt 2011 – Innovationen



Ralf Hüls - kamerakata.de

14-16 Janvier 2011, Cologne

113 participants, 4 mini-GN et 31 conférences dont 11 en Anglais

Des Allemands, Italiens, Tchèques, Biélorusses, Danois, Finlandais, Espagnols, Russes et une Française.

Lieu: une auberge de jeunesse sur les bords du Rhin. Le plus: c'est vraiment pas loin du centre, et pas cher (20 euro la nuit). Le moins: les rénovations et la perceuse à partir de 7 heures du matin.

AVANT LE MITTELPUNKT, IL Y A LA WEEK-IN

La week-in permet aux visiteurs qui viennent de loin de profiter de la ville où se déroule la convention et de nouer des liens avant que les choses sérieuses commencent. Il y a maintenant une tradition bien établie concernant la week-in. On y trouve systématiquement les activités suivantes, sinon c'est pas une vraie week-in.

1/ une visite guidée de la ville, par des gens du cru. On y goûte tout autant l'architecture et l'histoire locale que les spécialités. Pour Cologne c'est la Kölsch brassée localement, et les jarrets de porc maousses costauds accompagnés de moutarde et choucroute.

2/ un pub crawl, ou tour des cafés, qui à Cologne revient à faire le tour des brasseries, et il y en a plein je vous assure.

3/ un hangover lunch, ou déjeuner gueule de bois, qui suit logiquement l'activité numéro deux.

4/ une activité spécifique de la ville, pour Cologne, ce sont les thermes ou bains qui sont en activité depuis l'époque romaine.

5/ les mini-jeux, tout jeu qui peut se jouer en moins de deux heures est le bienvenu. Le free form est évidemment répandu.

Le jeudi 13 janvier

Cologne est à trois heures de train d'Amsterdam.

Une fois à Cologne et après check-in à l'auberge de jeunesse, je rejoins la week-in pour une soirée aux thermes. Et je me retrouve à siroter un cocktail de fruits dans une piscine bien chaude, avec cinq locaux et une finlandaise, tout le monde au naturel. Les saunas et bains, je connaissais, mais sans le côté allemand "tout le monde a droit à la nudité". Bon, c'est typique.

Le vendredi 14 janvier

Les choses sérieuses commencent dès 7 heures par le ramdam des travaux de rénovation de l'auberge de jeunesse. L'après-midi, mini HIV-awareness LARP, présentation du réseau Edu-larp [<http://www.edu-larp.org/>] et de l'utilisation du GN comme méthode pédagogique. En Allemagne, certains organisateurs comme Waldritter [<http://www.waldritter.de/>] font des jeux spécifiquement à but éducatif. Leur public varie depuis les jeunes enfants aux adultes en activité. Leurs derniers gros projets sont des alternate reality games, ou jeux dans une réalité alternative. Le Projet Prométhée par exemple plonge les joueurs qui s'interprètent eux-mêmes, face à une menace imminente d'attentats voire même de déstabilisation du pouvoir en place. Ce jeu permet de mesurer l'engagement des personnes/joueurs et est conçu pour permettre à chacun de se découvrir au travers d'une aventure. Il n'est pas anodin que le jeu ait été initialement créé pour des jeunes politiques et joué lors d'une convention de leur parti. Des représentants danois nous présentent l'école Østerskov Efterskole qui utilise le GN comme méthode d'enseignement, couplé à des cours d'art dramatique et un cursus classique.

ET LE MITTELPUNKT COMMENCE

Après le repas, ouverture officielle du Mittelpunkt avec trois présentations. La première offre un **panorama du GN en Allemagne**, où ils organisent des med-fan monstres et aussi des jeux de zombie airsoft. La deuxième est une conférence sur **l'utilisation des jeux de réalité alternative dans le cadre scolaire**. C'est apparemment une approche qui satisfait l'état, car les organisateurs reçoivent des subventions. La troisième est une présentation sur **l'étude comparative internationale du GN** qui se mettra en route cette année. Du pain béni pour la "responsable internationale" que je suis. Le public est studieux, attentif et interagit volontiers avec les conférenciers, mais l'ambiance est détendue et chacun est fort occupé à maintenir ses connections ou à en créer.

