

GN MAG

GN MAG

le magazine des jeux de rôles grandeur nature

Dossier spécial
HUIS CLOS

In situ

LE CHÂTEAU DE CERCAMP

Kit de survie de l'aventurier
ÉPAULETTE D'ONDOIN

Hors jeu

CRÉER SA PAGE FACEBOOK
LE RÉFÉRENT SÉCURITÉ

International

BETA LARP 2019
THE STATE OF LARP
CONQUEST OF MYTHODEA

Événement

NUITS DU HUIS CLOS :
QUELLES PERSPECTIVES ?

N°31

LES HUIS CLOS

Huis clos veut dire littéralement « portes et fenêtres fermées ». Dans certaines circonstances, c'est un évènement public, pour d'autres encore un style artistique (cinéma, littérature, théâtre, etc.) se déroulant sur un lieu unique avec un nombre restreint de personnages.

Pour ce qui nous concerne, le GN, c'est un des formats les plus répandus pour en réaliser un. S'il est une forme de jeu qui permet d'être en GN sur une courte durée, c'est une porte d'entrée non négligeable à notre passion pour nouveaux GNistes.

Pour mon premier édito, c'est non sans fierté que je le fais sur un sujet au cœur de l'activité GN. Les différentes interventions qui y ont lieu évoquent sa richesse, ses formats protéiformes avec des objectifs multiples. Nous y verrons de belles initiatives autour du Huis clos. Cela permet aussi de parler directement de la FédéGN, d'une situation complexe qu'elle vit actuellement autour de la Nuit du Huis clos et d'introduire de façon plus large des questions autour de la FédéGN.

En bonus, vous trouverez également de nombreuses informations pratiques et des témoignages sur d'autres sujets et évènements, qui sont aussi une façon de parler de notre activité.

Bonne lecture

Yannick Mahalimby

DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS

GN MAG

GN MAG

le magazine des jeux de rôles grandeur nature

Sommaire

Page 3 : News

Page 5 : Il était une fois une asso...

Les Lufteaux (Les Damps, 27)

L'Antykhimera, (Lyon, 69)

Page 8 : In situ

Les Mines du Roi nain, un site souterrain atypique

Le Domaine du Denais, un lieu dédié au jeu

Page 12 : Kit de survie de l'aventurier

Il était une fois dans l'craft : tuto peinture d'accessoire post-apo

Il était une fois dans l'craft : une collerette pour un GN Warsney

Pas à pas : Tasses post-apocalyptiques par Joséphine

Page 18 : Dossier spécial post-apocalyptique

Le post-apocalyptique : quelques repères

Fumble Corp. présente "Un GN post-nuklear"

A la rencontre d'Akito, orga du GN "The Nest"

Paint ball et GN inconciliables ? L'exemple Dead town

Zone Rats : un groupe post-apocalyptique tchèque

L'Expo Rétro Post Apo

Page 33 : Chiffres clés du GN

Portrait de la communauté GNiste

Page 34 : Hors jeu

Accueil et sécurité émotionnelle

Ivresse publique manifeste en GN

Comment gérer la trésorerie d'une association ?

Page 42 : International

L'association espagnol Luna Negra

Un GN post-apo dans un cadre idéal : Stalker Bulgaria

A la rencontre de la FédéGN Québec

Page 45 : Y'a pas que le GN dans la vie...

Souvenirs d'escrime ludique

Page 46 : Evénement

Le festival Wasteland weekend aux Etats-Unis

GN MAG n° 29 - Mai 2018. FédéGN, 16, Les Linandes vertes 95000 Cergy

— www.fedegn.org. contact : gnmag@fedegn.org - 0805 69 2000 —

Crédits photos : Laureen Keravec, FédéGN, les Lufteaux, l'Antykhiméra, ACP - Mines du Roi nain, le Domaine du Denais, Yann Ravalet, Lydie de Cat, Joséphine de Verneuil, Julien H., Fort paint et l'équipe SOCOM, Zone Rats, Peji photographie, Luna negra, Stalker Bulgaria, FédéGN QC, Coy Towson, Keri Kilgo, Thomas Kerns, Ryan Speth. - **Rédacteurs :** Aurélie, David, L'Antykhiméra, Yann Ravalet, Lydie DeCat, Joséphine Verneuil, Julien H., Petro Vitch, Stéphane Gesquière, Nadège, FédéGN, Luna negra, Stalker Bulgaria, Xavier Jacus. - **Relecture & corrections :** Daphné Bertin

Brèves de comptoir à la taverne

Total war: Three Kingdoms, Stranger Things : toujours Captives State au cinéma. c'est pour bientôt. plus de produits dérivés.



Vous l'attendiez depuis sa présentation à l'E3 ? Avis à tous les fins stratèges, *Total War: Three Kingdoms* de Creative Assembly sort en mai 2019.

Ce jeu de stratégie sur PC vous plongera à la fin de la dynastie Huan. Trois royaumes se concurrencent la prise en main du destin du pays. Parviendrez-vous à réunir la Chine sous une seule bannière ?



Du côté immersion, on attend une véritable claque visuelle et auditive. Niveau gameplay, une nouvelle IA pour la diplomatie et de nombreuses nouveautés. Tout cela annonce des batailles encore plus épiques... En bref, de belles promesses que les fans de Total War espèrent voir tenues !



En attendant la sortie prochaine de la saison 3 de la série *Stranger Things*, qui devrait être en principe être diffusée sur Netflix en juillet, ce sont les éditions Lumen qui publieront les ouvrages transmédia, traduits en français, issus de l'univers de la série des frères Duffer.



Le premier livre à paraître, *Stranger Things: Suspicious Minds* sort le 7 mars 2019. Dans ce préquel écrit par Gwenda Bond, vous suivrez Terry Ives, qui n'est autre que la mère d'Eleven. L'histoire se déroule en 1969, en bonne partie dans le fameux Laboratoire National de Hawkins. L'occasion sans nul doute d'en apprendre plus sur Hawkins et sur les origines du personnage phare d'Eleven.

A noter également que la firme Hasbro va éditer une version spéciale *Stranger things* de *Donjons et dragons*, attendue pour mai.

Le pack comprend deux figurines de Demogorgon déjà peintes, ainsi bien sûr que le pack habituel : dés, fiches détaillées et livret des règles de D&D. Le pack est actuellement en précommande sur Amazon pour 24,99 \$, livraison pour la France.



Captives State, co-écrit, réalisé et co-produit par Rupert Wyatt (*La Planète des singes : les origines*), sortira en salle le 3 avril 2019. Ce film américain, mêlant science-fiction et thriller, dépeint l'humanité asservie par une force extraterrestre sous prétexte d'unité pacifique.

Occupée, la ville de Chicago est divisée entre les collaborateurs, qui s'agenouillent devant « le législateur » présenté comme la solution à tous les maux, et les résistants qui les affrontent depuis dix ans, malgré une brutale répression.

Le film suit en particulier la vie de l'officier de police Mulligan (John Goodman), qui est chargé d'unir le monde contre l'ennemi extraterrestre. Il recrute Gabriel (Ashton Sanders), le jeune fils d'un soldat tombé au combat qui a rejoint un groupe rebelle appelé Phoenix.

Pour voir la bande-annonce sur Allo ciné, suivez [ce lien](#).

Bilan des Rencontres de la FédéGN 2018



Les Rencontres de la Fédé se sont tenues à Châteauneuf-sur-Isère du 14 au 16 décembre 2018, regroupant physiquement 24 associations.

En marge de la tenue de l'Assemblée générale annuelle, des échanges fructueux sur de nombreux thèmes ont eu lieu, ainsi que les premières formations Prévention et Secours Civiques de niveau 1 (PSC1) proposées par la FédéGN.

Ces temps forts ont permis à tous d'évoquer des notions importantes d'ordre juridique ou des problématiques liées à l'organisation de jeu comme la sécurité émotionnelle (compte rendu de la table ronde disponible [ici](#)).

Des présentations de projets autour du GN étaient également au rendez-vous : Les Chroniques de l'entre-deux monde (film documentaire), Live multiverse (plate-forme de services multiples visant à promouvoir le GN), ou encore le site de jeu des Mines du Roi nain, sans oublier le Festival du Film court de GN.

Le mauvais temps n'a pas permis d'activités extérieures, néanmoins l'escrime ludique et le jeu en général étaient également de la partie. En bref, un événement fort convivial pour lequel nous vous donnons dès maintenant rendez-vous l'an prochain.

La Commission de déontologie se met en place



L'ensemble des associations présentes lors de l'Assemblée générale ont entériné les modifications du règlement intérieur qui permettent la création de la Commission de déontologie.

Son rôle est de recueillir les informations concernant tous les événements indésirables survenus lors de jeux de rôles grandeur nature ou activités liées et d'y apporter une réponse adaptée, en s'entourant si nécessaire d'experts ou d'intervenants extérieurs.

Elle peut répondre de trois manières en fonction des cas : l'information auprès de la communauté, la sanction interne (suspension de la carte GN, impossibilité de souscrire à l'assurance fédérale) ou le signalement à l'autorité judiciaire par le président de la FédéGN.

Cette instance indépendante du Conseil d'administration n'a pas pour objectif de ne traiter que les problématiques liées à sécurité émotionnelle, son action n'est pas uniquement coercitive, elle est avant tout pédagogique et préventive : c'est un véritable outil pour répondre plus largement à toutes les questions de sûreté et de sécurité, ainsi qu'aux actions pouvant nuire à l'activité.

Elle est composée de cinq membres maximum : le président de la FédéGN, qui peut être représenté par le responsable du pôle déontologie au sein du Conseil d'administration, deux représentants élus par les associations membres et deux représentants élus par les joueurs titulaires d'une Carte GN ou Carte GN+. La durée du mandat des quatre représentants est de trois ans, renouvelable.

Pour en savoir plus, référez-vous aux articles 37.1 à 37.11 du règlement intérieur. Au moment où nous écrivons ces lignes, les candidatures sont closes et le vote en ligne pour élire vos représentants devrait être ouvert sous peu.

Qui sont vos interlocuteurs au Conseil d'administration ?

Un nouveau Conseil d'administration a été élu lors de l'Assemblée générale, pour l'année à venir. Découvrez l'organisation de cette instance et une présentation succincte des bénévoles qui le composent.

Conseil d'administration de la FédéGN

Bureau

Yannick MAHALIMBY
Président

En formation Accompagnant éducatif et social

38 ans
célibataire, sans enfants

Consultat d'Elleslande
Mur blanc
Toulouse (31)

Stéphane Gesquière
Trésorier

Officier de police

51 ans
marié, deux enfants

ARCAN
Cergy (95)

Alexandre TAMÉ
Secrétaire

Responsable d'activités dans les télécoms
39 ans
célibataire, un enfant

Airsoft events
Masevaux (68)

Conseil d'administration

Yannick MAHALIMBY
Président

Xavier JACUS
Vice-président
en charge de
l'Escrime Ludique

Ingénieur social
Directeur associatif
61 ans
marié, deux enfants

Lorraine paintball
Lerouville (55)

Stéphane Gesquière
Trésorier

Guillaume FAURE
Subventions

Coordinateur événementiel

31 ans
marié, sans enfant

ReNainSsance
Toulon (83)

Alexandre TAMÉ
Secrétaire

Moyens informatiques
Sécurité

Sylvain DRUART
Déontologie

Superviseur et formateur
informatique

39 ans
Marié, deux enfants

Fantasticus
Calais (62)

Laurène RIVIERE
Communication

Etudiante

24 ans
en couple, sans enfant

Epic GN
Toulouse(31)

Benjamin VILNOY
Communication

Etudiant

22 ans
Célibataire, sans enfant
Les Sculpteurs De Rêves
Dijon (21)

Marie-Emilie FAUCOMPRE
Ressources et projets

Professeur d'histoire géo

29 ans
en couple, 1 enfants

La Chimère
Lille (59)

Maxime BOUDRY
Coordinateur national

Chef de projet & Analyste en
qualification Logicielle

33 ans
célibataire, sans enfant

Les Derniers de Solace
Les Enfants de Pandore
Lille (59)
Bounty Hunter Legion
Gurgy (89)

Christophe BROCK

Fonctionnaire territorial

30 ans
un enfant

Team IS 38
Tigneux-Jameysieu (38)

Christian BLANQUET

Régulateur de transport
retraité

63 ans
marié, deux enfants

ARCAN
Villeneuve la Garenne (92)

Coordination nationale

Alexandre TAME
Coordinateur Alsace

Olivier DOUSSE
Coordinateur Aquitaine

Gérant SARL Atelier du GN

38 ans
Marié, 2 enfants

Association TrinyGame
Nousty (64)

Alexandre MIGNON
Coordinateur Grand Nord

Adj. Administratif Hospitalier

37 ans
Marié, 3 enfants

Les Portes du Nord
Alquines (62)

Yannick MAHALIMBY
Coordinateur
Midi-Pyrénées

Sandrine DECLUME
Coordinatrice
Languedoc Roussillon

Permanente de la FédéGN

35 ans
Mariée, 1 enfant

Castelnau-le-lez (34)

Pierre LEBLANC
Coordinateur
Rhône-Alpes

Interne spé. Santé publique
32 ans
en couple

RAJR
Lyon (69)

Saint-Etienne (42)

Toxic GN (Le Mans, 62)

par David Barberousse. Crédits photos : Laureen Keravec et Toxic GN



- Des GN « initiation », où nous essayons, dans la mesure du possible, de faire découvrir l'activité via des jeux grandeur nature adaptés type escape game ou format Huis clos en grandeur nature... Le prochain aura lieu en avril dans l'univers de Sherlock Holmes.

- Des GN airsoft, nous traitons ces jeux comme des GNs « classiques » (ces jeux ne sont donc pas des OP airsoft) sauf que nous y incluons l'airsoft comme outil pour accentuer l'impact et l'intensité des scènes d'action.

Nous avons créé l'association en partie pour des projets de ce type, car l'offre de GN airsoft reste encore limitée. Nous avons plusieurs GN de ce type cette année : un autour de la guerre du Vietnam *La rizière sans retour* et un post apo se déroulant dans l'univers du jeu de rôle *Vermine*.

Toxic GN est une association organisatrice de GN en tout genre (huis clos, initiation, GN et airsoft...), située au Mans. Elle est composée d'une douzaine de membres actifs, tous vétérans dans le GN, et son activité peut générer la participation de plusieurs dizaines de personnes.

Notre optique est de proposer des jeux immersifs via l'environnement, les règles, l'action et les personnages. Nos jeux sont plutôt de petite taille (-100 joueurs) afin de favoriser la qualité et la cohérence d'écriture des personnages. Nous apprécions les ambiances propices au roleplay, mais sans se prendre la tête. Par exemple, on trouve toujours une photo de Britney Spears notre marraine spirituelle dans nos jeux ;-)).



Pour en savoir plus sur notre association, n'hésitez pas à consulter [notre page Facebook](#) ou [notre site web](#).



Notre structure organise différents types de jeux :

- Des GN/huis clos « classiques », dans des univers bien connus (Warhammer, Metro 2033...), où nous cherchons à construire un scénario sérieux et cohérent avec l'univers tout en offrant des scènes ou règles propices au roleplay.



Retour sur Un GN post-nuklear

par Julien H. Crédits photos : Crashei Photographie

Cinq octobre 2018, à proximité de Salm en Alsace. Une maison de vacances, sa forêt environnante. Une association, Fumble Corp. et son premier jeu de rôle grandeur nature : Fallout à l'alsacienne. Une centaine de participants. Au programme : secrets, bombe et radiations !



De l'écriture

Nous avons créé les personnages à l'aide des joueurs, en leur soumettant un questionnaire. Ces informations étaient sensées nous permettre de nous faire une idée du personnage souhaité par chacun. Et lorsqu'on croit que laisser libre court à l'imagination des rédacteurs va les aider, c'est bien souvent tout le contraire ! Une idée soumise par le joueur offre une ligne directrice avec un risque moindre de proposer l'incarnation d'un avatar qui pourrait être jugée compliquée. Sans fil conducteur, il est possible que le participant se retrouve pris totalement pris au dépourvu.

De l'immersion

Nous avons voulu jouer la carte de l'immersion en mettant les joueurs face à des situations réelles et en leur donnant du matériel réaliste. Cela impliquait, par exemple, de crocheter avec des outils d'entraînement trouvés sur un site connu d'objets à bas prix, de la programmation informatique à l'aide d'un guide, des composants d'artisanat à taille réelle, etc.

Les outils de crochetage ont rapidement été mis à contribution face aux nombreux cadenas disposés de ci et de là. Les joueurs ont adoré cette interaction qui change du classique, mais néanmoins efficace, système de codes distribués aux personnages avec la compétence. Il a fallu anticiper les méconnaissances en informatique des joueurs. En ce cas, les organisateurs intervenaient et assistaient les joueurs en difficultés pour ne pas les décourager. Résultat, certains ont appris en s'amusant.



Le manque d'effectif au sein de l'équipe de rédaction a pu nous faire défaut. La conséquence directe de celui-ci étant un manque de contenu en jeu sur les activités et « quêtes » annexes.

Il ne faut jamais sous-estimer un joueur ! Il ira souvent plus vite que votre chronologie prévue à l'avance. Il est donc impératif de prévoir plus de jeu que nécessaire, avec le risque que tout le contenu ne soit pas exploité. Il n'y a rien de pire qu'un joueur qui ne trouve ni jeu, ni occupation. C'est encore dans ce cas que les agents de terrain peuvent agir en envoyant PNJ et scènes, pour raviver la flamme.

Enfin, pour faire mieux, nous avons recruté deux nouveaux organisateurs pour participer au prochain opus.



Pourquoi devenir orga ?

Tim, joueur sur le premier opus d'un GN post-nuklear vous raconte pourquoi il a décidé de rejoindre l'équipe.

« Pendant les évènements de « l'Abri 403 » j'étais Miguel Castelianos, médecin de son état. Faussement vénal, j'étais finalement un bon samaritain. Enfin, c'était le cas jusqu'à ce que je meurs, et que je revienne un peu plus robotisé et un peu moins humaniste. J'ai disparu pour de bon lorsque la faction qui m'avait éliminé une première fois et que j'avais rejoint post-mortem a fait exploser le générateur de l'Abri.

Bien sûr il ne s'agit que de mon histoire, très résumée, dans les deux jours et demi du GN. Pendant que j'étais occupé à faire cela tellement d'autres évènements ont eu lieu qu'il serait trop long de tous les présenter ici.



Les attaques de goules, les attentats radioactifs ou encore les trahisons entre les factions ne sont que quelques-unes des péripéties qui ont marqués ce week-end.

Ces trois jours ont été une sacrée expérience pour moi. C'était la première fois que je participais à un GN et je ne regrette pas d'avoir fini par me décider pour celui-ci ! J'étais anxieux avant d'y être évidemment, mais j'ai vite été rassuré.

Les autres joueurs étaient absolument géniaux, que ce soit en jeu ou hors-jeu. Tout le monde était toujours parfaitement dans son rôle et toujours prêt à aider, et je ne dirais jamais assez de bien de certains costumes.

Le scénario est sans aucun doute ce qui m'a poussé à devenir orga. L'idée d'imaginer l'univers de Fallout dans le contexte alsacien/Est de la France est pour moi une idée très originale et intéressante. En utilisant ce contexte pour créer un cadre cohérent dans lequel jouer, cela permet d'être à la fois dans le familier et la nouveauté. On retrouve bien sûr certaines marques célèbres comme le Nuka-cola ou les abris Vault-Tec,



mais on rencontre aussi des pillards qui se terrent dans le casino du Monte-Carlo en Allemagne ou bien des seigneurs qui appliquent la loi féodale après s'être installés dans les châteaux qui constellent les hauteurs alsaciennes.

