

**GN MAG**

# **GN MAG**

**le magazine des jeux de rôles grandeur nature**

Supplément GN MAG  
**LE GN ET L'HISTOIRE**

**OZ, un autre monde**  
Présentation intégrale du projet

**Rencontre avec Fanny et David,**  
**GNistes et reconstituteurs**  
Interview complète

**Supplément GN MAG n°30**

**LE GN ET L'HISTOIRE**





## Rencontre avec Fanny et David et, GNistes et reconstituteurs

par Aurélie

Crédits photos : Les Lufteaux, Fenriss, Thomas Hahusseau, CAWPhotos, Jérôme Verdier

**Bonjour à tous les deux. Merci d'avoir accepté cette interview croisée pour illustrer différents aspects du GN historique. Pouvez-vous nous dire quelques mots sur votre parcours ludique ?**

**David :** Je m'appelle David, j'ai 45 ans, je suis technicien de maintenance. J'ai joué très intensément à un jeu de rôle au lycée et pratiqué le paintball en amateur, dans mon association (Bubbleproof) puis en compétition (Ligue Normandie), sur une période d'environ 5 ans.

J'ai découvert la reconstitution historique militaire lors d'un voyage aux États-Unis en l'an 2000. Je me suis inscrit à mon retour dans une association française (sur le thème de la guerre de Sécession) où j'ai beaucoup appris sur les méthodes de reconstitution.

Pour suivre des camarades dans un nouveau thème historique plus européen, je me suis intéressé à l'univers de la Seconde Guerre mondiale. J'ai saisi l'occasion d'acheter et restaurer un canon antiaérien.

J'ai créé l'association Les Lufteaux en 2006. Assumant une démarche de GN historique, l'association prend la décision de rejoindre la FédéGN en 2012, consciente du manque de point de convergence de ses choix avec le milieu de la reconstitution historique.

À ce jour, nous sommes environ 40 membres cotisants. Les Lufteaux participent, organisent ou co-organisent une

douzaine de rencontres par an du tournage de film ou documentaire, au spectacle public en passant par des weekends plus immersifs à thème. Les événements rassemblent en moyenne 15 membres de l'association et entre 15 et 150 personnes extérieures.

**Fanny :** Fanny Wilk, 38 ans, manager dans la filiale française d'une multinationale. J'ai commencé le GN en 1999 et suis rapidement passée du côté obscur de l'organisation. Passionnée d'histoire depuis toujours, j'ai donc très naturellement bifurqué vers le GN orienté « histoire ».

J'organise entre 3 et 5 jeux par an (de 20 joueurs à une centaine) dans l'association ROLE, et ils prennent place dans des contextes historiques précis, tels que le Highlands, 1879 (85 joueurs, réunion de famille et choc des cultures entre écossais et anglais), Mémoires d'Oubliettes (23 joueurs, opéra-rock pré-révolution française) ou Meurtres en Campagne (20 joueurs, croisement entre un roman d'Agatha Christie, la série Downton Abbey et le jeu de société Cluedo).

J'ai aussi longtemps organisé des soirées scénarisées privées à destination de joueurs débutants, et ai écrit (puis organisé) plusieurs GN commandés par des maisons d'édition ou des festivals. Je suis aussi présidente de l'association La Compagnie de l'Histoire et des Art (85 adhérents, et plusieurs centaines de participants), qui organise de la reconstitution historique spécialisée en « art de vivre », pour des périodes allant de la renaissance aux années 20.







Je suis une adepte d'un courant assez important dans la reconstitution, « l'Histoire vivante » : un reconstituteur incarnant un soldat napoléonien ne meure pas vraiment, lui aussi « fait semblant » après tout et joue un rôle ! Il n'aura cependant pas l'opportunité d'influer sur le scénario, quoi qu'il fasse son Empereur ne remportera pas la bataille de Waterloo.

Il y a pour moi ces trois dimensions aussi dans le GN, un GN De Cape et de Crocs sera fantaisiste, un GN Angélique, Marquise des Anges sera évocatif, et un GN Downton Abbey sera reconstitutif. Les trois sont historiques car ils s'inscrivent dans une époque historique précise, mais le traitement de l'histoire y sera bien différent !