La soirée se passe à rencontrer du monde, échanger des cartes de visite, causer avec les autres étrangers présents et, vous l'avez deviné, boire de la Kölsch, mais pas de jarret de porc en vue.

Samedi 15 janvier

C'est la grosse journée du Mittelpunkt, annoncée par la perceuse. Et oui, ils travaillent le samedi dans le bâtiment.

Ouverture en fanfare pour la France avec la conférence *Le jeu grandeur nature, as the French say*. Un des

participants se cogne la tête sur la table quand j'annonce que les fiches de perso sont, très très souvent écrites par les organisateurs. Ils sont fous ces gaulois doit-il penser.



Salle comble - Ralf Hüls - kamerakata.de

Puis présentation du **GN en Tchèque** où on joue une écrasante majorité de Med' Bour, quelques vampires, du Free form et quelques projets vraiment hors du commun comme Projekt System au sujet duquel vous aurez plus d'informations prochainement sur le calendrier de la Fédé.

Vient ensuite un **atelier de conception de costume**, par la personne qui s'est occupée des costumes de DragonBane. J'embraye ensuite sur un **jeu de réalité alternative**. Les joueurs reçoivent des masques et se couvrent les yeux. Le temps de s'habituer à ne rien voir, la porte s'ouvre, une personne dépose une énorme caisse, nous explique qu'untel est coincé dans une autre partie du bâtiment et que vu qu'elle doit partir, c'est à nous de le libérer. Il nous faut écouter des indices enregistrés, résoudre des puzzles tactiles et nous déplacer dans un espace dont nous ne pouvons plus appréhender les limites. Le sentiment d'isolation créé par la privation d'un sens rend toute sa valeur aux contacts physiques qui brisent cet isolement. Une expérience intéressante pour tout le monde.



Le chemin est truffé d'embûches - Ralf Hüls - kamerakata.de

Le samedi soir, FRED awards

Les FRED sont là pour récompenser les organisateurs qui ne créent pas des jeux med-bour', car c'est le style le plus largement représenté en Allemagne. **Das Caligari Komplott** [<http://www.youtube.com/watch?v=weeMg9QhseE>] reçoit le prix du meilleur GN, et **The Living Dead** reçoit le prix du meilleur Edu-LARP.

Das Caligari Komplott est un jeu d'enquête dans un village désaffecté. Les proches d'une personne disparue se rassemblent et tentent de comprendre ce qui s'est passé.

The Living Dead est un jeu de réflexion sur la violence

que l'on peut exercer sur d'autres ou qui est exercée sur soi. Le but est d'amener les joueurs à réfléchir sur ce thème au travers de leur expérience de jeu.



*Les deux équipes gagnantes et leurs
FRED - Ralf Hüls - kamerakata.de*

La soirée et le petit matin sont de nouveau occupés à siroter la spécialité locale, à danser la pornopolka et aussi à apprendre à un tchèque à dire "Voulez-vous coucher avec moi ce soir ?" d'un air convaincu. On a bien ri.

Dimanche 16 janvier au matin

Pas de perceuse, faut pas pousser tout de même.

Incroyable, malgré les excès de la nuit précédente, nous sommes sur le pont à 10 heures pour suivre la présentation de Court of Moravia sur le larp week-end qu'ils organisent en fin d'année avec leurs voisins participants d'Europe de l'Est.

Un Espagnol nous présente ses expériences de GN en Italie et Pays-Bas. Nous sommes bien d'accord, cela n'a rien à voir d'un pays à l'autre.

Au bout de quatre jours, j'ai la tête pleine d'idées pour que les jeux et les joueurs s'exportent et une envie terrible de partager mes rencontres avec la communauté de la Fédé. Dans le train du retour je boucle mon planning d'interviews et d'articles thématiques. Suite au prochain épisode...