Aujourd'hui je suis scénariste pour un GN post-nuklear aux côtés de Juks, le coordinateur, Matthieu, déjà à l'écriture sur le premier GN, et JR, un autre joueur converti à l'organisation, et de tous les autres membres de l'association qui ont participé à la réussite du premier. Et tout ce beau monde va essayer de concocter une suite encore meilleure que le premier épisode, alors j'espère que les joueurs seront encore au rendez-vous. »

Un GN post-nuklear revient

Grâce aux retours des joueurs et leur mise à contribution, nous corrigeons nos erreurs et comblons nos lacunes. Nous présenterons le résultat de cette nouvelle année de travail et les améliorations apportées au cours du prochain opus le 27, 28 et 29 septembre 2019, au Fort Rapp, à Reichstett.

Suivez la suite de leurs aventures d'orga sur leur page facebook <https://www.facebook.com/gnpostnuklear/>.





TU VEUX AVOIR LA CLASSE EN GN CET ÉTÉ ?

LÂCHE TA PELLE, TON SEAU,
ET REGARDE LES NOUVEAUX
PATCHS DE LA FÉDÉGN !

FédéGN FédéGN

FédéGN

DISPONIBLES SUR [HTTP://WWW.FEDEGN.ORG/LA-BOUTIQUE](http://www.fedegn.org/la-boutique)



Pour son prochain numéro
axé sur le thème
"La science-fiction",
GN MAG RECHERCHE :

DES REDACTEURS ET
CORRECTEURS POUR RENFORCER
SON EQUIPE.

Contact : aurelie@fedegn.org

FédéGN

Le Château de Cercamp, Frévent (52)

Un authentique monument classé du XVIII^e siècle au milieu d'un vaste domaine boisé, y a-t-il plus bel écrin pour favoriser l'immersion ? Situé à Frévent, à environ 40 km d'Arras (62), le château de Cercamp conviendra à l'organisation de vos jeux. Serge Doufour a racheté le domaine aux Hôpitaux de Paris en 2012 pour lui redonner son lustre d'antan.

Un lieu empreint d'Histoire

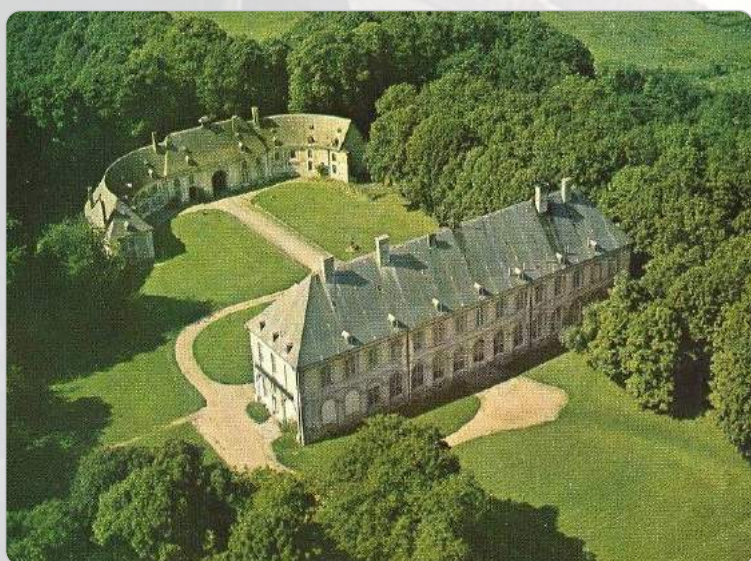
À l'origine, l'abbaye de Cercamp est construite en 1137, par Hugues de Camp d'Avesnes comte de Saint-Pol, sur les conseils du pape. Il cherche en effet à se racheter auprès de Louis le Gros et de l'église après la destruction de la ville et du monastère de Saint-Riquier sous le feu grégeois, qui a coûté la vie à 2 500 personnes. S'il a pu échapper aux sanctions terrestres par pénitence, la légende de la « Bête canteraine » raconte qu'il errerait toujours changé en loup, chargé de chaînes, sur les terres qui ont subi les affres de ses actions.

L'histoire de l'abbaye est particulièrement riche, mais ne fera pas l'objet de cet article. C'est sous Louis XV qu'est entreprise la reconstruction totale du lieu. De nouveaux bâtiments sont ajoutés à partir de 1741. Le quartier des étrangers, aujourd'hui le château de Cercamp, en fait partie.



Au cours de l'été 1915, le château abrite l'état-major du général Foch qui y reçoit le roi George V, Alexandre Millerand, ministre de la Guerre, les généraux Joffre et French, ainsi que le président Poincaré qui lui remet les insignes de Grand-croix de la Légion d'honneur.

Légué à l'Assistance publique de la Seine, le domaine devient au fil du temps une école ménagère puis une maison d'accueil pour enfants en difficultés. Vendu en 2012 par les Hôpitaux de Paris à Serge Dufour un passionné d'art classique, il est désormais ouvert au public et en cours de restauration grâce notamment aux bénévoles de l'association des amis du château de Cercamp.



Saisie à la Révolution, l'abbaye va connaître plusieurs propriétaires qui vont progressivement la démanteler et l'abandonner. En 1823, François-Luglien, baron de Fourment, s'en rend acquéreur. C'est un nouvel âge d'or pour l'endroit qui a failli disparaître. Il ne conserve de l'abbaye que le quartier des étrangers, qui servait alors d'écurie, pour le convertir en habitation. Sur les fondations de la grange, il fait élever un bâtiment long de cent mètres, haut de quatre étages pour y développer une filature de laine.

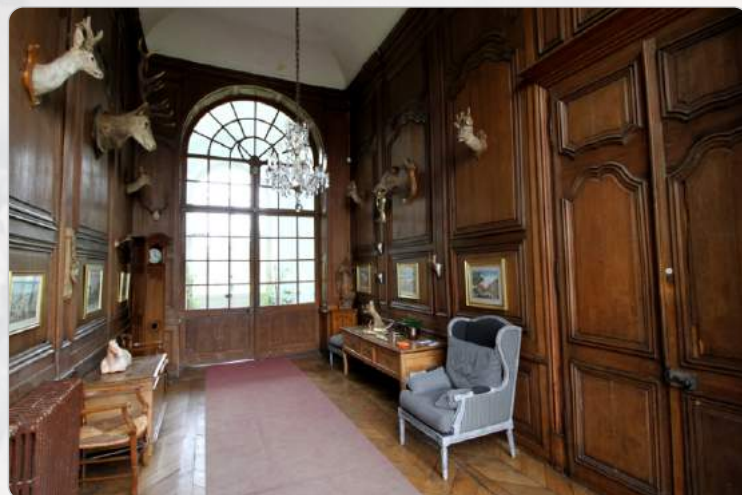


Organiser son GN au château de Cercamp

Implanté au milieu d'un parc de trente hectares, naturellement boisé par endroits, le château de Cercamp propose une large diversité d'espaces extérieurs exploitables en jeu (chapelle, moulin, autres bâtiments...). En fonction de vos besoins et des saisons, vous pourrez y organiser votre GN de maximum 100 joueurs aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. Attention cependant, il vous faudra tenir compte du fait que le château est classé dans votre organisation. On privilégiera notamment à l'intérieur les enquêtes, négociations ou toute autre phase de jeu parmi les plus calmes.



L'ancienne abbaye dispose en rez-de-chaussée d'une entrée qui donne de chaque côté sur deux grands salons prolongés par un petit salon, ainsi qu'une longue galerie à l'arrière de soixante mètres environ.



À l'étage, même configuration : cinq à six grandes pièces et une galerie arrière. Les caves peuvent aussi être aménagées pour les besoins du jeu.

En termes d'accessibilité, l'accueil des véhicules est sans limites, ces derniers peuvent être garés sur les abords de l'allée de 200 mètres qui mènent au château et des pâtures peuvent être mises à disposition si nécessaire en complément.

Des douches, toilettes et lavabos avec eau chaude sont à disposition, une cuisine de collectivité avec des pianos est également utilisable. L'électricité est disponible ainsi qu'internet (4G et Wifi) dans le château. Au niveau réseau mobile, le domaine est parfaitement couvert par Orange, légèrement moins par Bouygues et SFR.

Il est possible de prévoir un couchage sur place dans les bâtiments annexes du château ou les pièces inutilisées et du camping à l'extérieur.

Pour en savoir plus, notamment sur le tarif il vous faudra demander un devis. Le coup est modulé en fonction du nombre de participants, des espaces nécessaires et la durée du jeu.

Le site est accessible plutôt au printemps et à l'automne, en dehors des périodes d'ouverture au public de juin, juillet, août. L'hiver, la location est possible, mais précision importante le château est non chauffé.

Pour plus d'information :

<http://www.cercamp.fr/index.html>

contact@cercamp.fr – tel : 03 21 47 13 46 / 06 60 99 07 70

Il était une fois dans l'craft : Tuto épaulette d'ondin en worbla

Texte et photos : Marc Lauper. Crédits de l'article [Trollcalibur](#)

Cet article détaille la création d'une épaulette d'ondin réalisée en 2015. Sa création a demandé environ 20-25 heures de travail, et requiert peu de matériel particulier.

Matériel

- Une plaque de Worbla's finest art (la taille dépend de celle de votre épaulette, et des détails que vous voulez fabriquer). C'est ça que j'appellerai simplement « worbla » tout le long de cet article.
- Un peu de Worbla's deco art, ou équivalent (Utileplast, friendly plastic, etc.)
- Un peu de Kobracast, ou équivalent
- De la mousse de bricolage (épaisseur 2-3 mm)
- Des élytres de scarabée (chercher par exemple « jewel scarab elytra » sur Amazon)
- De la peinture acrylique
- Du vernis satiné à appliquer au pinceau (pas en spray)
- Un peu de cuir et quelques boucles en métal pour créer la sangle

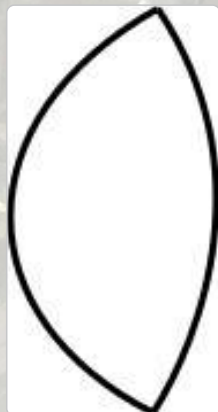
Outillage

- Une paire de ciseaux, des pinceaux, une éponge (juste là tout le monde devrait s'en sortir)
- Un pistolet à air chaud
- Un pistolet à colle
- Une petite spatule en plastique (rayon bricolage, poterie)

Réalisation

Première partie — la forme de base

Commencer par créer l'épaulette en mousse. J'utilise une mousse de 2-3 mm, à cellules fermées, qui s'achète au rayon « travaux manuels » des magasins de bricolage.



J'ai utilisé des cure-dents et des pics à brochette en bois pour créer une structure rappelant les nageoires d'un poisson sur le haut de l'épaulette.

Pour ceux qui auraient de la peine à créer la structure de base, mon patron ressemblait grosso modo à ça, coupé deux fois.



Seconde partie — le worbla

Une fois la structure de base créée, découper des pièces de worbla un peu plus larges que votre patron (ou beaucoup plus large, si vous avez un doute).

Il vous faut deux fois plus de pièces de worbla que de pièces de mousse, car vous allez prendre la mousse en « sandwich » entre deux pièces de worbla :



Quelques bases concernant le travail du worbla :

- Il a deux faces : une lisse et une granuleuse. La face lisse est celle qui colle le mieux, donc vous la mettez à l'intérieur, contre la mousse.
- Il a tendance à affreusement coller à certains matériaux, comme le bois. Pour éviter ce genre de problèmes, je travaille toujours sur un morceau de papier de cuisson, du genre qu'on place sous la pizza avant de la mettre au four.
- La température de travail, il faut essayer pour vous faire une idée. S'il commence à devenir blanc et/ou faire des bulles, c'est que vous l'avez trop chauffé, mais ce n'est pas irréparable. Je travaille généralement avec le pistolet à environ 230 °C, et je le monte jusqu'à 300-350 °C si je dois chauffer de grandes surfaces (mais en restant peu de temps au même endroit, donc).

- **Ne jetez jamais de worbla.** Toutes les chutes, même minuscules, peuvent se chauffer et se réutiliser après coup.

J'ai ensuite recouvert le tout d'élytres, cette fois en utilisant de la colle au pistolet... beaucoup de colle au pistolet.

Donc, chauffez une pièce de worbla, puis venez épouser la forme de votre épaulette en essayant de piéger le moins d'air possible entre la mousse et le worbla (pour éviter les bulles et les rides). Une fois que votre pièce est prise en sandwich, utilisez une spatule pour rejoindre les deux pièces ensemble. Chaud, le worbla colle très bien à lui-même, donc pas besoin de rajouter de colle.



Découpez ce qui dépasse «en trop», en laissant tout de même un peu de matière sur les bords. Puis chauffez les bords et utilisez une spatule pour les lisser proprement :

J'ai trié tous mes élytres avant de commencer, afin d'utiliser toutes les « gauches » d'un côté et tous les « droits » de l'autre. Ils ne sont pas symétriques, et les utiliser sans les trier donnerait un rendu beaucoup moins joli. J'ai aussi trié les « très petites » et les « très grandes » de côté afin de combler les trous le cas échéant.



En pratique, ça donne des bords qui ressemblent à ça. Il y a probablement moyen de faire plus propre, si vous avez une autre technique n'hésitez pas à l'utiliser.

En cours de route, j'ai réalisé que je n'aurais pas assez d'élytres, pour terminer mon épaulette :



Une fois ceci fait, lissez le worbla proprement contre la mousse à l'aide d'une spatule, en le réchauffant localement si nécessaire. Si vous avez des bulles, percez-les délicatement à l'air d'une aiguille pour aider l'air à en sortir, puis refermez le trou en chauffant et lissant le worbla.

Pas le temps d'en commander d'autres, il a donc fallu ruser et fabriquer de quoi « habiller » le haut de l'épaulette.

Quatrième étape — le cth... poulpe

Troisième partie — la déco

J'ai commencé par créer quelques coquillages en utilisant des chutes de worbla, chauffées puis travaillées comme une pâte à modeler. Pour les fixer à l'épaulette, pas besoin de colle : on chauffe les deux pièces, on applique, et on attend que ça sèche.



Vous vous souvenez lorsque je vous ai dit de ne jamais jeter de worbla ? J'ai ressorti mes vieilles chutes, les ai chauffées et modelées, et j'ai fabriqué un poulpe.

Une fois froid et solide, j'ai réchauffé les tentacules les unes après les autres pour venir épouser la forme de l'épaulette. Comme pour les coquillages, pas besoin de colle : le worbla chaud colle à lui-même.



Sur l'image ci-dessus, on peut voir que j'ai rajouté des détails au poulpe. La couche un peu transparente sur le dessus et du Deco Art que j'ai utilisé pour renforcer le côté organique ; ça se présente sous la forme de petites billes à chauffer, et se travaille à une chaleur moins importante (60-80 °C).

Cinquième étape — les fixations

Pour fixer mon épaulette, j'ai attaché des boucles en « D » à une bande de Kobracast (plus solide que le worbla, car renforcé d'une trame de fils), que j'ai ensuite attachée à l'épaulette en la chauffant et recouverte d'une couche de worbla.



Étape fantôme — la sous-couche

Normalement, la sixième étape devrait être un sous-couchage pour rendre le worbla plus lisse et obtenir un rendu plus propre. On sous-couche généralement avec l'un des produits suivants :

- Du gesso (rayon peinture). On fait des couches fines, on ponce au papier de verre (beaucoup) et on obtient un rendu très lisse, très propre.
- La colle à bois. On fait des couches plus épaisses (donc moins de couches) et on n'a pas besoin de poncer — la colle va se « tendre » en séchant. Le rendu est un peu moins propre, mais c'est généralement suffisant pour du GN.

Je préfère généralement la seconde option, car ça va beaucoup plus vite. Mais là j'étais pressé par le temps, donc

pas de sous-couchage pour cette épaulette.

Sixième étape — la peinture

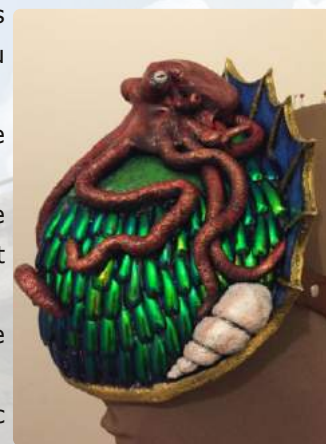


Commencer par une couche de noir sur l'ensemble de la pièce (sauf les élytres).

Une fois que c'est sec, on peut démarrer la peinture à proprement parler.

Laissez parler votre imagination, mais moi j'ai fait comme ça :

- Du bleu foncé, puis moyen, puis clair sur la nageoire. Peint au pinceau en frottant gentiment.
- Du vert foncé, puis clair, sous le poulpe. Même méthode qu'avant.
- Un frottage à sec à la peinture dorée sur la bordure extérieure et sur la face inférieure.
- Une couche de rouge foncé sur le poulpe, suivi d'une couche de « cuivre » déposée légèrement avec une éponge en mousse.
- Du blanc sur les yeux et les coquillages, puis un frottage à sec des coquillages avec du brun.



Une fois la peinture sèche, recouvrez-la d'une couche de vernis pour la protéger. J'utilise généralement un vernis transparent satiné, mais mat ou brillant peut aussi faire l'affaire suivant le rendu souhaité.

Dernière étape — la sangle

J'ai simplement utilisé un peu de cuir léger, quelques rivets et une boucle pour faire une sangle qui vient se placer sous le bras opposé.



Rien de bien sorcier, j'aurais préféré travailler avec un cuir plus épais, mais j'étais pressé donc j'ai pris ce que j'avais en stock...



GALYFF

Pour un stockage sûr et qualitatif,
pensez GALYFF.

STOCKAGE

**Votre association recherche un espace de
stockage à court, moyen ou long terme
adapté à votre budget ?**

Osez, Galyff !

**Galyff SAS, spécialiste du stockage en
milieu souterrain, vous propose la location
d'un espace sécurisé sur mesure,
à 1h de Paris.**

**Stockage sec, hygrométrie contrôlée.
Tous types d'objets inertes,
non alimentaires, acceptés.**

**SAS GALYFF - <http://galyff.fr> - SIREN 822116232
Bureaux de Chantilly 8 r des otages 60500 CHANTILLY
tel : +33 6 03 69 82 84 - courriel : l.filloleau@galyff.fr**

**TU VEUX QU'ON TE REPÈRE DE LOIN EN GN
CET ÉTÉ ?**

**RESTE PAS PLANTÉ SUR UN ROCHER
ET REGARDE LES CHASUBLES
DE LA FÉDÉGN !**



DISPONIBLES SUR [HTTP://WWW.FEDEGN.ORG/LA-BOUTIQUE](http://www.fedegn.org/la-boutique)

Le Huis clos, premiers pas dans le GN

par Agathe Delepaut. Crédits photos : Olivier Artaud.

Le Huis clos, GN en lieu fermé est multiple. Ce format court permet de jouer en effectif réduit en lieu clos. C'est un outil d'initiation adapté aux enfants comme aux adultes. La logistique qui peut rebuter de nouveaux joueurs est moindre. Il ouvre surtout les portes d'une multitude d'univers de jeux.

À Huis clos , les portes s'ouvrent.