**David :** En GN historique orienté reconstitution, le réalisme est surtout mis en avant. Au premier chef la tenue, qui va parfois jusqu'au port d'éléments vraiment authentiques. On trouve l'inspiration dans les codes vestimentaires mis au point par les associations, dans les représentations historiques, les musées, et de nombreuses sources écrites ou visuelles. Certains reconstituteurs confectionnent eux-mêmes tout ou partie de leur tenue, se rapprochant ainsi des pratiques du cosplay. Il y'a une dimension importante de recherches et de quête, ne fût ce que chez les commerçants spécialisés pour obtenir la tenue complète dans ses moindres détails.

**L'utilisation de l'Histoire dans le GN est très variée. Elle s'étend du simple prétexte scénaristique au réalisme le plus poussé. Qu'est-ce qui caractérise selon vous le GN historique ?**

Le cadre est aussi important. Difficile de se replonger dans une ambiance ancienne dans un environnement pollué de trop nombreux éléments de modernité. Beaucoup d'événements se déroulent dans des châteaux ou en pleine nature sous forme de bivouacs. C'est donc un loisir d'extérieur essentiellement.

**Fanny :** Dire « le » GN historique est une erreur, il faut parler « des » GN historiques. Je suis obligée de parler « événements historiques » pour pouvoir vous répondre, car c'est un sujet abordé depuis bien longtemps dans ce domaine. Il y a trois types d'événements historiques : fantaisiste (où l'histoire est une lointaine inspiration), évocation (où l'histoire est une inspiration forte mais où on laisse une grande marge d'improvisation), et reconstitution (où il y a une volonté de recherche scientifique, et d'être au plus proche de nos connaissances sur la période : cadre, culture, mentalités, costumes, etc.).







*l'ambiance et l'aventure, d'autres viennent au travers de leur intérêt pour des épopées, des objets ou des sujets très ciblés (l'équitation, la mécanique...). Grâce à ces spécificités, l'activité est internationale, les grands rassemblements attirent des gens venus du monde entier et il n'est pas rare d'avoir des camarades hors des frontières régionales ou nationales.*

**Fanny, en tant qu'organisatrice et joueuse, peux-tu nous parler des convergences et des divergences en termes de jeu et de roleplay entre les formes de jeux plus classiques et celles d'inspiration historique ?**

*Pour avoir organisé des jeux non historiques, je dois avouer qu'il n'y a que des convergences avec les jeux simulationnistes, c'est-à-dire dans lesquels « le monde où on joue importe ». Je me suis par exemple tout autant documentée sur les Terres du milieu quand j'ai organisé Le Banquet d'Eriador (GN Seigneur des Anneaux de 50 joueurs ayant lieu peu après le mariage d'Aragorn et Arwen), que sur le puritanisme américain dans les petites villes du New Jersey au début du 19<sup>e</sup> siècle quand j'ai organisé mon Retour à Sleepy Hollow (80 joueurs, ayant lieu 10 ans après l'histoire du film de Tim Burton et bien plus historique que ce dernier). Mes joueurs ont tout autant préparé les deux jeux quant à eux. Bref, historique ou pas : peu importe, seul le cadre du jeu change ! Le travail de restitution de l'univers de jeu reste le même sur le principe.*



**Selon vous, qu'est-ce qui caractérise un joueur de GN historique par rapport à d'autres types de joueurs ?**

**Fanny :** *Il aura une marge de manœuvre assez limitée en terme de « choix de costume » en amont, et il devra sans doute se documenter sur la période du jeu afin d'en respecter l'esprit (raison pour laquelle les notes d'intention sont primordiales de la part des organisateurs). Il doit aimer a minima le jeu de type simulationniste, ou choisir un autre type de jeu.*

**David :** *Le joueur n'inscrit pas sa démarche dans un monde tangible imaginaire, mais dans la réalité décalée dans le temps. La dimension de jeu et de fun reste toutefois identique. Les GNistes « histos » cherchent simplement à vivre leurs week-ends dans l'univers des livres d'Histoire plutôt que dans des univers imaginaires. On retrouve certaines constantes entre les types de joueurs : goût pour l'aventure, confrontation avec les difficultés pour essayer d'en sortir vainqueur, passion, camaraderie, échange et un grand intérêt pour la préparation de l'équipement et l'immersion.*

*On trouve parmi les joueurs « histos » tous les profils, des férus d'histoires aux néophytes, de l'étudiant au retraité, de l'ouvrier au cadre supérieur. Certains viennent pour*





**David, le GN historique que tu pratiques, plus orienté vers la reconstitution, est une forme de jeu différente. Peux-tu nous en dire plus ?**

Bien sûr. Il s'agit dans le cas de notre association d'incarner toujours le même personnage, toujours à peu près à la même époque, et toujours dans un contexte de groupe type « militaire ». Généralement, on s'invente une identité factice, inspirée de personnages réels, d'élément de sa propre vie ou de celle d'un de ses aïeux, avec bien sûr des patronymes historiques.