Le Huis clos est un format de GN qui se déroule dans un lieu fermé, sur un format court, avec peu de joueurs. *Qu'en un lieu, en un jour, un seul fait accompli tienne jusqu'à la fin le théâtre rempli.* définissait Boileau pour la règle des trois unités au théâtre. Il en va de même pour le Huis clos qui se déroule sous une unité de temps, de lieu et d'action. Répandu sous l'angle de la murder party, il peut se décliner sur des scénarios variés. L'aventure ne se cantonne pas aux forêts et grands espaces mais reste secondaire lors d'un GN à huis-clos, cependant riche en énigmes et mystères. Ce format prend racine dans l'Angleterre d'Agatha Christie des années 1930. Des hôtels organisaient des enquêtes, menées par des comédiens pour le plaisir des clients. La pratique a évolué de sorte qu'aujourd'hui, les participants ont leur rôle à jouer.



D'un point de vue logistique, le Huis clos s'appréhende bien différemment d'un lieu ouvert. Pour les débutants, bien moins d'éléments sont à prendre en compte. S'il y a besoin de dormir, fait rare, le lieu le permet souvent aisément. Les repas sont généralement pris en charge par l'organisation. Les costumes sont aussi plus accessibles. Il y a rarement des combats, les armes sont donc superflues. De plus, de nombreux Huis clos se jouent dans des univers contemporains, les costumes peuvent alors se trouver plus facilement, dans son placard ou dans une friperie. Du côté organisateur, une contrainte s'ajoute, retrouvée dans l'escape game : si des éléments de décor sont impliqués dans le scénario, alors tous les autres peuvent l'être, pour peu qu'un joueur se lance dans une fouille méthodique du lieu. Le scénario peut ainsi avoir à s'adapter au lieu.



Le Huis clos se trouve aujourd'hui sous plusieurs formats : les scénarios peuvent amener à « vivre une expérience », résoudre une énigme, prendre part à un mystère, à des négociations. Cette multiplicité des possibles en fait un outil exemplaire pour des nouveaux joueurs. Ils peuvent cibler une thématique et une façon de jouer qui les interpelle, les attire. Les pratiques inhérentes au GN d'aventure, avec foison de combats, sont réduites, et l'immersion dans les intrigues, les rapports entre les joueurs et leurs personnages sont privilégiées. Dans un espace confiné, l'immersion dans les dialogues et l'attitude des personnages est d'autant plus forte.



S'inscrire à un Huis clos passe par plusieurs étapes

Il faut d'abord trouver un jeu intéressant et contacter ses organisateurs, ou lire leur note d'intention. Les événements se trouvent auprès des associations, sur leur site ou les réseaux sociaux. Après discussions et inscription s'amorce une phase de préparation. Le joueur reçoit son personnage, son « background » et cherche à le comprendre, savoir qui il est, quelle est sa culture, son métier. Ce « background » peut être très succinct ou bien faire une dizaine de pages. Durant la préparation, le joueur commence à réunir des éléments de costume qui lui permettront de jouer son rôle.

La Nuit du Huis clos prend place dans de grandes villes en France. Cet événement propose plusieurs jeux en parallèle. Ce sont des « one shot », des GN uniques en petit format, idéal pour découvrir le milieu du grandeur nature. En fin de jeu, il est de mise qu'une phase de débrief soit prévue. Elle permet à tout le monde de revenir sur les événements et sert de phase de décompression émotionnelle. Un GN, aussi court qu'il soit, peut générer des émotions très fortes et le retour à la réalité est parfois difficile ! Alors débutant comme averti, attention à ne pas la négliger !

Le Huis clos est donc un support adapté à la découverte du GN. Enquêtes anglaises, magie, meurtre, médiéval, 20e siècle, il y en a pour tous les goûts. Alors qu'est-ce que vous attendez ?

Trois questions à Olivier Artaud

Pour Olivier, le GN est l'occasion de vivre une aventure. Il a décidé de rendre cette aventure possible pour d'autres. Depuis 1991 il écrit des Huis clos et d'autres types de scénarios pour tous âges dans le cadre de l'association Rôle. Il écrit aussi pour ses enfants et leur propose des jeux pour leurs anniversaires.

Qu'est-ce qui vous inspire pour écrire ?

Pour une commande, les éléments d'écritures me sont déjà fournis. Ma fille m'a demandé un huis-clos Harry Potter avec une part d'escape game pour son anniversaire. Après avoir été joueuse, elle me relira, proposera des modifications et passera du côté organisation. Je mets aussi en scène mes propres envies.

J'ai aimé écrire un scénario sur l'extrême droite des années 30 qui montre la complexité des personnages et remet en question la vision manichéenne qu'on peut en avoir. Il existe plein de sources d'inspiration différentes, la liste n'est pas exhaustive. J'écris surtout pour que les joueurs s'amuse. J'ai aussi eu de belles surprises. Avec des amis nous avons en tête une histoire fantastique, qui est devenue un scénario historique. Les sources d'inspiration, autant que les scénarios, sont extrêmement variées.

Comment s'organise la logistique autour d'un huis-clos ?

Le mot d'ordre dans l'organisation d'un GN, c'est la sécurité. Cela implique une équipe d'organisateurs complémentaires, qui apprécient de travailler ensemble. Il y a des points sur lesquels il faut être attentif. Si je fais vivre des événements difficiles au joueur je ne cherche jamais à lui faire du mal, physiquement ou mentalement. Dans le cadre d'un Huis clos, les règles et éléments logistiques sont précis. Il faut faire attention aux quelques endroits dangereux sur place. Par exemple, le jeu Harry Potter que j'organise se déroule chez moi et il sera interdit d'enlever ses chaussures pour éviter de glisser dans les escaliers. Il faut savoir où est l'hôpital, prévoir une trousse de secours. Le post-GN est primordial. Durant le bilan, j'organise des discussions avec les joueurs sur la gestion de l'alcool, de la fatigue et leur sécurité émotionnelle.

Comment se déroule le contact avec les joueurs ?

L'interaction avec les futurs joueurs est essentielle. Je considère le casting comme vital. Il faut savoir avec qui le jeu se déroule d'un côté comme de l'autre. Il n'y a bien entendu pas de sélection sur les capacités d'acteurs. Cependant il faut vérifier, être sûr autant que possible que ce qu'on a écrit va plaire aux personnes et qu'elles soient capables d'appréhender le personnage, ses motivations. Il faut pouvoir interpréter un rôle en se faisant plaisir, cela permet une meilleure expérience de jeu pour tout le monde. Et ce processus passe par une discussion préalable sur le contexte du scénario, les attentes du joueur. Après ce dialogue, les personnes conservent une forte liberté d'interprétation tout en restant dans le concept du personnage.

4ème étage : Organiser des Huis clos en toute simplicité

par Lucien et l'espion français.

Crédits photos Noémie Combémoriel et Damien Reimert.

Si l'organisation d'un GN sur plusieurs jours est toujours très lourde, le Huis clos est un format souvent plus simple à gérer. Cette particularité permet des fonctionnements moins structurés comme celui de « 4ème étage » qui peut présenter une alternative aux modèles déjà existants.

4ème étage est un rassemblement de passionnés de GN regroupés au sein d'un club étudiant d'une école lyonnaise. Les membres se sont naturellement tournés vers l'organisation de Huis clos ou de petits formats, faciles à organiser pour des orgas – et joueurs – débutants. D'ailleurs, la plupart des scénarios des débuts du club étaient récupérés sur internet, car ils fournissaient des jeux clés en main et déjà testés. Au fil des années, les membres ont ensuite commencé à écrire puis à faire jouer leurs propres jeux, encourageant les autres à faire de même. Ceux-ci durent rarement plus d'une après-midi ou une soirée, et rassemblent entre 5 et 15 joueurs dans la majeure partie des cas.



Au cours des années, certains de nos membres ont commencé à participer à des GN organisés par d'autres associations. Cela nous a permis, au fil des découvertes, d'enrichir notre culture de jeu (note d'intention, sécurité émotionnelle...). Lors de ces échanges, nous nous sommes rendus compte des points communs que nous partageons avec certaines associations dans notre façon de jouer. Mais cela a aussi permis de mettre en lumière des différences de fonctionnement notables, qui peuvent être intéressantes à partager en tant que retour d'expérience.

Aujourd'hui, après cinq années d'existence, 4ème étage a bien grandi et compte actuellement environ 70 membres actifs, avec entre 15 et 20 sessions organisées chaque mois (hors grandes vacances où l'activité est moindre) et une quinzaine de nouveaux scénarios écrits chaque année.

Fonctionnement du club

Au quotidien, 4ème étage se structure autour d'une liste de diffusion à laquelle les gens peuvent librement s'abonner, mais aussi envoyer des messages. Lorsqu'un membre veut organiser un GN, il envoie un message sur la liste pour le présenter et en donner la note d'intention, avec un Doodle ou un Framadate pour connaître les disponibilités des gens intéressés. Après un casting, une ou plusieurs sessions sont organisées, la plupart du temps dans les locaux de l'école.



Spécificités et particularités

Pour commencer, du fait de notre statut de club étudiant, nous pouvons gratuitement et à la demande jouer dans les salles de classe de notre école. D'un côté, cela induit des décors très minimalistes par rapport à la plupart des autres GN, ce qui sacrifie l'immersion visuelle. D'un autre côté, cela libère d'un poids logistique énorme et permet d'avoir des PAF quasi-nulles voire inexistantes : les joueurs doivent seulement fournir la nourriture de la soirée. Le fonctionnement par liste de diffusion du groupe induit aussi une organisation très horizontale où chacun est libre de proposer les jeux qu'il souhaite. Ces deux aspects combinés – faible logistique et autogestion – permettent d'organiser des Huis clos très facilement (délais de quelques semaines maximum), ce qui encourage beaucoup de membres à se lancer dans l'organisation et/ou l'écriture de ce format.



Cette facilité d'organisation permet aussi d'avoir des rééditions régulières des Huis clos, et ainsi de limiter le déséquilibre jeux /joueurs et donc la frustration associée. Enfin, cela permet surtout d'expérimenter plus facilement, autant côté orga que côté joueur : le temps et l'argent consacrés étant moindres, l'échec est moins grave et l'on peut plus se permettre de sortir de sa zone de confort.

Une autre différence marquante avec d'autres associations est la moyenne d'âge plutôt basse (un peu au-dessus de la vingtaine d'année actuellement) ainsi que la forte arrivée de nouveaux membres en chaque début d'année scolaire. Avoir un milieu étudiant fait que les exigences en termes de costumes sont souvent faibles afin de ne pas demander un trop grand effort financier aux joueurs et d'intégrer plus facilement les nouveaux.



Pour conclure, toutes ces spécificités ont permis de forger au fil des années l'identité de 4ème étage tel qu'il est actuellement : une communauté active organisant régulièrement des Huis clos très variés, allant du romanesque aux négociations politiques. Et, le plus important, ce sacrifice d'immersion visuelle au profit de la facilité d'organisation ne nous empêche pas de faire plein d'expériences enrichissantes et de passer de très bons moments en jeu.



Rencontre avec Laufey, auteur de murder parties

par Laufey

Crédits photos : Laufey

Rôliste dans l'âme et grande amatrice de fantasy, Laufey s'est perdue dans les dédales labyrinthiques des murder parties.

Sauter le pas

Aucune définition du huis clos ne fera l'unanimité. Pour moi c'est une sorte de jeu de rôle grande nature au cadre limité se déroulant sur plusieurs heures, où chaque joueur reçoit d'un organisateur une fiche de personnage détaillé qu'il devra tenir secrète jusqu'au jour de la partie.



Initialement, je n'aime pas les polars et, si j'appréciais le Cluedo enfant, c'était bien davantage pour ses mécaniques déductives que pour le côté « enquête », somme toute assez dérisoire. J'ai découvert les murder parties en jouant le célèbre scénario Dieu est mort édité par les éditions SPSR avec des amis rencontrés via des jeux de rôle par forum. Déçue par le jeu de rôle en ligne où il est toujours possible de créer mille intrigues, mais bien plus rares de pouvoir les mener à bout, j'ai décidé d'écrire mes propres scénarios de murder party.

J'étais presque aussi débutante que mes joueurs, mais dans ce petit monde les « vrais » débutants sont rares. En creusant, la plupart de mes joueurs avaient déjà une expérience indirecte (jeu de rôle, théâtre, écriture, etc).

Les huis clos peuvent être une bonne occasion de découvrir le GN en choisissant un scénario adapté. Les débutants sont généralement motivés mais angoissés. Cette angoisse est facilement balayée par la présence d'amis au sein du groupe de joueurs, le briefing avec les organisateurs et la promesse d'avoir un référent disponible à tout instant. Le choix du casting (et son équilibrage) est primordial : pour jouer un rôle d'autorité central avec 35 pages de background, j'évite de choisir un débutant inexpérimenté et inquiet.

Attentes créatives des joueurs

Je reste assez attachée à la théorie GNS (*gamism, narrativism, simulationism*) selon laquelle les attentes créatives des joueurs se définissent par de grandes catégories (ou un mélange de celles-ci). Grossièrement,

les joueurs centrés sur le ludisme jouent pour gagner (ou pour essayer tout du moins) et conçoivent la réalisation de leurs objectifs comme une « condition » de victoire. Je n'aime pas cette approche des Huis clos, car elle tend à résumer toute une après-midi de jeu à des détails, et occulter des scènes fabuleuses sous prétexte qu'elles n'ont pas abouti au but visé.

par décret impérial, votre vaisseau, le Skidbladnir, d'attache pour une mission diplomatique vers la lointaine planète hostile y a reçu un accueil plus chaleureux qu'espérés par l'Empire.

Aky est déjà plusieurs jours derrière vous lorsque résonne l'alarme, doublé du message autoritaire du capitaine vous rendant sur le pont. A croire l'ordinateur de bord introuvable, les coordonnées de vol ont été modifiées et votre destin rôde dans les parages et le vaisseau frôle les écueils...





J'écris et je fais préférentiellement jouer des scénarios narrativistes avec une once de simulationnisme. Les personnages sont au cœur de mes intrigues, et chacun à un rôle à jouer à sa mesure. Mes jeux sont focalisés sur des intrigues entremêlées, non transparents avec généralement des fins ouvertes. S'il y a un meurtre, sa résolution est un dénouement possible, mais non indispensable. Je sais où peuvent aller les joueurs, mais le choix de la direction leur appartient.

À des gens qui n'auraient pas aimé un scénario de Huis clos, je ne peux que conseiller d'en jouer d'autres. Peut-être n'ont-ils simplement pas joué le jeu qu'ils espéraient. J'ai personnellement beaucoup de mal à apprécier des scénarios très scriptés où les choix réalisés n'auraient aucun impact sur le déroulement de la murder party. Le choix du personnage est également fondamental. Si vous savez définir votre archétype souhaité ou détesté, l'organisateur sera plus à même de vous confier le rôle adéquat.



Écriture et mécaniques de jeu

Pour simplifier, j'ai tendance à dire que j'écris des murder parties, bien que j'écrive plutôt des scénarios de jeu de rôle grande nature en huis-clos, avec possiblement un meurtre. Me concernant, le Huis clos tient plus souvent au monde réel et aux locaux qu'au scénario. N'étant pas spécialement fan de la tempête de neige coupant tout lien avec le monde extérieur digne d'un livre de Stephen King, mes personnages sont bien souvent enfermés parce qu'ils le veulent.

Il peut être préférable d'avoir un *deus ex machina* dans la manche plutôt que d'imposer une barrière magique infranchissable si le scénario ne la justifie pas.

Mon premier scénario de Huis clos, *Panique à Ryslinge*, est un concentré de clichés assumés dans un univers fantasy proche d'un conte de fées. J'avais adopté à l'époque la stratégie des jeux de rôles par forum où pour trouver des joueurs, il est déconseillé de s'éloigner des sentiers battus. Ce scénario a eu, malgré tous ses défauts de débutant, son petit succès auprès de mes joueurs et m'a motivée à poursuivre.

J'ai eu plusieurs stratégies d'écritures. Je pars généralement d'un détail anodin, ce qui m'incite à penser qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de s'y prendre. Parfois il s'agit d'une situation, d'un élément de contexte, d'un poisson d'avril (ne jamais faire de fausse annonce de murder) ou de vêtements jamais mis dans ma garde-robe (le scénario est allé bien au-delà de ses prétentions vestimentaires). Pour les petits scénarios (moins de 13 joueurs, fiches courtes), j'arrivais encore à écrire au feeling. J'utilise désormais d'imbuables tableaux pour m'assurer que chaque personnage a son lot d'intrigues et de relations. Tous n'auront pas les mêmes enjeux, mais tous seront indispensables. Généralement, les rôles sont mixtes sauf impératif du scénario.

En terme de mécaniques, j'ai peu à peu banni les systèmes de fouille. Donner des indices aléatoires pour déterminer l'avancement des joueurs dans une intrigue les rend dépendants de ce qui ne devrait être qu'une aide. Je préfère donner des fiches longues aux joueurs et leur fournir des informations qu'ils seront libres d'échanger. Je leur confie toujours des indices, mais par le biais d'événements ou de pouvoirs. Cela permet aussi de limiter le recours à l'organisateur et le phénomène de file d'attente. Tous les pouvoirs qui peuvent être utilisés en autonomie doivent l'être. Après tout, l'honnêteté des joueurs est supposée acquise dès lors qu'ils acceptent de jouer un Huis clos sans se raconter leurs fiches...



Publication et projets

De nombreux scénarios de murder parties sont disponibles sur internet, notamment sur le site de l'univers du Huis clos. Certains sont très bons. Je n'ai pas choisi cette voie-là car je voulais proposer une version aboutie de mes scénarios avec un univers graphique propre. L'objectif de vendre le scénario était de payer l'illustrateur embarqué avec moi dans cette grande aventure.

J'avais déjà au moins six scénarios à mon actif lorsque j'ai choisi de publier *Akya*. Le choix initial aurait dû se porter sur une version remaniée de *Panique à Ryslinge* mais je n'ai pas su convaincre la plateforme Ulule de la solidité de mon projet. J'ai repris ma copie de fond en comble. J'ai rédigé un plan de communication, revu les coûts au plus bas (devis d'impression, frais de port, coûts d'emballages), obtenu le soutien de la FédéGN et abaissé le palier de financement par

un investissement initial de ma part. Je suis revenue à l'assaut avec le projet *Akya* qui a été validé par Ulule et a obtenu son financement.

J'espère toujours à terme, rentrer dans mes frais, même si *Akya* a atteint l'objectif que je m'étais fixé : publier un scénario de murder party corrigé et illustré. J'ai l'intention de retenter l'aventure cette année pour un autre scénario pour 5 joueurs, se déroulant dans un univers fantasy personnel.

À l'heure actuelle, je clôture mon onzième scénario, et j'organise régulièrement des Huis clos en partenariat avec l'association Antre, en région parisienne.

Contact : [Laufey – Murder party](#)
[Association Antre](#)



Dans ma boîte à tools d'orga de Huis clos il y a ...

La Mind Map ou Carte Heuristique

par Lydie DeCat, association Neverland GN. Crédits photos dans l'article.

Pour tout ceux qui pensent ne pas savoir ce qu'est une mind map, Netflix a remis la carte mentale sur le devant de la scène récemment. Hannah nous livre une superbe Mind Map dans *13 reasons why* et je trouve que c'est une assez bonne représentation de ce qui se déroule dans l'esprit d'un orga de Huis clos.



Image extraite de *13 reasons why*, série télévisée américaine développée par Brian Yorkey d'après le roman *Treize raisons de Jay Asher* et diffusée depuis le 31 mars 2017 sur Netflix.

Pour ma part, les murder en huis-clos que j'organise tournent autour des personnages, je considère qu'un Huis clos répond à la contrainte d'une action qui se déroule en un lieu unique, dont les personnages ne peuvent sortir. Ainsi pour réussir à écrire j'utilise plusieurs outils dont la carte heuristique, car elle me sert à projeter ma vision des situations et des personnages sur un seul document !

La Mind Map c'est quoi ?

On l'appelle aussi carte cognitive, carte mentale, carte des idées, mais pour bien se la représenter il suffit de dire que c'est un schéma qui reflète le fonctionnement de la pensée, et qui permet de représenter visuellement et de suivre le cheminement associatif de la pensée.

Dans le cas d'Hannah par exemple, la carte heuristique lui permet de remettre le scénario de sa vie sur papier et de pouvoir ainsi placer chacun des personnages/camarades à travers les différentes étapes qui se sont déroulées durant son année scolaire. Cela va aussi lui permettre de créer son propre scénario en ordonnant les cassettes dans un ordre qui va respecter la projection décrite sur sa carte mentale.

Ok, mais le rapport avec le Huis clos ?

J'y viens... dans un Huis clos on va devoir projeter la pensée et la personnalité de chacun des personnages. En général pour écrire un Huis clos, je pars d'un postulat bien connu, celui de Sartre :

Tous ces regards qui me mangent ... Ha, vous n'êtes que deux ? Je vous croyais beaucoup plus nombreuses. Alors, c'est ça l'enfer. Je n'aurais jamais cru ... Vous vous rappelez : le soufre, le bûcher, le gril .. Ah ! Quelle plaisanterie. Pas de besoin de gril : l'enfer c'est les autres.



Couverture du livre de poche édité par Gallimard dans la collection folio. Affiche du film réalisé par Jacqueline Audry en 1954.

Pour répondre à cette notion d'enfermement et surtout de la pression d'être objectivé par les autres joueurs je dois projeter les interactions entre les personnages. Il est important de pouvoir, à partir d'une situation donnée, proposer un maximum de micro-interactions en jeu qui vont définir des actions secondaires et faire faire des choix à des joueurs qui peuvent parfois se poser en spectateur, ce qui est un drame pour un orga de huis clos.

Au moment de rédiger la Mind Map j'ai déjà une idée des différents backgrounds des personnages et de la volonté des joueurs, ainsi qu'une idée de ma trame narrative principale. A partir de là, j'essaie de construire des historiques forts, mais surtout qui vont pousser les joueurs à interagir entre eux.

Comment ça marche une carte mentale ?

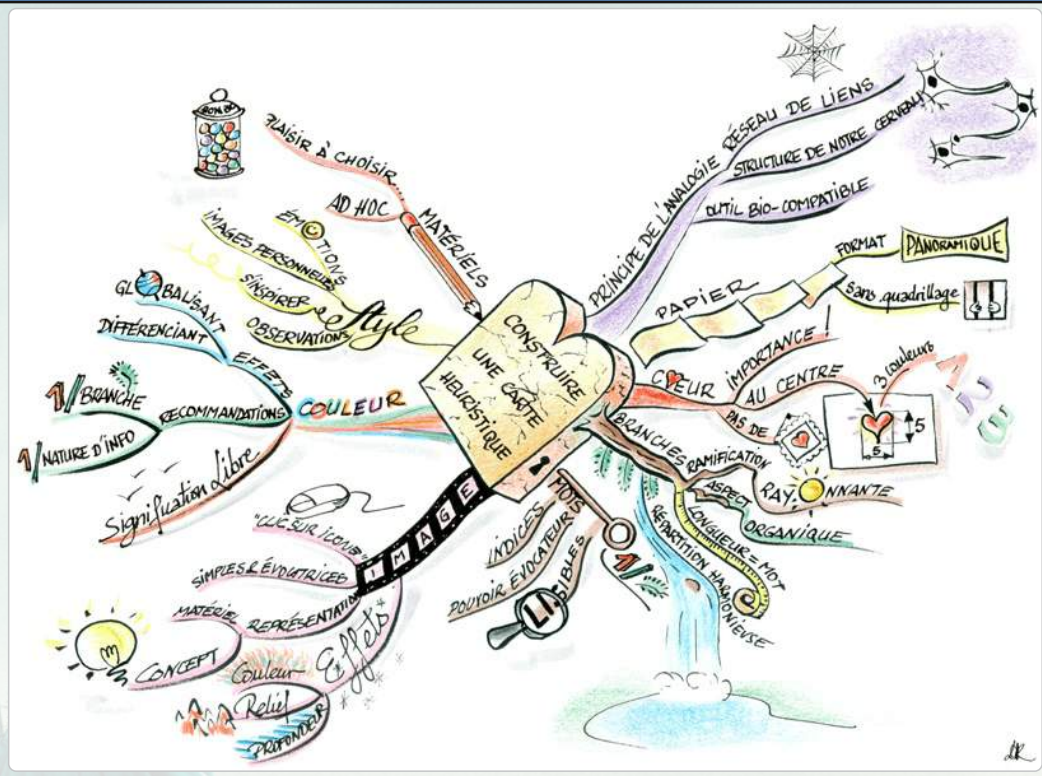
Pour réaliser une carte mentale, il vous faut :

- un rouleau de papier craft
- des stylos
- des crayons de couleurs
- et de la place.

Il faut commencer par le centre : celui-ci va exprimer votre situation initiale.

Chaque branche principale va pouvoir retracer les différentes situations qui sont présentes dans votre murder.

Pour ma part, en général j'écris mes Huis clos en actes (trois ou quatre en général).



©Les outils du maître.

Le centre va reprendre mon pitch et ensuite je sais que les actes vont se dérouler parfois en rapport de causalité, dans ce cas, je les place à gauche, parfois en conséquence de ma situation initiale dans ce cas, je les place à droite. Ensuite en fonction des volontés et des compétences des personnages je vais commencer à les placer en marge du scénario, mais avec une projection de leurs positions en fonction des situations.

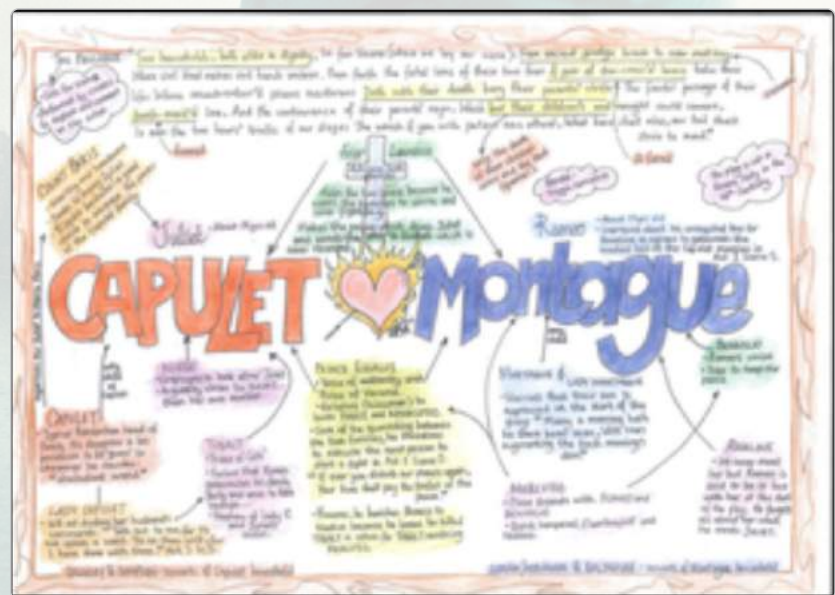
C'est pas clair du tout, ce que tu racontes...

Ok, je vais essayer de vous prendre un exemple connu. Il existe des mind map de roman, pour permettre une fiche de lecture synthétique.

Par exemple dans le cas de Roméo et Juliette, il s'agit de répartir les personnages en fonction de leur famille (les couleurs) leurs liens (les flèches et aussi le code couleur des deux héros : violet pour Juliette notamment).

Ainsi en regardant la Mind Map on voit que deux camps s'affrontent, qu'il y a un contexte fort : l'amour de deux personnages qui vont mener l'intrigue.

Autour de ces personnages gravitent des adjuvants et des opposants qui vont générer à leur tour des situations plus ou moins critiques.



Bon on connaît tous la fin... mais si vous remarquez, ce qui est intéressant c'est que la carte cognitive n'a pas de fin.. cela laisse la liberté à vos joueurs de venir chambouler vos trames et d'écrire la leur !

Je me demande d'ailleurs si je ne demanderai pas post-mortem à mes joueurs d'écrire la carte heuristique de leur aventure :). Ce serait sympa pour faire un avant après !

Romeo and Juliet Character Mindmap. Auteur : Sarelubar.

La murder ouverte : un format particulier

par Les Enfants de Pandore. Crédits photos Maxime B. / Les Enfants de Pandore.

La murder ouverte, appelé le « format Dame C » chez les Enfants de Pandore, est un format d'initiation au monde du jeu de rôle grandeur nature. Pourquoi le « format Dame C » ? Car c'est le nom du bar où est né le concept et dans ce lieu que notre association organise une fois par mois cette initiation ouverte à tous.

La murder ouverte, appelé le « format Dame C » chez les Enfants de Pandore, est un format d'initiation au monde du jeu de rôle grandeur nature. Pourquoi le « format Dame C » ?



Car c'est le nom du bar où est né le concept et dans ce lieu que notre association organise une fois par mois cette initiation ouverte à tous.

« Je n'ai jamais fait de murder. Je n'ai pas de costume. Je ne sais pas jouer... », voilà quelques phrases que nombre d'organisateur ou de joueurs ont déjà entendues en essayant d'emmener des amis pour leur faire découvrir leur

passion. Ce format fait fi de ces

« problématiques » en les gommant de l'équation et en permettant une entrée en jeu progressive pour les plus timides des participants.

Comment cela se passe-t-il ? Le « format Dame C » s'appuie sur un concept simple : des rôles avec background et des enquêteurs.



Au nombre de 10 maximum, les rôles avec background permettent de créer

l'histoire, l'énigme, l'enquête avec un petit historique qui tient en une page maximum, racontant généralement les quelques heures précédant le jeu. Les rôles sont principalement définis par leurs liens les uns aux autres (ainsi qu'au défunt dans le cas d'un meurtre, ou plus largement à l'élément déclencheur de l'intrigue). Ainsi, chaque rôle aura souvent au moins un allié et un ennemi parmi les autres personnages présents, quelques secrets sur lui-même et peut-être même quelques-uns sur les autres. Les personnages, rassemblés dans un huis-clos sont mis face à une situation nécessitant une enquête de leur part : cela peut être, par exemple, un meurtre ou une disparition pour les sujets parmi les plus « classiques ».

Ce format ne reposant pas (où extrêmement peu) sur des indices, les participants (rôles animateurs comme enquêteurs) auront donc pour objectif de résoudre l'enquête uniquement via le jeu de leurs interactions sociales.

Vous vous demandez sûrement en quoi cela diffère d'une murder classique ? La réponse tient dans l'autre possibilité de jeu évoqué plus haut : les enquêteurs. Que sont-ils donc et que viennent-ils faire ici ? Comme le nom le suggère, ils viennent enquêter. Comme vous le savez certainement, une murder se déroule en général en huis-clos, c'est-à-dire sans public et sans intervention extérieure. Et bien le « format Dame C » déroge un peu à cette règle avec les enquêteurs. Qui sont-ils ? Toute personne souhaitant s'impliquer dans la

résolution. En général, ce sont les clients du bar, mais il arrive d'avoir des personnes qui « suivent » ou s'intéressent au milieu du jeu de rôle grandeur nature.

Les enquêteurs ont la particularité de pouvoir s'intégrer à tout moment dans le jeu. N'ayant pas forcément commencé le jeu dès le début, il suffit juste de poser des questions aux autres enquêteurs et aux personnages-rôles pour prendre le

fil de l'enquête. Les enquêteurs ont aussi la particularité d'être intégrés au jeu et au scénario.

Les personnages-rôles comme les enquêteurs sont ouverts à tout le monde, et pour permettre cela, un maximum de rôle est ouvert aux deux sexes et si cela n'est pas possible, une répartition égalitaire entre les rôles masculins et féminins est mise en place.

Les murders du Dame C se veulent aussi minimalistes en termes de costume afin que cela ne soit pas un frein à la participation. En effet, la plupart des scénarios étant contemporains, les vêtements de tous les jours suffisent largement. Parfois, des indications de costumes peuvent être indiquées dans les BG pour faciliter l'immersion, telles qu'une couleur de t-shirt ou un visuel global (un tailleur ou une veste militaire par exemple), mais cela n'est en rien obligatoire.

Voici quelques exemples de scénarios joués dans ce format, organisés par les Enfants de Pandore au Dame C :

Qui a fait sauter la Sainte Barbe : dans ce scénario, point de meurtre ni de disparition, mais un navire, la *Golden Seagull* a explosé dans la baie de Tortuga. L'équipage, alors réuni au Dame C, s'interroge sur les causes de l'explosion, aidé par les clients du bar et les autres habitants de Tortuga (les enquêteurs).

L'Institut : L'institut, comme l'appellent ses pensionnaires, est un hôpital militaire secret, où un incident est survenu au sein du bloc B. D'après le directeur, l'un des pensionnaires de ce bloc est responsable. Confinés dans les caves avec les autres blocs (les enquêteurs), les pensionnaires vont devoir enquêter et trouver le responsable sous peine d'être éliminés.

Il était une fois les émotions : inspiré du film *Vice-versa* de Pixar, cette murder se joue dans la tête de Camille, la gérante du Dame C. Et Camille a commis l'irréparable, elle a tué son ex petit ami. Et cela s'affole en haut. Le Cœur palpite, le Cerveau s'affole et veut absolument un coupable, et seules quelques émotions tentent de savoir ce qui a pu se passer, l'une d'entre elles a forcément poussé au crime. Comble des choses, le fameux « Livre des commandes », là où sont notées

toutes les émotions aux commandes de la tête de Camille minute par minute est introuvable... Pas moyen de savoir qui était aux commandes au moment précis du meurtre. Et en plus, voilà que la matière grise s'en mêle et qu'une cohue de cellules grises (les enquêteurs) vient dénicher le coupable...

Les Enfants de Pandore est une association lilloise qui entame sa troisième année d'existence en 2019 et si écrire ce genre de format vous intéresse, nous recrutons des scénaristes récurrents ou ponctuels pour écrire. Aucune expérience exigée, nos scénaristes sont là pour encadrer et aider les débutants au besoin, avec l'aide d'un mini-cahier des charges.



Facebook : [Les Enfants de Pandore](#)

Site Web : <http://www.lesenfantsdepandore.fr>

MURDER PARTY

Dans Notre Ancienne Chapelle Rouen (76)

GN

CLUEDO GÉANTS

De 30 à 120 participants
Tout public - Teambuilding - Séminaire
Partout en France

www.Soires-Enquetes.com
Soires.Enquetes@gmail.com
 06 23 18 40 90

Soirées Enquêtes

MORT À SACINAY : une murder party à organiser chez soi entre amis !

par Xavier Béraud
Crédits photos : [Crimexpress](#).

Qui sont les auteurs ?

Cécile, historienne d'art de formation, est enseignante en sémiologie du cinéma et des médias et consultante en communication pour des startups. Dès l'adolescence, les romans et nouvelles d'Agatha Christie l'ont passionnée, elle fut séduite par l'ambiance, les personnages et les rouages des intrigues.

Xavier est chef de chœur. Lecteur boulimique, il est notamment captivé par l'univers du polar sous toutes ses formes : romans, nouvelles, séries et films. Passionné d'écriture, il est aussi l'auteur d'un recueil de nouvelles aux Éditions du Désir.

Amis depuis plus de 20 ans, ils ont toujours eu le goût commun du jeu. Ils aiment particulièrement les jeux de déduction et de stratégie mêlant culture historique et artistique.

Pourquoi avoir pensé ce projet ?



Voulant organiser une murder party pour l'enterrement de vie de jeune fille d'une amie, nous nous sommes confrontés à quelques difficultés.

Nous ne trouvions rien sur le marché qui puisse nous convenir, à savoir une véritable murder party dont la mise en place serait assez simple sans pour autant nuire à l'expérience de jeu. Nous avons trouvé des soirées enquêtes où les joueurs n'endossent pas de rôle, mais doivent collaborer tous assis autour d'une table pour résoudre une énigme policière à l'aide des indices fournis.



Nous avons aussi consulté pas mal de scénarios de murder party sur les sites de référence, mais l'organisation semblait fastidieuse au regard du peu de temps que nous avions pour tout mettre en place. Nous nous sommes donc mis au boulot en adaptant dans un premier temps un petit scénario d'une soirée enquête. Nous avons écrit des personnages supplémentaires, enrichi l'histoire, scénarisé l'enquête et la soirée. Le succès a été au rendez-vous. Et cela nous a donné l'envie de continuer l'aventure, mais cette fois de façon plus sérieuse. Crimexpress est né.

Quelles étaient vos objectifs et vos contraintes ?

La murder party se situe au carrefour d'un engouement récent des Français pour les jeux grandeur nature et les séries policières. De plus en plus de sites culturels en proposent à leurs visiteurs, mais les places sont limitées et l'accès est souvent restreint.



Crimexpress s'est fixé l'objectif de permettre à chacun, novice ou habitué, d'organiser sa propre murder party. Dans un premier temps, il fallait permettre à l'organisateur de jouer au même titre que les autres. La murder party nécessite, en effet, un ou plusieurs maîtres de jeu qui doivent en maîtriser les moindres détails, ce qui peut être parfois frustrant pour l'initiateur du jeu. Et si l'on s'adresse à un public novice, il est d'autant plus difficile de demander ce sacrifice. Il fallait ensuite simplifier au maximum l'organisation en veillant à ne pas nuire à la richesse du scénario. Il était important pour nous que l'organisateur et les joueurs puissent se concentrer sur le jeu et s'immerger facilement dans l'histoire.

Pour y parvenir, nous avons élaboré une mécanique de jeu spécifique inspirée des rouages habituellement utilisés par les jeux de plateau. Ce principe est d'ailleurs encore plus flagrant dans le second scénario que nous sommes en train de finaliser. Ces contraintes ont été intégrées dès l'écriture des premières lignes de l'histoire et de la scénarisation du jeu.

Ces contraintes ont été intégrées dès l'écriture des premières lignes de l'histoire et de la scénarisation du jeu. C'est dans cette écriture en binôme que nous avons puisé les ressources nécessaires.

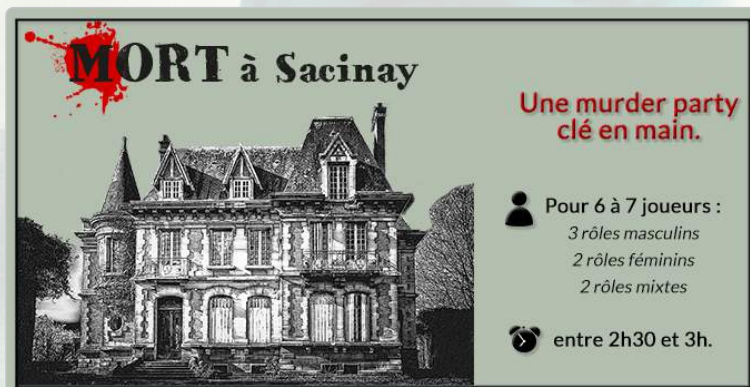
Avez-vous reçu de l'aide ?

Oui, les bêta-testeurs. Que nous ayons été présents lors de ces tests ou que ceux-ci se soient fait sans nous, les retours des joueurs nous ont été d'un grand secours pour peaufiner le jeu. Et nous tenons à les en remercier. De même pour tous les contributeurs Kickstarter grâce à qui nous avons réussi notre financement participatif au delà de nos espérances, avec 117% des objectifs couverts.