Le personnage peut évoluer en fonction de sa longévité dans les associations et des aspirations du joueur (changement de classe sociale, de grade, etc.). Pour accentuer l'immersion, on poursuit la démarche bien au-delà du vêtement dans le couchage, la nourriture, l'apprentissage de savoirs faire inhérents au personnage que l'on incarne. Je ne m'attache ici qu'à dépeindre le GN historique « militaire », le seul dont j'ai l'expérience. Celui-ci n'est pas régi par les mêmes règles qu'un GN traditionnel. Il n'y a pas de quête ou d'objectif clairement défini. Le joueur trouve son intérêt dans la réalisation toute simple des tâches et attributions du personnage qu'il incarne, avec la plupart du temps le désir d'améliorer sa virtuosité dans l'accomplissement de celles-ci (voire d'acquérir des compétences complémentaires).

Il n'y a ni gagnant ni perdant. Certains trouvent de la satisfaction dans leur accession à de plus grandes responsabilités au sein du groupe, renouvelant ainsi leur intérêt par des expériences différentes. D'autres préfèrent se spécialiser dans des domaines d'expertises. Plus les joueurs sont investis, plus les parties sont intéressantes à chaque échelon.

Lorsque tout le groupe vit ensemble de façon dynamique, que l'ambiance sur tout le bivouac tend vers l'accomplissement d'une tâche conforme à un réalisme « crédible », que chacun peut le temps d'un battement de paupière se dire : « Oui, pendant quelques secondes, j'y étais. », comme dans une sorte d'hallucination collective (modeste et sans produits interdits), alors le but est atteint !

Evidemment, le réalisme est une quête qu'on ne peut qu'approcher, dans un ou l'autre des aspects de vie d'une personne, rarement tout lors d'une même activité (par exemple en un week-end on ne peut pas ressentir la fatigue d'un soldat qui a toute une campagne dans les jambes, ni autant apprécier un bon repas etc, mais on peut faire l'expérience de porter son sac sur plusieurs kilomètres et apprécier la solidarité du groupe lors de cette difficulté).







**Parlons maintenant organisation. Fanny, la conception de GNs d'inspiration historique nécessite-t-elle une approche particulière ?**

*Localiser son GN dans une période historique précise est donc une contrainte, mais tout autant que peut l'être la technologie d'une navette corelienne quand j'écris un huis-clos Starwars : ce n'est donc pas l'époque mais le souhait de respecter un univers qui est la véritable contrainte.*



**Est-ce la même approche pour les GNs historique orientés reconstitution, David ?**

*Globalement, les parties ont lieu lors du samedi matin au dimanche après-midi. Ponctuellement, les démarches de reconstitution peuvent s'étaler sur des périodes plus longues, mais ça reste plutôt rares. Pourtant, cela apporte vraiment une grande dimension de réalisme. L'idéal, pour avoir un point de vue global, est de distinguer deux types d'activité: parties publiques et privées.*

*Oui, il faut absolument ne pas faire d'anachronisme culturel pour respecter l'époque, tout en restant ludique pour que les joueurs du 21e siècle s'amuse (sinon ce n'est plus du GN mais de la reconstitution pure et dure). Si j'écris un GN dans la société de la deuxième moitié du 19e siècle alors je sais qu'il s'agit d'une société ultra-sexiste et patriarcale.*

*Le plus souvent, les parties publiques sont organisées durant la période estivale par des mairies, des musées ou des associations, pour créer une animation (commerciale, culturelle, etc.). Les activités souhaitées doivent intégrer une dimension de communication vis-à-vis des visiteurs. La présence du public apporte donc une contrainte pour les joueurs et limite l'immersion.*