Comment se procurer le jeu et quelle est sa mise en place ?

Mort à Sacinay est en vente sur notre site web. Nous espérons pouvoir le proposer dans les boutiques de jeux spécialisées. Le processus ensuite est assez simple. La personne qui achète le jeu le reçoit par courrier (à l'heure où tout est dématérialisé nous voulions que les joueurs aient du concret entre leurs mains).

Tous les éléments du jeu sont cachetés sous enveloppes et accompagnés d'une notice que nous avons voulue claire et efficace. Cette notice explique le principe du jeu, les étapes à suivre lors de la soirée et donne des conseils de mise en place. Après avoir choisi une date, l'organisateur envoie les « enveloppes personnages » à ses amis. Nous conseillons de le faire une semaine avant la date pour laisser le temps aux joueurs de se familiariser avec leur personnage et, s'ils le souhaitent, faire quelques recherches supplémentaires.



Présentation du projet abouti

Mort à Sacinay est une murder party au sens premier du terme. Un jeu pour 6 ou 7 personnes dans lequel chaque joueur campe le rôle des protagonistes de l'intrigue.

Une cinquantaine de documents en couleurs (notice, coupure de presse, fiches personnages, indices, compte rendu de terrain, autopsie...) le constituent. Nous avons apporté un soin particulier à la qualité de ces documents que nous avons voulu au plus proche du réel.

L'histoire se déroule dans un petit village (imaginé) de province en 1919. Le choix de la période s'est assez vite imposé à nous, ces années d'après-guerre donnant un large panel de faits divers pour initier une intrigue. Cette période offre également la possibilité de se costumer ou accessoriser sa soirée sans grande difficulté. Et bien sûr, c'est aussi les débuts d'Agatha Christie, laquelle, ne négligeons pas la référence, a un poids important dans l'imaginaire collectif.



Pour ce premier scénario, nous avons choisi délibérément une intrigue familiale assez classique dont tout le monde possède les codes. Un architecte a été assassiné dans le bureau de sa demeure bourgeoise. Le lendemain, les proches de la victime se retrouvent réunis pour l'ouverture du testament. C'est ici que les ennuis commencent. Un inspecteur se joint à eux pour tenter de résoudre le meurtre. Ce rôle permet des interrogatoires individuels et a des objectifs un peu différents des autres joueurs. Quant aux autres, ils doivent bien entendu découvrir le ou la coupable se cachant parmi eux, accomplir des missions secondaires favorisant l'interaction entre joueurs et cacher des secrets inavouables.

Les joueurs n'ont plus qu'à se laisser guider par leur personnage en suivant une dizaine d'étapes qui jalonnent et structurent le jeu. Un petit mémo, laissé à la vue de tous, synthétise ces étapes. À la fin du jeu, chacun doit rendre son verdict et un système de points (si on le souhaite) permet d'évaluer l'enquête de chacun et d'obtenir le podium des vainqueurs. Il nous semblait important de ne pas focaliser la finalité du jeu uniquement sur la découverte du coupable.

Vous voulez tenter l'aventure ? Retrouvez Crimexpress sur [facebook](#).

La Nuit du Huis Clos Rennes, une histoire de 10 ans

par Xavier Beccarel

Crédits photos : Guilde de Bretagne

Les Nuits du Huis Clos sont nées en 2004 à Paris. Pour reprendre le site de la FédéGN : « Cette manifestation se déroule chaque année sur une soirée dans plusieurs grandes villes de France. Elle a pour vocation de faire connaître l'activité Huis Clos au grand public et de permettre à des joueurs déjà expérimentés de rencontrer de nouvelles associations. ».

À Rennes, l'aventure a commencé en 2008 sous l'impulsion de membres de la Guilde de Bretagne : Arnaud Deroubaix et Armel Mansard.

expériences les plus immersives possible et aux organisateurs une facilité de mise en place.

En moyenne, nous avons fait jouer chaque année une bonne trentaine de rôles sur 4 jeux. La mobilisation du public a été constante, celle des organisateurs plus variable en fonction des disponibilités. Le taux de joueurs découvrant le GN par cette porte s'est stabilisé à 30 % des participants. Le renouvellement annuel de la population étudiante rennaise aide la chose.

Au fil des années, les organisateurs des jeux sont issus du tissu associatif régional (Nantes inclus), de personnes proposant leur création, mais aussi de courageux organisateurs parisiens (Vincent Choupault, Baptiste Cazès, Jean Luc Manh). Nous remercions tous ces organisateurs et particulièrement les plus assidus sans qui bien sûr, rien ne serait possible.



Le *Festival de Jeux Terminus Ludi* est alors en plein essor. C'est un festival multiassociatif regroupant des figurines, jeux de plateaux et jeux de rôles. Il se déroule à la Maison de Quartier Francisco Ferrer qu'il occupe entièrement du vendredi soir au dimanche dans la soirée. La Guilde y voit la possibilité de présenter le GN aux visiteurs et de faire participer à ce loisir dans un cadre peu couteux et facilement accessible. Les associations et joueurs de GN de la région sont sollicités.

La réunion des deux manifestations crée une vraie synergie. La mise en commun des locaux, du matériel, de la buvette et de la communication permet une grande efficacité et une grande visibilité pour l'organisation. Le contrepoint de ce fonctionnement est le peu de temps entre la fin des activités du festival et le début des GN, obligeant à une organisation sans faille et à l'aide de nombreuses petites mains.

La première édition accueille 4 jeux, une quarantaine de participants dont 40 % de joueurs débutants. La mixité y est de mise avec une répartition équitable par genre.

Au cours des éditions suivantes, les coordinateurs (Damien Battail, Jérôme Chabrol, et Xavier Beccarel) ont continué à faire vivre l'évènement avec la volonté d'offrir aux joueurs des



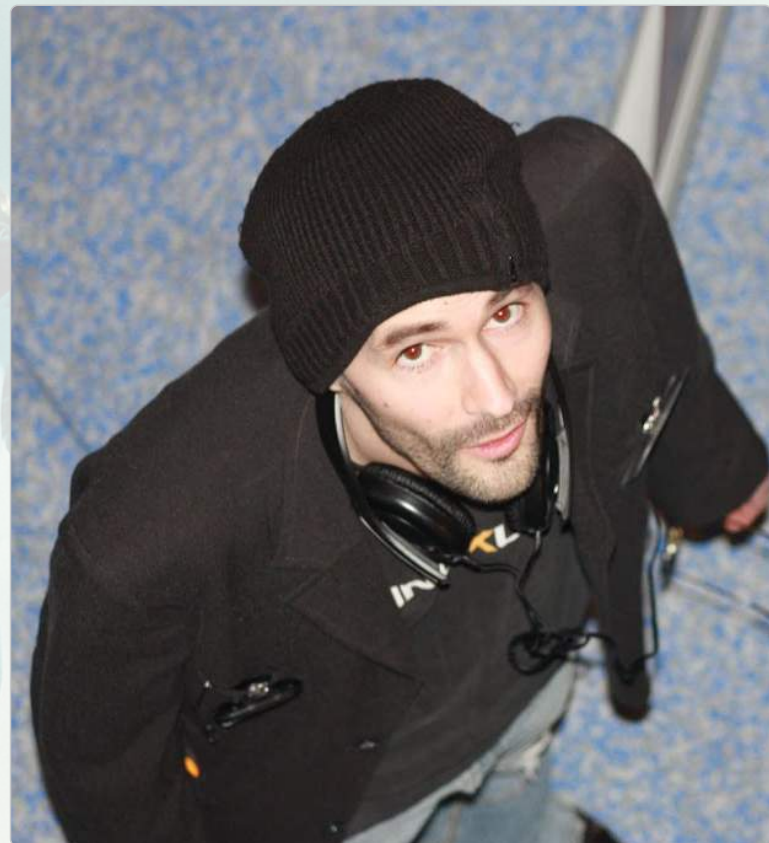
D'un point de vue financier, l'évènement a toujours été à l'équilibre, parfois avec le soutien de la FédéGN. Ce soutien est à mon sens nécessaire : les NDHC sont des vitrines pour notre loisir et des opportunités de le faire découvrir in situ. Nous faisons le choix de systématiquement participé aux frais de déplacement de nos organisateurs, car même les bénévoles « régionaux » parcourent plus de 100 km pour venir faire jouer.

Le Festival *Terminus Ludi* a fini par péricliter, la Maison de Quartier dans laquelle il se déroulait et ses associations ont pris le relais avec une animation au rayonnement moins important, mais la NDHC a tenu et continué dans ce nouveau cadre, faisant même un peu support jusqu'en 2018.

10 éditions en 10 ans, une fierté pour notre association et les acteurs du GN en Bretagne. Fort de cette expérience quelques questionnements émergent. Nous avons vu évoluer l'exigence des joueurs débutants comme expérimentés en termes d'immersion. Finalement les participants attendent une expérience digne d'un GN classique, mais est-ce vraiment possible à ce tarif et dans ce cadre ? Les locaux ne sont pas toujours adaptés en termes de décoration. Les temps d'installation sont limités. Le budget est serré.



Le fonctionnement de la FédéGN vis-à-vis de l'évènement a évolué au fil du temps. Nous sommes passés d'une organisation fédérale déléguée au coordinateur, à une organisation conjointe. Hélas, la partie conjointe concerne uniquement la partie « inscriptions » donc financière, ce qui ajoute des contraintes aux coordinateurs en alourdissant les processus de gestion.



Le fait d'offrir les « PassGN » est certes un avantage financier pour la coordination, mais les aller-retour de trésorerie sont fastidieux pour les trésoriers. L'écoute d'Alexandre Tamé et son investissement pour améliorer le site d'inscription sont toutefois à souligner.

Mais voilà, en 2019, nous faisons sans la FédéGN... L'évolution de la gestion administrative des NDHC et le manque d'intérêt ressenti de la FédéGN, nous conduisent à poursuivre cet évènement sous une autre étiquette.

La Guilde de Bretagne et ses partenaires sont toujours animés par l'envie de partager notre loisir dans ce rendez-vous annuel. Il est solidement ancré dans le paysage ludique rennais, et nous espérons encourager nos voisins nantais à poursuivre dans cette même voie.

Nous avons acquis un savoir-faire. Nos investissements matériels associatifs donnent des moyens plus importants aux organisateurs.

Nous espérons donc continuer à faire de cette soirée « Huis clos », une réussite pour encore de nombreuses années et que le maintien de cette dynamique participe au fait qu'au sein de la FédéGN, plus de personnes soient motivées pour faire vivre les « Nuits du Huis Clos » et leur redonner l'éclat des années passées.

ARK, entre GN et jeu vidéo

par Marion et l'association Landhelven

Crédits photos : Illustrations de François Dumoulin et 3D d'Azgarel Ul'saress

Le GN ARK est organisé par l'association Landhelven. Depuis 2009, l'association a le souhait de proposer des univers où gameplay et narration favorisent l'immersion. L'équipe d'organisation de ARK, composée de professionnels du jeu vidéo, souhaite incorporer des mécaniques vidéoludiques au GN.

ARK est un jeu de rôle grandeur nature se déroulant dans un univers de science-fiction où les joueurs incarneront les membres de différents peuples fuyant leurs planètes, condamnés à vivre à bord d'arches, des vaisseaux spatiaux de plusieurs milliers d'individus. Ils endosseront les rôles des dirigeants de l'une de ces arches, chargés de maintenir une certaine cohésion entre les citoyens, tout en sachant que les ressources ne suffiront pas à subvenir aux besoins de chacun. Leur quotidien sera composé de choix moraux et de prises de décision politiques, mais également d'explorations d'épaves, avec de bonnes ou de mauvaises surprises...

ARK, un Huis clos à plusieurs niveaux

Un Huis clos se définit par le fait qu'il se déroule dans un lieu unique, dont les personnages ne peuvent sortir. Dans ARK, cette définition s'applique à plusieurs niveaux.

Tout d'abord, l'enfermement physique. Il est défini par une contrainte très simple : autour, c'est l'espace. Si l'on espère un temps de survie de plus de deux minutes, la première chose à faire est de rester dans l'arche. L'atterrissage est rendu impossible par une pandémie, qui contamine tout ce qu'elle touche. Même si l'exploration d'épaves est possible en jeu, il s'agit d'environnements sensiblement similaires, agrandissant temporairement le terrain de jeu mais renforçant la sensation d'enfermement par la répétition du décor. Ainsi, même lorsque le joueur aura l'occasion de partir en excursion, il ne pourra trouver d'échappatoire au quotidien, ce qui accentuera le sentiment de claustrophobie.

Également, l'enfermement social. Les personnages sont au nombre de quinze, et sont également entourés par une quinzaine de PNJs. Même si le jeu prend place dans la zone de commandement principal de l'arche, l'espace est tout de même limité. Les personnages sont donc forcés d'avoir des interactions sociales constantes avec les mêmes personnes, renforçant les échanges et approfondissant les liens entre eux ; mais un contact social prolongé peut également être générateur de tensions, surtout si les personnes qui se côtoient n'ont pas les mêmes intérêts, ou ont des secrets à cacher...

La difficulté de trouver un endroit pour s'isoler fait donc partie des facteurs exacerbant le caractère anxiogène du jeu.

Enfin, l'enfermement imposé par la fonction. Les joueurs, qui incarneront donc des dirigeants, se verront obligés de se réunir afin de prendre des décisions qui influenceront sur la population de l'arche. En plus de l'exiguïté des lieux, leur poste de dirigeant leur imposera de rester au QG, les contraignant à une promiscuité prolongée et pas forcément souhaitée, surtout dans les moments de tension (et il y en aura !). La charge d'une population entière à gérer viendra également peser dans la balance pour enchaîner définitivement les joueurs à la tâche de leur personnage : ils sont tous coincés ici, et des milliers de personnes comptent sur eux...

La recherche de cette sensation d'enfermement doit être acceptée par le joueur participant, car elle fait partie des intentions du jeu ; néanmoins un sas de décompression sera prévu dans le cas où cette sensation ne serait plus souhaitable, à n'importe quel moment, pour n'importe quelle raison.

L'écriture des personnages

Dans le but de créer cet environnement anxiogène, d'autres axes sont travaillés afin d'amener un jeu cohérent, avec des mécaniques qui se répondent, notamment dans l'écriture de personnages. Car l'un des intérêts d'un huis clos est de créer une situation sociale conflictuelle entre les différents personnages qui sont bloqués ensemble, afin de les forcer à se confronter et/ou à collaborer.

Pour cela, les personnages, écrits par les organisateurs, sont positionnés sur des thèmes (pour, contre, sans opinion), afin que personne n'ait le même avis sur une situation. Il devient donc compliqué, voire impossible de mettre tout le monde d'accord, ce qui provoque des choix et des prises de décisions ne faisant pas l'unanimité.



application de messagerie, limitant l'intervention des maîtres de jeu, renforçant l'autonomie et l'implication des joueurs, mais également leur solitude et leur sensation d'enfermement.

La VR (réalité virtuelle) est intégrée au GN afin de créer un environnement virtuel complet où les joueurs pourront évoluer, résoudre des énigmes et découvrir des informations qui serviront dans le monde réel. L'idée est de créer une complémentarité entre les éléments contenus dans le monde virtuel et leur utilisation en jeu, puisque les actions dans la VR pourront impacter l'arche (et vice-versa), ainsi que son intelligence artificielle (IA)... À suivre...

Système de narration

Le GN ARK est pensé de manière à pouvoir être réédité, mais sans jamais que le scénario ne soit le même. Pour cela, nous mettons en place un système de narration « modulaire », c'est-à-dire de blocs qui sont déclenchés par certaines conditions (la position de l'arche sur la carte galactique, une interaction avec un PNJ...), et s'emboîtent les uns aux autres par des connecteurs logiques et un ensemble de règles, afin de créer un scénario original et unique à chaque itération. Comme dit plus haut, l'accent est mis sur les choix à faire en fonction des épreuves rencontrées ; ainsi, la décision des joueurs quant à la manière de résoudre une situation peut influencer sur la suite des événements...

Utilisation de la technologie



Toujours dans le but de créer un environnement immersif, l'intégration de technologies en symbiose avec le jeu est l'un des points forts du GN ARK. Afin de gérer l'arche, les joueurs auront affaire à une interface de gestion ainsi qu'à une

Le GN ARK est un projet ambitieux qui se met en place petit à petit depuis 2017, même si le créateur principal travaille son univers depuis 2014.



Nous savons que les systèmes que nous proposons sont complexes, et nous souhaitons prendre le temps qu'il faudra pour qu'ils soient réellement aboutis et fonctionnels. Des phases de test seront lancées afin d'éprouver le jeu, de l'adapter et de le peaufiner selon les retours récoltés. Ceux qui sont intéressés par le projet ont la possibilité de nous suivre sur la page Facebook de l'association Landhelven, ou sur le site www.landhelven.fr.



Soutenez les actions de la FédéGN
en visitant nos boutiques de goodies faits
par des GNistes pour des GNistes.

Boutique Spreadshirt :
<http://www.fedegn.org/la-boutique-de-la-fedegn>

Boutique de la Fédé :
<http://www.fedegn.org/la-boutique>



L'équipement en GN

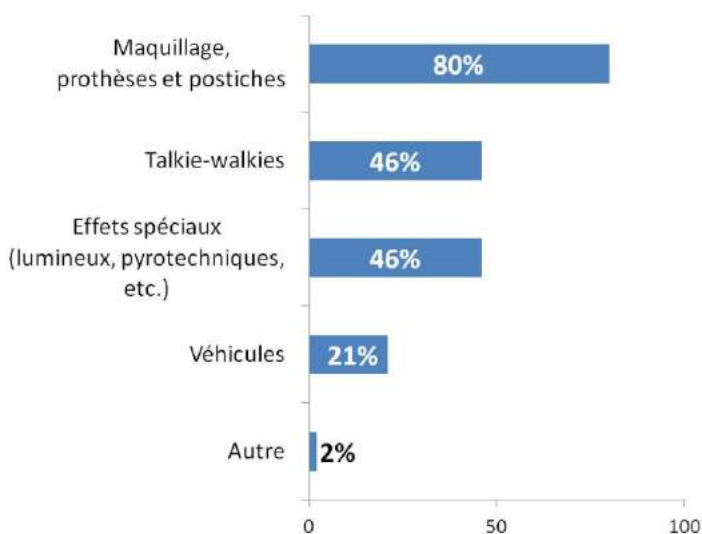
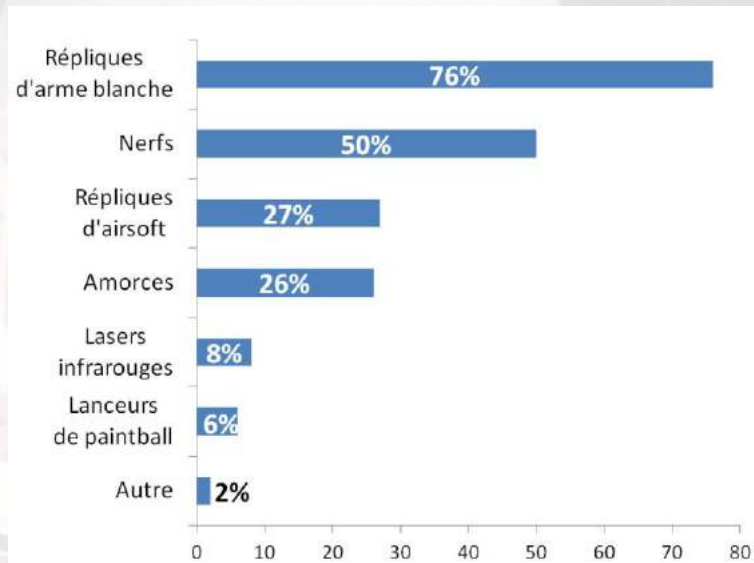
Nous poursuivons la publication des résultats obtenus lors de la l'enquête réalisée par la FédéGN auprès des joueurs fin 2017, avec une thématique importante : le matériel de GN. Ces quelques éléments clés non exhaustifs vous permettront d'apprécier l'utilisation du matériel en GN par les joueurs.