*Ce devra bien entendu être un ressort de jeu pour mes joueuses et joueurs. Cependant, il est hors de question de ne faire faire des choses intéressantes qu'à mes joueurs et de cantonner mes joueuses à une folle après-midi broderie dans le petit salon « parce que c'est histo ». Je travaille par exemple sur un jeu « western », et limiter mes personnages féminins aux stéréotypes « prostituée de saloon » ou « ménagère façon famille Ingalls » serait de la paresse de ma part. Car une fois les préjugés sur la période passée (merci le cinéma !), on se rend compte qu'il y a de quoi faire une multitude de personnages féminins passionnants, à condition de se creuser les méninges en se demandant comment en tirer du jeu sans dénaturer l'époque.*







Le but des associations participantes est de profiter d'un lieu historique mis à disposition (château, bunker, etc.) de matériel (train, bateau, camions, char...), de moyens financiers, mais aussi de rencontrer le public pour partager sa passion et éventuellement faire des émules. Pour certaines associations de reconstitution historique, il y'a aussi une dimension de commémoration, notamment celles qui traitent de périodes contemporaines.

et des frais d'inscription, ces parties rassemblent généralement assez peu de joueurs. Les moyens sont souvent très limités par l'aspect amateur de l'organisation. Les participants cherchent plutôt à parfaire une ambiance jusque dans les petits détails de la vie quotidienne, une immersion maximum avec des joueurs dans la même démarche.

Certaines parties privées sont un peu plus spécifiques : les week-ends tactiques se concentrent sur le côté bataille. Les week-ends d'intégration/formation/répétition préparent les joueurs avant les grands rassemblements du printemps. Les week-ends de préparations/entretien du matériel et les démarches de figuration pour des films s'inscrivent aussi dans cette catégorie.



**La reconstitution serait-elle alors une forme de GN historique poussée à son paroxysme en termes de réalisme ?**

**Fanny :** Là encore, il n'y a pas « la reconstitution » mais « les reconstitutions » : lorsqu'il y a du public on fait de la médiation culturelle, donc rien à voir avec du GN. Lorsque l'on est entre nous alors on fait généralement de « l'Histoire vivante », donc du GN très simulationniste avec fiche de personnage. Enfin, en théorie.

Les reconstitutions publiques sont moins réalistes à cause de la présence des « spectateurs ». Néanmoins, les effectifs et les moyens à disposition apportent un complément non négligeable de réalisme au jeu. Les joueurs peuvent trouver leur intérêt dans le fonctionnement en public à condition que les associations et les organisateurs trouvent un bon accord entre l'agrément des spectateurs et des joueurs.

Les associations de jeu de rôle historique doivent générer leur propre activité en dehors des événements publics. Elles organisent donc des parties privées. Au même titre qu'un GN classique, il faut trouver un terrain en accord avec un thème et, si possible, la saison.

On invite les clubs correspondant au thème à un rassemblement, souvent basé sur la confrontation de petites unités sur une ligne de front. Au vu des conditions climatiques







Car en pratique les reconstitueurs ont souvent tendance à quitter leur role-play pour parler de tout autre chose (« où as-tu trouvé tes chaussures ? », « hey, tu vas au prochain bal en Allemagne ? », « non, mais en vrai, tu bosses dans quoi ? ») et rechignent souvent à ne pas occuper des fonctions prestigieuses.

parfois plus nombreux que les différences. La plupart des pratiquants ne seraient certainement pas à même de dire dans quelle dénomination ils se reconnaissent. Le GN, comme la reconstitution, est assez mal connu du grand public. Les connexions sont donc difficiles à mettre en place, même si les démarches sont très proches.



La notion de devoir de mémoire est une différence notable. Les reconstitueurs axent leurs activités le plus souvent sur l'évocation de faits historiques prétexte à une démarche mémorielle. Ils participent aux animations culturelles d'états, rassemblent parfois des vétérans, ont une démarche pédagogique poussée vers des établissements scolaires, etc. L'attitude des GN historiques peut leur sembler parfois iconoclaste.

Un président d'association de reconstitution antique m'avait une fois raconté qu'il était venu voir un GN en étant très sceptique sur notre démarche (pas assez immersive et sérieuse à son goût) et qu'il en était reparti convaincu que le GN était sans doute une meilleure reconstitution que son hobby de reconstitueur parce qu'il avait vu des joueurs à fond alors qu'ils étaient simples trouffions de l'armée chargés de patrouiller toute la nuit.

Le manque d'implication ou d'intérêt pour les démarches commémoratives peut être perçu comme un « manque de respect » pour les tragédies historiques. Pourtant, si les GN historiques assument une dimension ludique et de plaisir dans leur pratique ce n'est pas du tout incompatible avec le rapport au public. En effet, la passion étant communicative, les joueurs sont souvent très enthousiastes à l'idée de partager le fruit de leurs efforts avec le plus grand nombre.

Ses adhérents auraient fait le job pendant une ou deux heures puis seraient partis se coucher pour faire comme les autres. Mais les deux milieux sont de plus en plus perméables et de plus en plus de techniques de GN sont appliquées à la reconstitution pour inciter les participants à rester en role play.



**David :** Les limites des activités de reconstitution historique et GN (voir même airsoft) me semblent très ténues et le moins qu'on puisse dire c'est que les points communs sont





Le rapport des reconstitueurs aux objets anciens est souvent ambigu et se rapproche presque du fétichisme. Beaucoup d'entre eux sont aussi collectionneurs. Les GN historiques restaurent et recréent des objets qu'ils utilisent dans des conditions de jeu, proches des conditions historiques. Ce qui est normal pour ces derniers est interprété parfois comme un sacrilège.

On peut dire en résumé que la différence entre reconstitution et GN historique est tout bêtement la notion de jeu.

**Pensez-vous que le GN historique puisse être, en plus de son aspect ludique, un outil de valorisation du patrimoine à part entière ?**

**Fanny :** Complètement ! Le GN historique une excellente entrée en matière. Lorsque nous avons écrit notre GN Gutenberg » (avec Virginie Girod, pour le magazine Historia), l'un des buts du jeu était de faire découvrir le personnage pas si sympathique de Gutenberg, l'invention de l'imprimerie et la ville de Strasbourg au 16e siècle : cela a fonctionné plutôt bien pour des joueurs débutants de 9 ans à 77 ans !



De la même façon, certaines associations de reconstitution mettent en avant des critères subjectifs pour la participation à leurs activités au prétexte de la véracité historique. Ce n'est pas le cas des GN historiques qui admettent tous les profils, considérant que l'application des règles associatives est la seule qualité nécessaire à la pratique.

Parfois, certains reconstitueurs intègrent une dimension militante liée à l'histoire de leur personnage et à ces convictions ou ces combats. Ils comprennent parfois mal les démarches de leurs opposants à qui ils attribuent la même démarche que la leur.

Les participants des GN historiques eux ont souvent plusieurs uniformes modulant leurs participations pour équilibrer les équipes, ayant pleinement conscience de devoir servir l'intérêt de la partie plus que de représenter forcément toujours le même belligérant.

Le GN historique permet aux participants de découvrir l'Histoire sous un nouveau jour, en se mettant dans la peau de leur personnage, en se posant des problématiques historiques et en étudiant les contextes, la culture, les arts décoratifs. Nous répétons des danses historiques pour les bals de GN, issues de nos répertoires de danses anciennes. Nous nous habillons de costumes potentiellement créés par des artisans d'art. Nous y mangeons des recettes exhumées de vieux livres de cuisine oubliés. Nous nous renseignons sur des époques et avons envie d'en savoir plus grâce à des livres, des documentaires, des expositions.







J'ai eu la chance d'organiser des GNs dans des monuments historiques presque millénaires et de les faire découvrir à mes joueurs d'une façon inédite. Outre l'expérience individuelle, il ne faut pas oublier que les organisateurs louent les lieux qui servent de cadre aux jeux (châteaux, manoirs, etc.), et cet argent aide beaucoup les propriétaires de ces endroits à les entretenir. Le GN historique peut donc être une excellente source complémentaire de revenus pendant les périodes creuses et œuvre à protéger l'Histoire.



**David :** Les joueurs de GN historiques orientés reconstitutions, à travers leur activité, sont en lien direct avec l'Histoire.

La réutilisation ou la fabrication d'objets anciens est un passage obligé lorsqu'on souhaite toucher du doigt les conditions de vie des années passées. Réutiliser les objets du passé et retrouver des savoir-faire anciens sont le plus souvent une partie non négligeable de la démarche des joueurs.

Ces objets sont parfois disponibles à moindres coûts, il suffit alors d'un nettoyage pour leur rendre vie. Pour d'autres, il faut se lancer dans des démarches de restauration plus ardues. Malheureusement, beaucoup d'objets anciens trop fragiles ou trop onéreux ont une valeur intrinsèque de collection et ne

peuvent plus être exploités qu'à titre de modèles, entier ou partiel. Après un travail de recherche commencent les démarches de reproduction (ou restauration) dont on essaye qu'ils soient les plus fidèles possible.