Les répliques

Les **répliques d'armes blanches** restent les plus utilisées par les joueurs (**76% des personnes interrogées**).

Une **forte progression de l'utilisation des nerfs** est constatée (**11% des sondés en 2013, contre 50% en 2017**). Les **répliques d'airsoft** arrivent seulement en troisième position avec **27,4% des sondés**, juste devant les **répliques d'armes à amorce (26,5% des sondés)**. L'utilisation des matériels laser ou infrarouge est en forte hausse (0,65% en 2013, 8% en 2017).

Notons que des répliques d'armes exotiques sont citées dans la catégorie « Autre ». Si l'arc de GN, le pistolet à eau, le sabre laser y figurent en bonne place, treize personnes déclarent utiliser de vraies armes en GN (armes à feu ou vraies armes blanches).



Les autres équipements

D'autres équipements sont utilisés pour favoriser l'immersion. Le **maquillage** (postiches et prothèses comprises) est **utilisé par 80% des joueurs**.

Plus surprenant, **près de 46% des sondés utilisent des effets pyrotechniques et des moyens radios** dans le cadre des jeux auxquels ils participent. **21% d'entre eux introduisent l'utilisation de véhicules** dans leurs jeux.

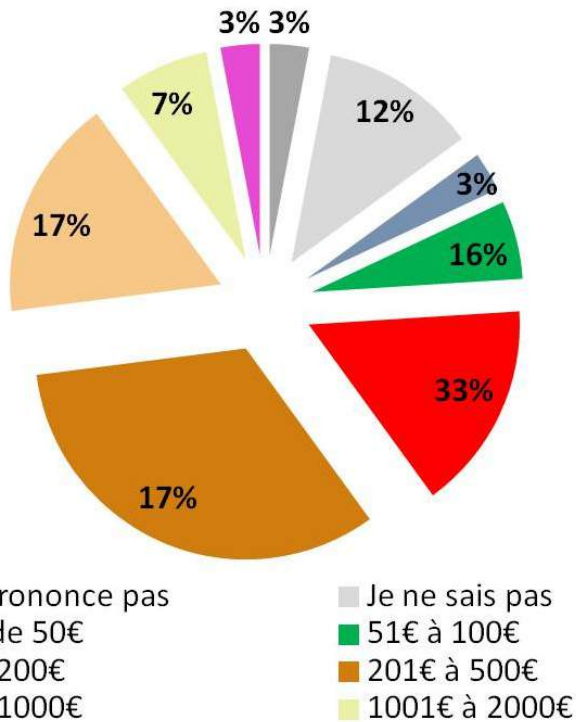
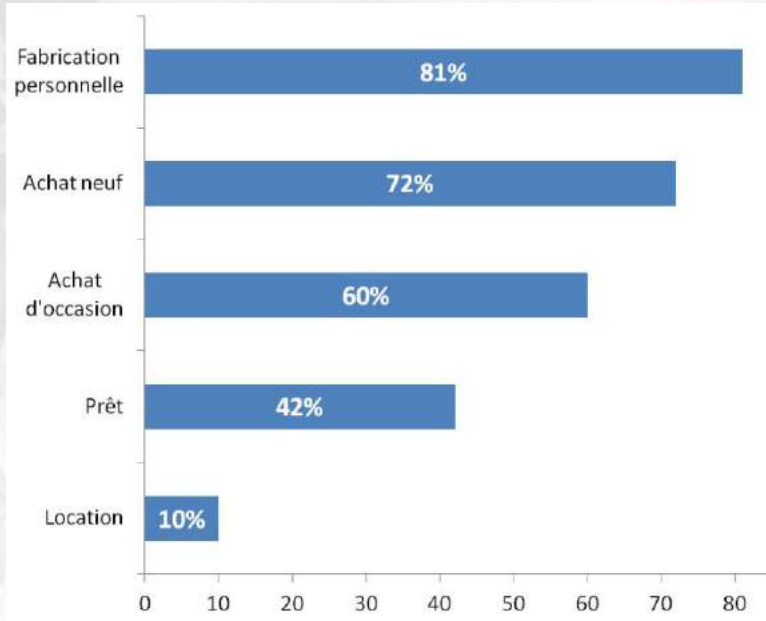
Les joueurs mentionnent **l'utilisation minoritaire d'objets technologiques comme le téléphone portable, les drones ou les applications numériques ou informatiques (environ 1%)**, et aussi d'accessoires spécifiques aux rôles qu'ils jouent (crucifix, nécessaire d'herboristerie, etc.).

Les costumes

Si les costumes sont essentiellement fabriqués par les joueurs (81% des réponses), 72% d'entre eux achètent également de l'équipement neuf. Le marché de l'occasion est aussi largement représenté avec 60% des réponses. 42% des sondés utilisent des costumes prêtés, alors que la location est minoritaire (moins de 10% des réponses).

Le nombre de joueurs fabriquant leur costume reste constant depuis l'enquête de 2013. Le marché de l'occasion a considérablement augmenté passant de 48% des réponses en 2013 à 60% en 2017. Le prêt de costumes est en hausse, passant de 17% des réponses en 2013 à 42% en 2017.

Il est toutefois difficile de dire si cette évolution est liée à un manque de moyens de la part des joueurs ou simplement au fait que, les univers se multipliant, il est difficile d'avoir des éléments de costumes correspondant à chacun et difficile d'investir dans un costume ou un élément de costume pour un jeu « one shot ».



Combien coûte l'équipement?

12% des joueurs sondés ne savent pas quel est le budget qu'ils consacrent au GN chaque année (5% en 2013). **33% des joueurs dépensent entre 201 et 500 euro par an (contre 36,7% en 2013)**. 10% des joueurs dépensent plus de 1000 euros annuellement dans l'activité. Ils étaient 11,5% en 2013.

La répartition du budget des joueurs montre que **les frais engagés ces derniers sont répartis quasiment à parts égales entre les inscriptions aux jeux, les frais de déplacement et les accessoires ou costumes**. Le coût du matériel de GN représente donc environ 1/3 du budget engagé.

Source : Enquête Gniste 2017, réalisée par la FédéGN.

Réponses obtenues sur un échantillon de 1275 personnes, grâce à un formulaire mis en ligne via les outils fédéraux.



Qu'est-ce que la Carte GN ?

La Carte GN se compose d'une assurance individuelle sur vos jeux et d'avantages auprès de nos partenaires. Elle se décline en deux formules :

Assurance Responsabilité Civile	✓	✓
Garantie recours et protection juridique	✓	✓
Assistance aux personnes	✓	✓
Assurance Individuelle Accident	✓	✓
Possibilité d'extension des garanties	✓	✓
Accès aux offres des partenaires	✓	✓
Valable auprès des associations conventionnées*	✓	✓
Valable auprès de tous les organisateurs**		✓
Tarif	5 €	8 €
Validité	De la date de souscription au 31 décembre de la même année	

* Une association conventionnée est une association membre de la FédéGN assurée par l'intermédiaire du contrat de groupe fédéral.

** Les garanties de la Carte GN+ sont valables quel que soit l'organisateur du jeu.

Quelles sont les activités couvertes ?

Le contrat d'assurance couvre la pratique et la préparation de jeux de rôle grandeur nature, et notamment, sans que cette liste soit exhaustive, Murder Party, Soirée enquête, Paintball*, Airsoft*, Huis-Clos, Rallye d'aventure, Jeu de piste scénarisé, et de façon générale, toute activité ludique se déroulant en partie au moins en «grandeur nature», avec ou sans accessoires.

Sont également couverts :

- Les activités assimilées au jeu de rôle grandeur nature et notamment, sans que la liste soit exhaustive, Trollball, Quidditch, Archery Tag, Escrime de GN (aussi appelée Escrime Ludique), et de façon générale, toute activité ludique pouvant se dérouler au sein d'un jeu de rôle grandeur nature.
- Les activités suivantes du moment qu'elles sont liées à un évènement de jeu de rôle grandeur nature :
 - Les stages et séjours à vocation de loisirs,
 - Les déplacements nécessités par un jeu, une manifestation, une réunion,
 - La participation à des congrès, salons, conférences, réunions, séminaires, formations,
 - La participation à des manifestations ou salons organisés par un tiers;
- Les activités suivantes sans rapport direct avec un jeu de rôle grandeur nature :
 - Les activités annexes telles que fêtes, repas, sorties, manifestations diverses, organisées par la FédéGN et/ou ses associations membres conventionnées,
 - Le jeu de rôle sur table.

** Les activités Paintball et Airsoft sont couvertes sous réserve du strict respect des règles de sécurité édictées notamment par la FédéGN.*

Comment souscrire ?

Vous pouvez souscrire votre carte GN directement sur notre site internet : www.fedegn.org. Nous vous proposons également de souscrire auprès d'une association membre conventionnée si cette dernière le propose (attention, ce n'est pas une obligation pour l'association).



Fédération française des jeux de rôles Grandeur Nature
Agréée Jeunesse et Education Populaire
16 les Linandes Vertes – 95000 Cergy

0 805 69 2000 Service & appel gratuits

Gérer sa page Facebook (partie 1)

Fiche technique FT 44 consultable sur <http://www.fedegn.org/ressources/fiches-techniques>

Cette fiche technique a pour objectif de vous aider dans la gestion de la (ou des) page(s) Facebook de votre (ou de vos) association(s). Vous y trouverez les informations essentielles pour gérer facilement une page. Les horaires de publication pour atteindre un maximum de personnes, les types de publications qui permettent d'avoir des interactions avec vos « followers », la création d'événements et tout ce qui va avec.

Attention, ne confondez pas :

1. Les pages Facebook – qui permettent de promouvoir une association, une société, un lieu, etc.
2. Les groupes – où les inscrits peuvent poster directement des sujets selon les règles de modération mises en place.
3. Les comptes – seuls les particuliers peuvent, en principe, avoir un compte Facebook avec un profil associé.

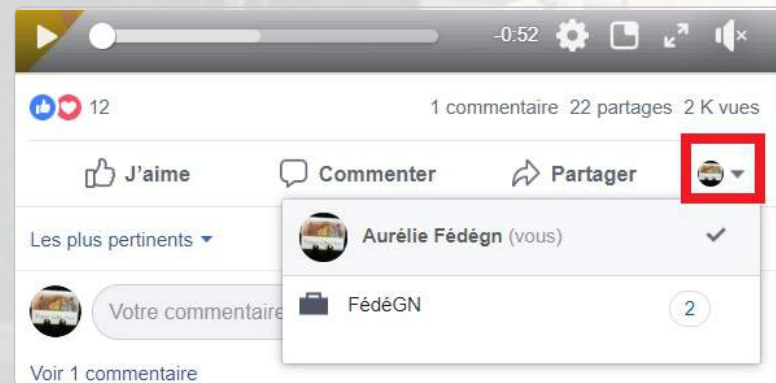


Optimiser votre visibilité, pourquoi et comment faire ?

Le « like » de votre page via une publication :

Pour commencer, voici comment « lier » votre page dans une publication sur une autre page que vous voulez « liker » ou commenter.

Cela permettra à vos « followers » de pouvoir se rendre directement sur votre page, s'ils trouvent votre commentaire pertinent. Ces échanges de « likes » ou de commentaires vous permettront d'augmenter la visibilité de votre page.



De même, il peut vous arriver de vouloir répondre sur votre page en votre nom propre. Le principe est le même, mais inversé.

Sous chaque publication se trouvent les items « J'aime », « Commenter » et « Partager », suivis de votre image de profil en miniature, accompagnée d'une petite flèche noire. Il vous suffit de cliquer sur cette dernière, puis de sélectionner « publier en tant que [nom de votre page] ».

Les horaires de publication

Plus de 70 % des utilisateurs de Facebook l'utilisent depuis leur mobile. Et 80 % d'entre eux le font tous les matins tôt ! S'il y a bien une chose qui compte au niveau de la visibilité des pages, ce sont les horaires de publication.

En effet, on peut poster de 9h à 00h, mais il y a des plages horaires qui permettent d'avoir plus de visibilité que d'autres. Pour toucher le plus de monde, les meilleures périodes sont :

- De 6h à 8h
- De 12h à 16h
- De 18h à 22h

Il faudra surtout privilégier les publications le soir, car ce sont celles qui réunissent le plus d'inscrits sur Facebook, quels que soient leurs intérêts et leur utilisation du site. La plage de 23h à 5h du matin est à proscrire.

Ces horaires sont une généralité, qu'il faudra adapter à votre communauté et aux habitudes que vous aurez constatées chez vos « followers ». Pour cela, l'onglet « Statistiques » sera votre outil le plus précieux.

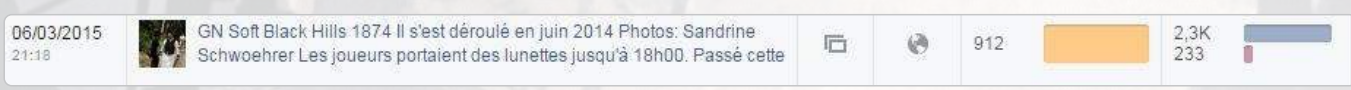
Mauvaise publication :

On constate que la portée de cette publication réalisée à 00h03 est limitée, elle a été vue par 88 personnes, cinq ont cliqué dessus et elle n'a entraîné 3 réactions.



Bonne publication :

Mise en ligne à 21h03, cette publication a été vue par 912 personnes, 2300 personnes ont cliqué dessus et elle a entraîné 233 réactions.



Voilà ce que l'on appelle la « baleine » (à cause de sa forme) et qui nous montre bien la visibilité en fonction des horaires des publications. Ces données de visibilité/horaires statistiques sont toujours sensiblement les mêmes, quelle que soit la page. Gardez-le bien à l'esprit, comme ça, vous aurez toujours une idée de la meilleure plage horaire pour que vos publications aient une bonne portée, et soient vues. Cette donnée statistique (et bien d'autres) se trouve dans l'onglet « Statistiques » de votre page Facebook.



Les personnes atteintes

Une publication n'est pas systématiquement vue par toutes les personnes aimant la page. Les utilisateurs ont constaté, à l'usage, ces dernières années, une forte baisse de la portée organique des publications Facebook. Ceci est lié aux modifications successives et constantes de l'algorithme Facebook. Ce qui veut dire, en simplifié, que celui qui ne paye pas, est moins visible.

La plateforme évolue constamment. Ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera donc pas forcément demain. À l'origine, l'algorithme était plutôt basique, les contenus étaient simplement hiérarchisés selon les formats et l'intérêt manifesté par les « followers ». Aujourd'hui, l'algorithme actuel prend en compte de nombreux facteurs. Il s'adapte notamment aux préférences de l'utilisateur, distingue la régularité et la pertinence des publications par rapport aux interactions qu'elles entraînent (commentaires, partages sur la plateforme ou Messenger, recommandations, etc.). Il n'est donc pas nécessaire de publier plus, mais de publier mieux.

Vous l'aurez compris, une bonne publication doit toucher un maximum de personnes. Pour cela, adaptez vos contenus à votre communauté, soyez pertinent dans votre ligne éditoriale et régulier dans vos publications. Ce qui importe, c'est que vos contenus soient partagés, commentés et aimés pour améliorer votre visibilité.

Dans le prochain numéro, nous vous proposerons la seconde partie de cette fiche, qui traite de la gestion quotidienne de votre page.

Le référent sûreté, sécurité en GN

Par Stéphane Gesquière, crédits photo web série GN de merde

L'organisation d'un GN nécessite un fort investissement en temps, que ce soit dans la rédaction scénaristique ou pour la gestion de l'aspect logistique du jeu. Il est un aspect qui prend de plus en plus de place et surtout qui nécessite de plus en plus de savoirs : il s'agit de la sécurité au sens large. Les connaissances qu'il est désormais nécessaire de mobiliser dans ce domaine imposent maintenant qu'un organisateur s'en charge spécifiquement, même si, selon la taille du jeu, il est possible que ce ne soit pas sa seule mission.

Le fait d'avoir une personne (ou une équipe) en charge de cet aspect du jeu permet à ce référent de se renseigner en amont sur les règles à mettre en place, leur évolution avec le temps, mais aussi de libérer les autres organisateurs de ces tâches qui nécessitent parfois de prendre un peu de hauteur, l'imaginaire déployé dans l'organisation d'un jeu pouvant occulter les risques pris pour transposer ce qui a été pensé dans la réalité physique.

Sûreté et Sécurité, deux notions différentes

Les notions de sûreté et de sécurité peuvent, selon les milieux où elles sont évoquées, représenter des réalités différentes.



Ainsi la sécurité désigne en général l'ensemble des moyens humains, organisationnels et techniques réunis pour faire face aux risques techniques, physiques, chimiques et environnementaux pouvant nuire aux personnes et aux biens sans avoir un but de profit... On est clairement dans la prévention d'événements accidentels.

La sûreté concerne l'ensemble des moyens humains, organisationnels et techniques réunis pour faire face aux actes spontanés ou réfléchis ayant pour but de nuire ou de porter atteinte dans un but de profit psychique ou/et financier... On est dans la prévention d'actes malveillants volontaires. Si ces actes commis lors d'un GN restent rares, ils existent néanmoins. La sûreté concernerait donc les éventuels actes délictuels ou non portant atteinte volontairement aux biens ou aux personnes.

La sécurité concernerait tous les autres aspects d'un GN.

Le référent sûreté et sécurité

Le référent sécurité d'un GN serait ainsi la personne qui, en coordination avec les autres aspects de l'organisation, gérerait tous les sujets en rapport avec la sécurité liés au site de jeu, aux règles de jeu, aux éléments de secours à mettre en place, à la gestion d'un incident.



Avant le jeu, sa mission sera :

- de préparer les besoins en termes de sécurisation du site de jeu,
- d'évoquer dans les règles ou lors du briefing les points à risques,
- de vérifier si le jeu nécessite la mise en place d'un poste de secours, d'une zone d'accueil,
- de s'assurer que les règles de jeu (et notamment de combat) ne présentent pas de problème du point de vue de la sécurité,
- d'alerter l'équipe scénaristique sur les événements prévus pouvant présenter des risques (pyrotechnique, combat de nuit, etc.),
- de gérer l'information des services de secours.





Après le jeu, il veillera, si débriefing il y a, à ce que les aspects de sortie de jeu soient bien mis en place, il assurera le suivi des éventuels sinistres, le recensement des équipements de sécurité et de secours (trousse de secours, matériel de balisage), leur stockage, leur entretien (produits proches de la date de péremption, etc.).

Il évoquera avec les autres organisateurs, dans la perspective de jeux futurs, les points qui, dans son domaine, auraient posé problème, la façon de les résoudre.

Attention, le référent n'est pas forcément celui qui fait, mais celui qui, sur les sujets de sécurité, sait qui a les compétences pour gérer au mieux tel ou tel problème. Il peut ainsi gérer une équipe avec des personnes en charge de différents aspects, particulièrement sur les gros GN.

La base documentaire

Le référent sûreté et sécurité d'un GN peut s'appuyer sur des compétences et une base documentaire importante, que ce soit par des recherches sur internet, en s'appuyant sur les connaissances des bénévoles de la FédéGN ou d'autres associations, ou en consultant les nombreuses fiches techniques de la FédéGN évoquant le sujet : <http://www.fedegn.org/ressources/fiches-techniques>

Pendant le jeu, sa mission sera de s'assurer que les préconisations évoquées dans la phase préparatoire sont bien mises en place.