Aujourd'hui, beaucoup de lieux d'histoire sont des lieux de patrimoines et de tourisme. Ils restent cependant accessibles ponctuellement à certaines conditions. Il existe aussi des lieux de cultures spécialisés dans la sauvegarde du patrimoine qui mettent à disposition des objets ou des locaux pour des démonstrations publiques.

Lors des périodes anniversaires, les gestionnaires de ces lieux sont ravis de leur donner vie au travers de la présence de personnes en tenue sur leur site. Cela répond parfaitement à une fonction de pédagogie (quand les participants sont compétents), mais aussi à l'animation du site.

Lors des week-ends publics, les joueurs suscitent l'intérêt et la curiosité en utilisant leur équipement face au public. Par leurs échanges et en désacralisant les objets, ils rendent les époques accessibles et vivantes. Les démarches ludiques et souriantes mises en scènes, qui pourraient sembler irrespectueuses dans certaines phases de jeu, attirent et réjouissent un public nombreux qui est trop souvent lassé par les expositions d'objets inertes dans des musées.

Les joueurs acceptent avec plaisir d'être vecteur de culture et d'animation en échange de la prise en compte par les organisateurs du respect de leurs conditions et de leur aspiration de jeu. Ni intermittents du spectacle, ni historiens, ni professeurs, ni animateurs culturels, les joueurs qui s'amuse font profiter les visiteurs de leur présence. Dans les lieux historiques, le temps de leur intervention, la vie reprend et les fréquentations bondissent.



A person wearing a black hooded robe and a golden, intricately carved mask. They have a dagger tucked into a scabbard on their right arm. The background is dark with a skull and a quill pen visible.

L'Atelier du G<sup>7</sup>U

**20%\***

de remise sur  
la gamme  
**PALNATOKE**  
avec le code:

**GNMAG20**

\*Offre valable jusqu'au 31 decembre 2018

[www.atelierdugn.com](http://www.atelierdugn.com)



Projet : OZ - un Autre Monde

« OZ »

- Un Autre Monde -



Propriété dédiée à l'activité des  
Jeux de Rôle Grandeur Nature (GN)

---

Deux des plus grosses structures du GN français amateur - Drakerys & Eve Oniris - ont affiché en début d'année 2018 leur volonté de mutualiser leurs efforts sur un même site de jeu. Elles ont ainsi ouvert la voie à l'idée d'un projet plus ambitieux : **l'achat communautaire d'un terrain dédié quasi-exclusivement à notre hobby favori.**

---



# Projet : OZ - un Autre Monde

## 1. Genèse d'un projet ambitieux !

À l'origine de ce projet, il y a la réflexion autour d'un cahier des charges qui s'accorde en tout point avec la description que l'on se fait d'un terrain agricole, et c'est donc tout naturellement que nous nous sommes tournés vers l'organisme d'Etat en charge de préempter ces terrains : la SAFER. Cette rencontre constitua la première étape de notre projet. L'échange constructif déboucha sur la conclusion que l'achat d'une ferme nous serait impossible et que nous devions nous diriger vers l'acquisition d'un terrain privé. Envisager ce type d'achat modifiait le coût du projet de façon conséquente le rendant hélas beaucoup moins enthousiasmant, pour ne pas dire inaccessible. Mais les étoiles de la Providence étaient dans un alignement positif...

Quelques jours plus tard, la SAFER reprit contact avec nos ambassadeurs en expliquant qu'une opportunité, probablement unique, s'offrait à nous. Une ferme de plus de 38 hectares (380.000m<sup>2</sup>) en fin d'activité pouvait répondre à nos besoins. Les terres, comme les bâtiments, ne semblaient pas en mesure d'intéresser un agriculteur. Une visite fut donc derechef organisée dans le nord d'Angers (49). Entre des installations d'élevage de veaux hors normes, des bâtiments en ruine et des terres n'intéressant ni les céréaliers, ni les maraîchers, les chances pour l'actuel propriétaire de vendre son exploitation à un collègue étaient relativement faibles. Et **c'est cette opportunité que nous allons saisir tous ensemble.**