Il sera l'interlocuteur de l'association de protection civile s'il y en a une, s'assurera que le balisage du site a bien été réalisé, que le briefing contient les messages nécessaires, que les éléments de secours (trousse, contacts pompiers, etc.) sont bien en place, que les personnes identifiées comme ayant des compétences en matière de secours soient bien présentes. Il gèrera les éventuels accidents survenus (contacts avec les secours, guidage si nécessaire, déclaration de sinistre à l'assurance).



Les interprétations relatives à la mise en place des postes de secours sur un GN ont évolué dernièrement. La page concernée à ce sujet sur le site de la FédéGN a été mise à jour. N'hésitez pas à la consulter.

<http://www.fedegn.org/ressources/postes-de-secours>



**DÉCOUVREZ LES NOMBREUSES FICHES TECHNIQUES
ET TOUTES LES AUTRES RESSOURCES
À VOTRE DISPOSITION SUR :**

[HTTP://WWW.FEDEGN.ORG/RESSOURCES/NOS-RESSOURCES](http://www.fedegn.org/ressources/nos-ressources)



Expédition à BÉta Larp 2019

Par Guillaume Faure. Crédits photo Guillaume Faure

Dans cet article, je vais tenter de vous résumer de ce que notre petit groupe a vécu à BÉta Larp 2019, la convention organisée par la fédération de GNs belge BELarp, qui s'est tenue les 19 et 20 janvier à l'auberge de jeunesse de Charleroi. Cela vous donnera un aperçu de ce qu'on y trouve, de l'ambiance rencontrée, mais aussi des thématiques abordées cette année.



Les sujets « tendance »

Si les thématiques de sécurité émotionnelle ou les GN nordiques *jeepform/freeform* (formats courts nécessitant peu de décors ou de costumes et mettant l'accent sur le ressenti psychologique) alimentent les discussions en France en ce moment, en Belgique nous étions au cœur du phénomène. Très influencés par la Scandinavie, les Lillois m'avaient déjà donné un avant-goût de ce que j'allais y trouver étant eux-mêmes très proches de nos confrères wallons. Les conférences et les ateliers ont notamment évoqué ces sujets, offrant des débats passionnés pendant les pauses.

Les points forts :

Accessible : par exemple, 29 euros aller-retour en avion depuis Marseille en s'y prenant à l'avance, 17 euros la journée, la nuit, et le déjeuner + petit-déjeuner compris, dans une auberge de jeunesse grande et agréable.

Divertissant : 5 conférences, 5 *panel talks*, 6 tables rondes, 7 jeux organisés et 11 ateliers.

Plein de rencontres : BÉta Larp est l'occasion de discuter avec plein de gens différents, chacun investi à son niveau dans la Grandeur Nature, qu'il s'agisse des membres du CA de BeLarp, d'organisateurs ou de joueurs belges, notamment des GNs *Avatar* ou *Clones* pour ne citer que les plus connus, mais aussi néerlandais et espagnols !



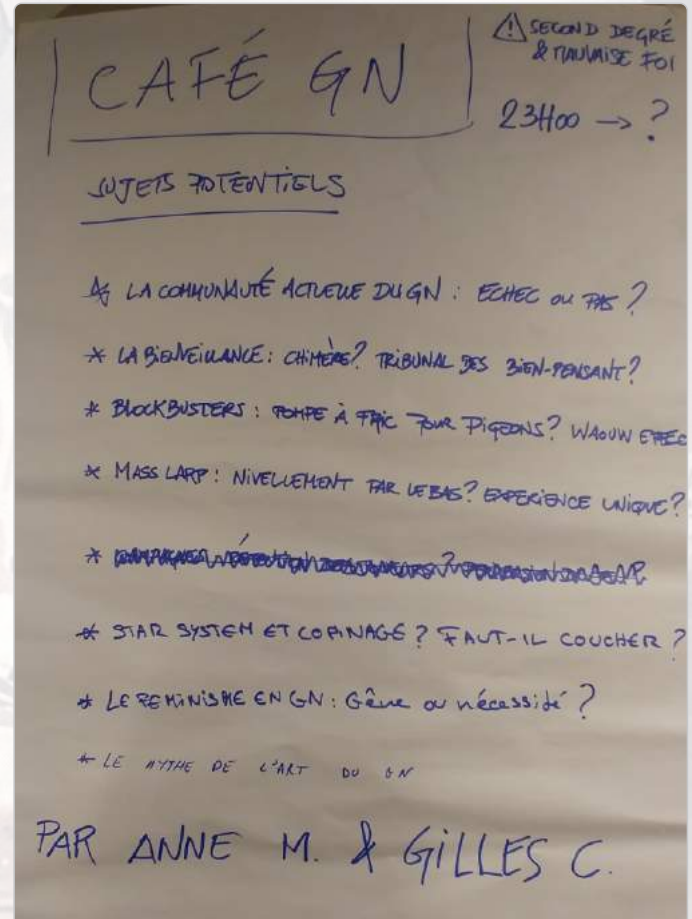
Mais il serait réducteur de n'évoquer que ces quelques moments animés sans parler des nombreux ateliers pratiques offrant la part belle aux organisateurs souhaitant se perfectionner dans la création d'un événement.

Pêle-mêle non exhaustif : ateliers d'écriture, de création de lettres d'intention, de gestion des briefings/débriefings, de maquillages, d'escrime ludique, d'intégration musicale, d'interprétation de son PNJ et sur la gestion d'outils numériques liés au GN. Certaines conférences se sont même improvisées à la demande du public présent, par exemple celle sur la création et l'utilisation de **la « Console »** du GN Clones.





Mention spéciale pour le GNiste Masqué (Fabrice Wauthy) qui nous a servi une excellente conférence «La communauté du GN : l'histoire d'un échec». Il a su pointer précisément les points faibles et les points forts de notre communauté et lancer une véritable remise en question sur ses pratiques. Nous espérons qu'il pourra se produire dans différentes régions de France et propager cette bonne parole.



C'était à mes yeux l'un des enjeux de cette convention : rendre accessible les trucs et astuces pour la réalisation d'un événement réussi. Et c'est un succès ! En partant de Charleroi, chacun a enrichi son carnet d'adresses de contact d'experts dans leurs domaines et est reparti avec de nouvelles idées à appliquer sur ses propres GN.

On notera aussi, en vrac d'autres thématiques intéressantes : une tendance à remettre en question les catégories classiques de PJ et PNJ, une volonté de s'ouvrir à l'Europe, plusieurs discussions autour du GN et de ses apports pour la société, notamment en matière de pédagogie...

Le TOP : C'était évidemment le beta-quizz de la youtubeuse **Cora**, inspiré de l'émission culte «Burger-Quizz», qui, accompagnée de ses deux animateurs Barro et Manfroid, a mis le feu à la soirée du samedi. Sous couvert de l'humour à toutes les sauces, durant une bonne heure, ce fut l'occasion pour tous de revisiter les définitions du vocabulaire GNistique moderne et de parfaire sa connaissance de l'histoire de notre milieu. Une excellente expérience conviviale.



S'il y a quelques citations que je retiendrais de cette convention, ce serait celles-ci :

« Le safe word c'est comme la bombe nucléaire : personne n'a envie de l'utiliser, mais au moins ça dissuade »
- Romain Ferret.

« On est tous les GNistes masqués du GN de quelqu'un d'autre »
- Un GNiste masqué.

« Il faut beaucoup de bravoure pour affronter ses ennemis, encore plus pour affronter ses amis »
- Albus Dumbledore

« The State of the Larp » : une aventure humaine en terrain nordique

par Axelle Cazeneuve

Crédits photos : Dimitry Samus et Axelle Cazeneuve



Affiche produite par une participante, atelier Designing for Empathy, de Karete Jacobsen Meland et Anna-Maria Kononenko. © Dimitry Samus

Mercredi 12 décembre, je quitte la tiédeur toulousaine de cet automne tardif pour atterrir, quelques heures plus tard, dans une capitale norvégienne déjà enrobée d'une confortable couche de neige : j'ai été sélectionnée parmi les participant·e·s au State of the Larp, un séminaire consacré au GN comme outil pour « soulever des problèmes critiques et promouvoir un changement social »¹ organisé par la Larpwriter Summer School, une organisation norvégienne dont l'objet repose sur la conviction que le GN peut, effectivement, changer le monde.

En effet, le *State of the Larp* ne repose pas sur un système différenciant une participation passive et active, des intervenant·e·s et un public : ici, tout le monde a quelque chose à partager, et nous avons tou·te·s à apprendre les un·e·s des autres. Je suis pourtant un peu anxieuse, atteinte de ce fameux « syndrome de l'imposteur·ice » que nous connaissons tou·te·s... Heureusement, je présente simplement un petit atelier destiné à établir et favoriser une proximité physique consentie et confortable entre des personnes, l'Atelier de l'Intime (*Intimacy Workshop*). Point trop de mots sur lesquels buter, mais seulement une activité pratique à introduire.

Le jeudi midi, je rejoins Maija, une Finnoise rencontrée lors de mon séjour là-bas avec qui je partage ma chambre : elle aussi, bien entendu, se sent anxieuse quant à sa présentation, un atelier pratique pour aider à lutter contre le trac (de circonstance !). Qu'à cela ne tienne : après une flânerie

commune au marché de Noël d'Oslo et un gløgg – boisson sucrée aux épices – brûlant qui échoue pourtant à me réchauffer, nous nous hâtons de prendre le bus pour nous rendre à l'hôtel où se tient la conférence. Nous sommes déjà en retard... Mais nous ne sommes pas seules dans ce cas, à en croire la brochette éclectique de GNistes de nationalités diverses qui attend le même bus dans le froid piquant de ce début d'après-midi.

L'après-midi commence avec une présentation « hors série » concernant les GN à public dans les espaces urbains (*Audience Larps in Urban Spaces*) : un départ sur les chapeaux de roues, où nous réfléchissons à l'organisation d'un GN inspiré du roman *Les Dépossédés* d'Ursula Le Guin, qui se joueraient en pleine ville à Oslo fin 2019.

À 17h30, après un déjeuner tardif mais copieux, la cérémonie d'ouverture commence. Les objectifs du séminaire, où la moitié des quelque soixante-dix participants ont 27 ans ou moins, sont exposés : inspirer et donner les moyens d'agir. Le séminaire a pour ambition de favoriser le changement dans une société en crise sociale, politique, environnementale... en utilisant l'outil qui est le nôtre, le GN, de façon stratégique : « nous avons l'impression que nous pouvons véritablement combattre la peur qui grandit dans le monde avec de l'espoir et du GN », explique Åslaug, solennelle.

Puis nous voici soumis·es à un premier exercice : The State of You – sur un formulaire plié sur la table, nous sommes invité·e·s à écrire, pour nous-mêmes, un projet de GN dont nous rêvons pour changer le monde, ainsi que les ressources dont nous disposons alors pour le réaliser. Ensuite, c'est l'heure des *ice-breakers*, ces exercices ludiques et farfelus destinés à déridier l'assemblée et mettre tout le monde à l'aise... « Les Norvégien·ne·s adorent les *ice-breakers*, commente Kari les yeux au ciel. Nous sommes tellement timides d'habitude que nous en avons bien besoin ».

1. « raise critical issues and to promote social change », d'après l'article sur le blog de la Larpwriter Summer School (larspschool.blogspot.com) consacré au State of the Larp.

Après quoi, fini de chômer : au boulot ! Nous commençons par une présentation de méthodes d'animation et de médiation pour que les discussions se déroulent le mieux possible. En effet, durant ce long week-end, quantités d'affiches et de post-its seront consacrés à documenter collectivement les différentes présentations, et placardés pêle-mêle sur les murs de l'une des salles aux noms imprononçables (enfin...).

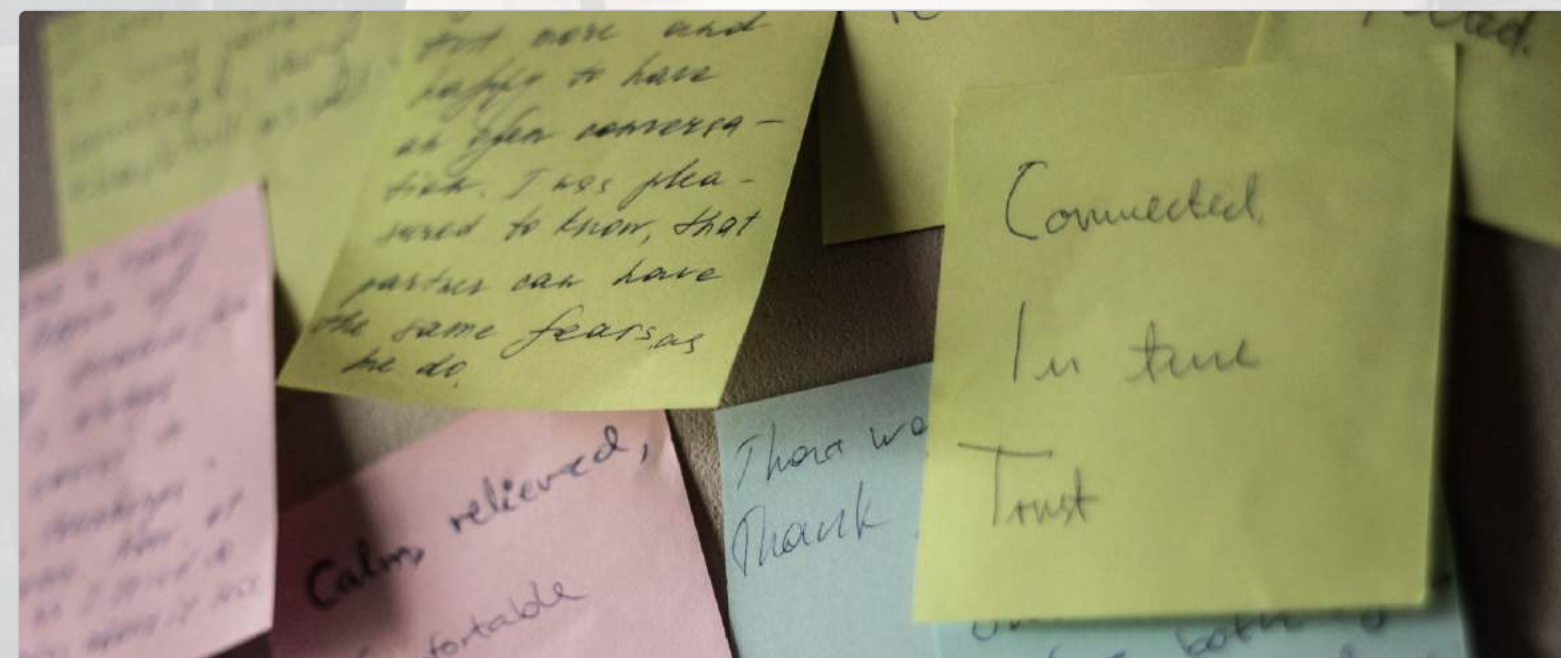
Les thèmes abordés sont aussi divers que les personnes qui les introduisent : GN comme outil thérapeutique, diagnostique, éducatif, retours d'expérience de jeux réalisés dans des contextes politiques, artistiques ou pour le grand public, ateliers dramatiques, escrime ludique, méthodes de recherche, techniques de communication... Le nombre et la variété des programmes sont étourdissants. Des GNistes chevronné·e·s et débutant·e·s venu·e·s des pays nordiques, d'Allemagne, du Royaume-Uni, de Biélorussie ou d'Ukraine, de Palestine ou d'Israël... se mêlent joyeusement dans un contexte ouvert et bienveillant où j'ai tôt fait d'oublier mon anxiété.

Côté francophones, nous sommes sept : Leïla, une deuxième résidente toulousaine, présente des stratégies pour favoriser le design de GN ; Nadja, qui vit elle-même en Norvège, ouvre une discussion sur les technologies de réalité virtuelle et la conversation nécessaire avec le GN ; Maël et Léo introduisent un projet de Guide du GN Responsable à usage des organisateur·ice·s ; enfin, de Suisse, Yannick anime un atelier de réflexion sur l'intégration du GN comme outil pédagogique à l'école, tandis que Lewon présente le modèle de GN par scènes comme outil pour explorer des phénomènes sociaux.

La densité de contenu est telle que le vendredi soir, nous sommes nombreux·ses à nous dire que nous ne pouvons plus rien avaler (de connaissance comme de nourriture, celle-ci, végétarienne, étant aussi délicieuse qu'abondante). Pourtant, quand vient le dimanche matin, nous n'avons pas vu le temps passer : nous avons couru d'atelier en présentation, arpentant avec enthousiasme les cinq salles et près de cent éléments de programme. L'osmose communautaire est totale : ces personnes, qui quelques jours avant nous étaients étrangères, nous sont désormais bien familières. Aussi le rituel qui clôture cet étrange séminaire nous - me - bouleverse-t-il grandement ; allongé·e·s sur le sol feutré, guidé·e·s par la voix calme de Martin, nous sommes convié·e·s, dans un état méditatif, à faire pour nous-mêmes un retour silencieux sur cette expérience hors du commun... Lorsque la voix apaisée nous invite à nous lever et exprimer aux personnes de notre choix, sans parler, les choses que nous voulons leur dire, ce sont de sincères embrassades, de tendres sourires et des serrages de mains affectueux que nous échangeons dans une torpeur solennelle, évoluant patiemment de bras en bras.

Le *State of the Larp* était-il un séminaire intéressant ? Indubitablement ; mais c'était, avant tout, une expérience humaine incroyable, et c'est les un·e·s des autres que, avec la complicité des organisateur·ice·s, nous ressortons plus riches. Sans doute est-ce l'enseignement que nous pouvons en tirer : avec le GN, nous pouvons faire bouger les choses... En nous appuyant sur les ressources dont la communauté que nous construisons par notre pratique dispose collectivement. C'est ce qu'en retient James, qui commente ainsi après l'événement: « *peut-être que la plus grande réussite du GN est sa façon de créer des communautés qui s'entraident* ». Alors, prêt·e·s pour changer le monde ?

Retours des participantes à l'Atelier de l'Intime. © Axelle Cazeneuve



Le GN à l'Allemande : « Conquest of Mythodea », ou le choc des cultures pour un Français.

par Petit point

Crédits photos : Petit point et Fovento

Planter le décor...

Tous les ans a lieu en Allemagne, près de Hanovre, un mass larp nommé *Conquest Of Mythodea* (CoM). Ce grandeur nature s'étale sur quatre jours sur la première semaine d'août. Il rassemble 8 000 à 9 000 PJ et PNJ. Ce GN comprend une partie dite de wargame, autrement dit de guerre, mais son point fort est son histoire complexe, mêlant phases de diplomatie entre différentes factions de joueurs (les royaumes), quêtes données par les marchands en ville ou par le biais de messages divins et rituels pour protéger les lieux de culte des dieux élémentaires de l'univers, tels que la Terre (Terra), l'Eau (Aqua), le Feu (Ignis), l'Air (Aegis) et la Magie (Magica). En somme, il y a boire et à manger pour tous.

Les phases de wargame consistent dans leur majorité en de grandes batailles rangées contre les anti-éléments de la terre : les morts-vivants (Undead), de l'eau : la peste, du Feu : la Glace Noire (Schwarzes Eis), de l'air : le vide (Avoid) et de la magie : le Rationnel (Ratio). Les noms sont suivis non pas de traductions mais de l'équivalent utilisé le plus souvent pour nommer les éléments et anti-éléments en question.