## 2. Un terrain dédié au GN !

La propriété est composée de parties boisées, de grandes plaines, d'une large pièce d'eau et de divers bâtiments pour un total de presque 3 000 m<sup>2</sup>. Dès la première visite, on se rend compte du potentiel du site. L'auberge de 700 m<sup>2</sup> nous tend la main, la cave voûtée nous attire sous terre et les ruines (remises hors d'eau) sont autant de lieux d'ambiance. Les grosses organisations trouveront de larges zones pour étendre les campements. Le site se trouve au bout d'une route goudronnée, à presque 600 m du premier voisin. Les larges blocs de pierre sont des invitations à peine cachées à la construction de dolmens et autres menhirs. Les champs sont larges et entrecoupés par des haies qui permettent de les isoler visuellement les uns des autres. Les parcs à veaux sont autant de possibilités d'aménagement de dortoirs, de douches et pourquoi pas d'un *fab-lab* ? Les idées se bousculent grâce aux nombreuses possibilités d'extensions, tant du point de vue des surfaces de jeu avec les prairies voisines - 13 Hectares - qu'avec les constructions de décors permanents.

Une cinquantaine de visiteurs GNistes ont déjà pu se faire leur propre opinion, et les idées fusent sur le Facebook dédié au projet : <https://www.facebook.com/groups/oz.autre.monde>



De nombreuses expertises sont en cours, menées par des professionnels indépendants. On les veut « indépendants » afin de minimiser les risques d'erreurs dues à un regard passionné de GNistes. C'est cependant grâce aux conseils donnés par la communauté GN qui suit le projet, que nous les avons contactés. Merci aux experts-comptables, urbanistes, architectes, notaires, avocats d'affaires, etc. On en oublie... Les grandes lignes du projet sont en partie tracées mais les détails se peaufinent au gré des informations qui nous parviennent. D'autres modèles sont analysés : Biccoline, Kandorya, Camp du Dragon, etc. Nous cherchons à imaginer comment accueillir plusieurs univers distincts

– médiéval et post-Apo, entre autres. On imagine l'accueil des plus petits, l'agencement et l'équipement de la cuisine, l'accessibilité aux handicapés, etc. Tant de sujets divers...



## 3. Fonctionnement.

Pour la construction juridique, le modèle envisagé serait la **création d'une SCI « Oz »** qui signerait un bail à long terme avec une association, gérante de la propriété. Le montage d'une SCI apparaît nécessaire pour convaincre la SAFER de nous laisser acquérir ce terrain. Et nous allons, à ce titre, continuer d'accueillir des agriculteurs en acceptant leurs animaux sur nos terres l'hiver ou en organisant avec eux le fauchage des foin. Cette société autofinancée n'aura pas vocation de faire des bénéfices mais cherchera plutôt à équilibrer ses comptes. Nous imaginons une rétribution pour les membres prêteurs de la SCI à un taux équivalent au livret A +1%, tout en conditionnant cette rétribution aux résultats d'exploitation de l'association, au moins pour les 3 premières années.

**L'association Loi 1901 « La Joyeuse Garde »** aura la lourde responsabilité d'entretenir cette propriété, d'en faire la promotion et d'en faciliter l'accès aux associations de GN qui voudraient la louer. Les membres de cette association devront se coordonner pour entretenir et bâtir de nouvelles structures sur le terrain. Outre la satisfaction d'œuvrer pour notre hobby, ils seront récompensés grâce à des « tokens » qu'ils pourront offrir à l'association locatrice de leur choix. Cette dernière gagnerait ainsi des avantages lors de locations - restant à définir.

Il est également imaginable d'installer dans la maison d'habitation un futur retraité du GN et sa famille afin de bénéficier d'une présence permanente sur place. Un studio pourrait être mis à disposition pour les membres les plus assidus de l'association afin de faciliter leur venue en dehors des périodes de jeu. Les idées se bousculent pour faciliter la vie des associations qui viendront sur le terrain. Un riche carnet d'adresses (Gîtes, Assos de PNJ...), des outils facilitant l'organisation (carte Métro Angers, bons plans maraîchers ou viande...), du matériel (talkies, rallonges, spots, sonos...). Un espace cuisine aménagé, des containers pour stocker du matériel, un coin dédié aux plus jeunes pour faciliter la venue des parents sur les jeux, un *fab-lab* avec extrudeuse plastique ou imprimante A1, etc.



## 4. De nécessaires règles à connaître et suivre

L'équipe d'ambassadeurs recueille les avis de chacun, écoute les craintes, capte les bonnes idées et remet tout cela en perspective avec les normes de sécurité et les règles juridiques obligatoires dans le cadre d'un projet de cette taille. Quand on se penche minutieusement sur les textes officiels, on s'aperçoit bien vite que l'activité GN est loin d'être en phase avec un grand nombre de lois et autres règles sur l'hygiène, les constructions, les rétributions, la sécurité... Les expériences malheureuses du passé nous ont permis de comprendre l'enjeu de ce projet. Le GN bien qu'étant un événement privé, est une activité qui accueille du « public » (malgré ce qui a pu être cru par le passé) et est donc soumise à des règles strictes tant pour la protection des joueurs que pour celles des organisateurs. La pérennité d'un site dit « permanent » dépendra de notre capacité à nous adapter et à respecter l'ensemble de ces règles. Et cet objectif devrait être le même pour les Mass Larp français qui seront dans les prochaines années de plus en plus sous le feu des projecteurs et donc des diverses institutions de l'État. Comme dit précédemment, c'est une chance pour nous de fédérer autant de passionnés et donc de corps de métiers. Grâce à leurs précieux conseils et/ou questions, nous identifions les écueils, nous nous renseignons et nous avançons.



## 5. Et ça coûte combien ?



Au moment où vous lirez ces lignes, les négociations ne devraient pas être terminées, c'est pourquoi nous resterons approximatifs sur les montants. L'ensemble des bâtiments et des terres sont estimés à 190 000 €, nous avons identifié une première tranche de travaux impératifs de l'ordre de 25 000 € et savons dès à présent que nous aurons besoin de matériel pour un montant de 25 000 € (tracteur chargeur). Ajoutons-y les frais de notaire, d'expertise comptable et de divers autres dossiers, et c'est à nouveau 25 000 € nécessaires. On arrive donc à un total de 265 000 €. C'est le montant minimum pour monter la SCI et l'objectif avoué est de 275 000 € *a minima*. Au moment où nous rédigeons ces lignes (mi-octobre), nous avons

levé 190 000 € pour cette partie du projet.

La seconde partie du financement prendra la forme d'un **Crowdfunding** qui aura vocation à alimenter l'association qui assurera la gestion du domaine. Si à ce jour nous avons enregistré près de 7 500 € de promesses de dons (en un peu moins de 100 participants), nous espérons tripler, voir plus encore, ce montant. Cet argent permettra les premiers aménagements ludiques du site, lui permettant de revêtir son « manteau » GN. Un document à remplir en ligne nous permet d'identifier les potentiels participants pour la partie financement du projet.

N'hésitez pas à le remplir à la hauteur de vos envies et moyens : <https://goo.gl/forms/YOAGPSmiQGusSL6a2>

## 6. Un projet porté par des GNistes, et pour des GNistes !

Ce projet est le résultat de l'émulation passionnée d'un grand nombre de GNistes. Ce groupe est accompagné par ses ambassadeurs, au nombre de 3, que vous connaissez sans doute (au moins l'un d'entre eux ?) :

- Karuna, Éminence grise de Don Quichotte et ancien Président de la Fédé GN
- Ker, Président et Maître des fourneaux de « la Cave au Grenier »
- Guillaume, Fondateur et Ex-Président de l'Association de GN Angevine A3DL.

Ils représentent un **groupe bien plus large** composé par la communauté qui s'enthousiasme pour ce projet et nous pouvons dès à présent remercier un grand nombre d'entre eux pour le soutien qu'ils apportent au projet : Agnès, Caro, Arnaud, Cédric, Papou, Loïc et encore plein d'autres. Ils sont : électriciens, frigoristes, notaires, urbanistes, architectes, bricoleurs de génie ou plus simplement passionnés. Sans eux le projet ne verrait et ne verra pas le jour, et si vous aussi vous souhaitez prendre part à l'aventure, il vous suffit pour cela de rejoindre les 1 500 personnes qui en seulement 2 mois ont créé une vraie communauté sur Facebook pour échanger et porter le projet :



<https://www.facebook.com/groups/oz.autre.monde>

Après étude par les deux associations à l'initiative du projet, Eve-Oniris a pour l'instant décidé de se diriger vers une autre voie. Drakerys prévoit de programmer son prochain jeu prévu pour l'été 2019 sur les terres de OZ. En espérant que ces quelques lignes auront suscité chez vous l'envie de nous rejoindre dans cette Aventure !

**Guillaume, Karuna et Ker, Ambassadeurs pour Oz**