La surface de jeu est d'environ 1 100 hectares (cela comprend les camps PJ, camps PNJ et les différents champs de bataille). La surface varie d'une année à l'autre en fonction des événements et besoins.

L'arrivée

En photo ci-contre, le camp Mythodea des Endecker, session 2017.

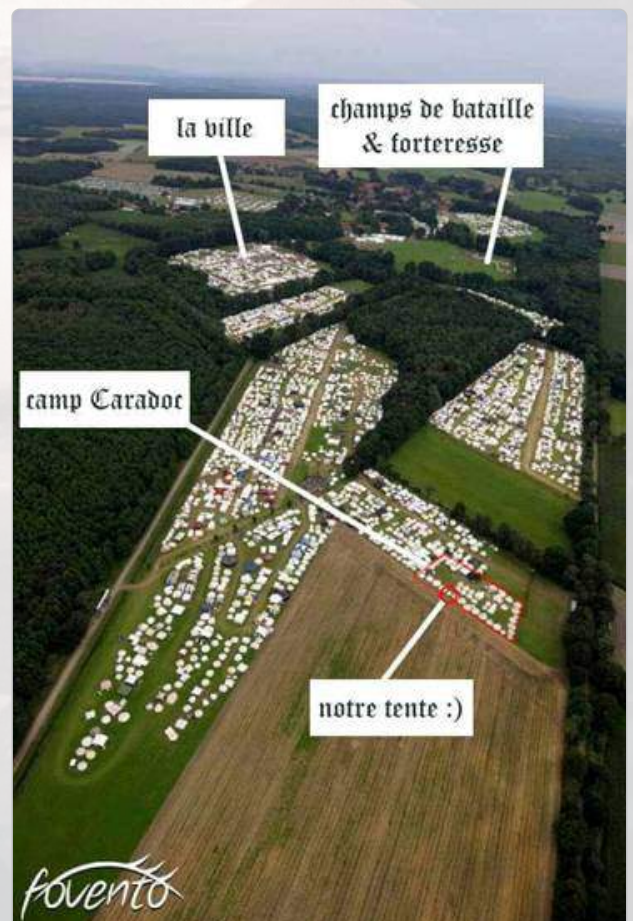
Dès l'arrivée, après plus de 6 heures de route (départ de Nancy en Lorraine), c'est le choc ! Après une légère attente au check point, nous roulons jusqu'au camp qui nous est attribué : nous passons devant des kilomètres de tentes en cours de construction, d'étals complets, et même d'un demi-bateau pirate culminant à plus de 6-8 mètres de haut, en plein milieu d'un camp tenant lieu de dortoir aérien. L'émerveillement est total.

Une fois arrivé à destination, j'intègre la Compagnie Caradoc, campement francophone regroupant diverses nationalités entre France, Belgique et Suisse. Lors de la réunion d'arrivée, le lendemain matin, il nous est demandé de tenir le camp impeccable, de ne rien laisser trainer que tout soit roleplay.

Après quelques balades dans les camps, on s'aperçoit vite que nos voisins allemands nous regardent bizarrement. En effet, chez nous : de beaux draps pour nous protéger du soleil, du foin en guise de tables et de chaises, de longues tables, des chaises de différents horizons cachées en majorité par des fourrures ou des draps, une cocotte en fonte pour la cuisine, des chips sur la table et aucune bouteille.

Coté allemand : des piliers en bois, des tentures et des auvents en tissu, des fourrures et peaux de bêtes recouvrant le sol des tentes, de belles tables en bois accompagnées de chaises sculptées, des écuelles en bois et de gros chaudrons de chauffe préparant de la viande. En somme, un camp bien rangé, sans rien de moderne, rien qui ne sorte du med, même les enfants sont habillés histo. Ouep... Ça ne rigole pas de l'autre côté du Rhin.

Reste quand même un petit choc : les photographes du staff qui, après deux jours, passant devant notre camp avec leur appareil s'arrêtent, regardent, baissent l'appareil et s'en vont. Oui, côté roleplay on a du retard dans le camp, et il en va de même pour d'autres compagnies françaises.



Le roleplay

Dans le langage, il y a des codes et sortir de son RP pour faire du HRP ou du métajeu est très mal vu : on reste dans son perso de A à Z. Les échanges sont très constructifs et pris au sérieux, même en ville avec les commerçants. J'ai pu acquérir en 2018 un authentique dragon de poche, détenu dans une cage à oiseaux qui, quand je lui gratouille la tête, crache sa flamme de dragon ! 15 minutes de RP, jusqu'à l'acte d'adoption, un évènement solennel qui restera à jamais dans ma mémoire... En photo, voici Herbert !



Nous trouvons également des marchands ambulants, des joueurs comme vous et moi, ayant passé leur GN à vendre des friandises maison, des gâteaux, des services de conteurs, dessinateurs ou bien de musiciens, faisant payer leur prestation en argent de jeu. La vie est présente partout, aussi bien sur les champs de bataille que dans les rituels, en passant par la vie civile, venant dans les camps ou en ville, vous vendant littéralement un petit peu de rêve dans une ambiance ultra immersive. On est dans les foires du Moyen-Âge où tout est bon à prendre, sujet à discussions, négociation.

Le combat

Côté champ de bataille, le Lorrain que je suis est moins dépaycé, mais pour les autres Français qui ne sont pas de l'Est (Alsace/Lorraine) c'est autre chose...

En effet, sur le terrain, une grosse bataille rangée fait rage, regroupant de 500 à 3 000 guerriers se battant contre un ennemi commun. Deux mots d'ordre sur le terrain : le fair-play et le roleplay. Qu'est-ce que ça signifie ? Et bien, on joue

les impacts, les coups, les ondes de choc, les sorts... Une flèche dans la jambe et pas de mailles en dessous de votre plaque ? Grosse douleur : vous criez et sortez du champ de bataille, car vous avez pris une flèche qui entrave vos mouvements. Un coup de masse dans un membre ? Ce dernier est broyé. Un coup d'épée dans l'armure ? Vous reculez sous l'impact. Sur la peau ? C'est l'hémorragie assurée sous 5 min, il faut jouer la blessure qui immobilise le membre ou sortir se faire soigner. Un sort de terreur ? Fuyez aussi vite que possible pendant 5 secondes. Vous l'aurez compris, chaque coup a un effet qu'il faut jouer.

Des arbitres sont présents et surveillent la gestion. Si un joueur ne joue pas ses coups et qu'un organisateur le voit, le joueur est interpellé. Si les PNJ font remonter l'information a posteriori aux orgas et que le camp malandrin est retrouvé, c'est un avertissement général pour toute sa bannière.

Combien de fois ai-je participé à un évènement mi-majeur, au péril de ma vie, au retour des toilettes ou de la douche, ma serviette dans une main, mon rouleau de PQ à la ceinture, avec le plus grand sang froid du monde comme si de rien n'était, avec ce gros rouleau rose se débinant à mes pieds. La situation prête à la rigolade, mais sur l'instant, je serais bien parti aux toilettes une seconde fois...

Il faut bien voir là un système qui prône non pas la sanction, mais bel et bien l'immersion. Tout est sujet à l'immersion, de la vie de camp, aux déplacements en ville, même en allant aux toilettes, on est dans une immersion qui se veut totale, et la beauté de l'acte prime sur le résultat. Une flèche frappe ton casque ou ton torse au niveau du cœur. Dans la vraie vie... Une flèche dans la tête ou le cœur tu le joues comment ? Toi, le lecteur de cet article ? Tu te décomptes un PV ou tu te sens au bout de ta vie si personne ne te soigne prestement ?

Un comptage de PV c'est bien, sacrifier du PV au profit d'une superbe séquence sauvetage, avec des médecins qui n'attendent que de sortir leur plus bel outillage pour te sauver de la mort, ça n'a pas de prix. Là bas j'ai revécu mes années de théâtre de primaire et collège oubliées depuis longtemps et j'ai compris ce qu'était le beau jeu. Sacrifier un peu d'amour-propre pour le partager à tous et faire de ce petit moment anodin un fait héroïque à raconter autour d'un verre lors des nombreuses soirées entre Gnistes...

Le jugger, un sport ludique à découvrir

par Aurélie Aiello

Crédits photos : Dark side reviews et Jugger Paris

L'association Jugger Paris organise chaque semaine un entraînement, de nombreuses initiations pour promouvoir la pratique de cette activité en France. Elle voyage à la rencontre d'autres équipes lors de tournois internationaux. Moins connu en France que son homologue le Trollball, le jugger est pourtant un jeu sportif et ludique original qui partage des valeurs similaires de fair-play.

Les origines

Le jugger est une adaptation sécurisée d'un sport tiré du film post-apocalyptique *Le Sang des héros* ([bande annonce](#)), écrit et réalisé par David Webb Peoples. Peu connu en tant que réalisateur, puisqu'il n'a réalisé que ce seul long-métrage au cinéma en 1989, il est surtout le scénariste qui a réécrit *Blade runner* pour Ridley Scott, ou encore *L'Armée des 12 singes*.



En 2200, le monde tel que nous le connaissons a disparu pour laisser place aux déserts les plus arides... Tels des gladiateurs du futur, les juggers du film sont des athlètes qui pratiquent un sport brutal de village en village pour subvenir à leurs besoins.

Le film est centré sur ce sport d'une rare violence, sorte de football américain post-apo, qui semble être l'un des derniers axes sociaux chargés de maintenir à flot ce monde barbare, puisque chacun attend avec impatience la venue de nouveaux challengers qui luttent pour leur vie. Comme dans plusieurs films de science-fiction des années 70 (*Rollerball*, *Quintet* ou *La dixième victime*) David Webb Peoples exploite à fond le concept du règne de la loi du plus fort et le thème post-apocalyptique pour planter le décor dans son film d'une société brisée, fracturée entre l'extrême pauvreté d'un côté et les castes nanties de l'autre.

Du film au sport ludique



Dès 1992, en Allemagne, une adaptation ludique du film est créée par un petit groupe de fans. Le crâne de chien devient un ballon, les armes (les « pomfens ») sont réalisées à partir d'une base de fibre de verre recouverte de mousse d'isolation puis d'un rembourrage. L'équipement est normalisé, totalement sécurisé et vérifié systématiquement en début et en fin de partie.

Actuellement, ce sport est pratiqué dans 30 pays à travers le monde (Canada, Suisse, Irlande, Espagne, République tchèque, Costa Rica, Mexique...), au sein d'environ 230 clubs, par plus de 8 000 joueurs. Des compétitions nationales et internationales ont lieu chaque année.

Ludique, mais aussi physique, le jugger nécessite une préparation physique régulière et une bonne préparation mentale, car les matchs sont intenses. La cohésion de l'équipe et sa réactivité face à l'adversaire sont aussi essentielles pour remporter la victoire.





La notion de fair-play est au cœur du jeu. Si on s'affronte sans pitié sur le terrain, tout cela cesse dès le match fini. Une convivialité autour de cette passion commune règne autour des terrains.

Le documentaire *I am Jugger* d'Alejandro Asensi illustre parfaitement l'esprit de ce sport.

Déroulement d'une partie

Les parties se déroulent sur un terrain octogonal de 40 mètres par 20 mètres. L'objectif est de marquer le plus de points possible avant la fin du temps réglementaire en plaçant le ballon (le « jugg ») dans l'embut situé à l'extrémité du terrain adverse. L'embut est une sorte de socle, entièrement protégé de mousse pour éviter les blessures. Le temps est décompté au moyen de coups de tambours à intervalles réguliers d'environ 1,8 seconde. Un match se joue en deux manches de 100 coups de tambours.

Une équipe se compose de cinq joueurs : trois défenseurs, un coureur (ou « qwik ») et une chaîne. Les défenseurs et la chaîne ont pour objectif de neutraliser l'adversaire pour permettre l'avancée du coureur jusqu'à l'embut. Un coup touché au pompfen entraîne une inactivité du joueur pendant 5 coups de tambours, un coup touché par la chaîne 8 coups de tambours.



Comme au Trollball, le joueur touché s'agenouille immédiatement sur le terrain durant sa pénalité. Les coureurs ne donnent pas de pénalités aux autres joueurs, cependant ils luttent à mains nues.

L'arbitrage est composé de quatre personnes : un arbitre en chef, deux arbitres d'embut et un gardien du temps en charge du tambour.

Le Jugger en France

Le Jugger existe depuis presque 30 ans, quelques équipes françaises se sont constituées. Le premier groupe aujourd'hui disparu, Les Calanquiers, était majoritairement composé d'expatriés allemands vivant à Marseille, qui ont importé le jeu avec eux. Puis, une équipe nantaise, Machina Meles, a été constituée en 2016. Le départ de deux de leurs membres fondateurs a malheureusement freiné leurs activités.



Jugger Paris est le premier groupe de joueurs à fonder une association dont l'objectif est de valoriser et développer la pratique de ce sport localement et en France. En un an, ils ont traduit les différents livrets de règles, participé à trois compétitions internationales et organisé un tournoi à Paris pour Halloween. Gageons, comme leur sponsor Le Dernier bar avant la fin du monde qui leur a fait confiance, qu'ils porteront haut leurs couleurs dans de futures compétitions.

Si vous souhaitez vous initier à ce sport, n'hésitez pas à aller les rencontrer le samedi au 2 cours des Maréchaux (Paris 12e), sur les pelouses en face du Château de Vincennes.

Pour plus de renseignements n'hésitez pas à visiter la page facebook [Jugger Paris](#).

Nuits du Huis clos : quelles perspectives ?

par Aurélie Aiello

Crédits photos : Solène Lescure, *Salem 1906* joué aux NDHC Paris en avril 2017

La Nuit du Huis clos est un événement de dimension nationale organisé dans plusieurs villes de France, porté localement par plusieurs collectifs d'associations. L'objectif est de permettre à des joueurs, novices ou confirmés, de se rencontrer pour jouer ensemble. Découvrons ces événements à travers une présentation et l'interview de Yannick, le Président de la FédéGN.

L'objectif principal de la Nuit du Huis clos (NDHC) est de permettre au grand public de découvrir le GN à travers des jeux diversifiés en format court, le temps d'une soirée. En parallèle, elle offre aussi la possibilité à des joueurs expérimentés de découvrir d'autres associations locales.

Généralement, cet événement a lieu en soirée, mais pas exclusivement. Il propose au minimum deux jeux accessibles, en tout cas adaptés aux publics attendus, visant à initier des nouveaux joueurs comme à élargir les horizons des pratiquants réguliers.



En amont, un soin tout particulier est mis sur l'accueil des nouveaux joueurs jusqu'au briefing le jour J. Le jeu est aussi précédé et suivi d'un moment convivial qui permet à chacun de se sentir à l'aise avec cette nouvelle expérience.

À ce jour, des NDHC ont eu lieu à Amiens, Nantes, Paris, Rennes, et Toulouse. Elles sont organisées sur le terrain par des groupements d'associations membres de la FédéGN, qui agissent pour le compte de celle-ci. Elles peuvent être parfois également accompagnées dans leurs démarches par d'autres associations locales non membres.

La FédéGN reste le maître d'œuvre de l'organisation de l'événement, et donc son responsable aux yeux des pouvoirs publics. Elle met à disposition des organisateurs : le nom Nuit du Huis clos, sa structure associative, ses agréments, son assurance, éventuellement du matériel, le site web et sa plateforme d'inscription en ligne. L'équipe d'organisation locale collabore donc avec la FédéGN.

Outre une gestion équilibrée, la FédéGN ne demande que très peu de contreparties : quelques photos et un bilan de l'événement. Ces éléments sont indispensables à la communication de la FédéGN (lettre de la FédéGN, pages Facebook), mais aussi à la rédaction du bilan d'activité en fin d'année.



Si plusieurs jeux très différents sont proposés en même temps, c'est avant tout pour constituer un panel propice à la découverte du GN ou d'un nouvel univers. En effet, il vous faudra choisir l'ambiance et l'intrigue auxquels vous souhaitez prendre part.



Yannick, merci tout d'abord de m'accorder du temps pour cette interview. En tant que Président, peux-tu nous parler de l'organisation des Nuit du Huis clos en interne à la FédéGN ?

Le suivi d'organisation des NDHC pour la FédéGN est simple. Nous recevons des demandes qui présentent les organisateurs et leur projet (nombre de jeux, estimation du nombre de joueurs attendus et budget prévisionnel). Aux vues de ces éléments, le Conseil d'Administration valide le soutien de l'évènement ou non. À titre personnel, depuis mon entrée au CA en 2015, je n'ai pas vu de refus.

Une fois cette première étape validée, le suivi du dossier est assuré par le membre du Conseil d'administration en charge des Ressources et Projets. Il fait le lien entre l'équipe/association organisatrice et le reste du Conseil d'Administration. Cette personne gère le suivi des NDHC, des GNiales, la présence de bénévoles sur les salons, le suivi des fiches techniques et pratiques et le travail de consultation de la communauté GNistique sur différents sujets.

Même si l'ensemble du CA est au courant de l'organisation de la NDHC, ce sont avant tout la personne qui occupe le poste « Ressources et Projets » et l'équipe informatique qui soutiennent les porteurs de projets. Or, depuis 2014, le poste « Ressources et Projets » n'était plus occupé. C'est donc le bureau qui assumait cette fonction jusqu'à cette année.

Certaines difficultés sont soulignées par les organisateurs de NDHC, peux-tu nous dire selon toi quelles sont les raisons de ces difficultés ?

Plusieurs difficultés sont apparues ces dernières années, au niveau des ressources humaines et de l'outil disponible. Comme expliqué plus haut, jusque récemment, le Bureau de la FédéGN était l'interlocuteur des organisateurs. Il menait cette action en sus d'autres impératifs. La réactivité n'était donc plus la même que lorsqu'une personne se consacrait à cette mission. L'outil que nous utilisons pour le processus d'inscription était ressenti comme lourd, et les démarches à faire pour s'inscrire comme répétitives. Ainsi, le système proposé (un site Wordpress) a atteint très vite ses limites face aux besoins techniques sur le terrain.

Une dernière chose reste problématique dans la relation entre les organisateurs et la FédéGN : la perception de la gestion du projet. Une question est récurrente : pourquoi, alors que ce sont des bénévoles en local qui mènent l'action de bout en bout, les retombées (économiques essentiellement) devraient-elles être partagées avec la FédéGN, qui n'a fait que de l'ingénierie de projet ? Cette question est d'autant plus posée qu'il y a eu une tradition de subvention par la FédéGN pour ces événements pendant une décennie, qui ne peut plus avoir cours aujourd'hui.

Cette interrogation peut s'ouvrir sur d'autres projets et gravite autour d'une autre problématique plus vaste : que fait la FédéGN pour nous, les associations membres et la communauté GNistique ?

Je vais faire un aparté sur cette question en introduisant les axes de réflexion suivants. Les associations membres ont la sensation que la FédéGN est un organe puissant avec beaucoup de moyens humains et financiers à disposition. Mais la réalité, c'est que ce n'est pas le cas. La FédéGN est très dépendante de l'implication de ses membres : ce sont avant tout eux qui valorisent le GN dans leurs activités, qui portent le message de la FédéGN et ses valeurs, contribuant ainsi à son rayonnement.

La FédéGN rencontre des difficultés de communication avec les associations GNistes, tant dans la forme que dans le fond. Nous disposons de nombreux outils sous-exploités, en plus de Facebook. Il faut donc optimiser l'utilisation de ses moyens et recréer du lien grâce à l'arrivée de la nouvelle équipe communication cette année. Par conséquent, si la FédéGN n'a pas réussi jusque là à transmettre clairement son fonctionnement associatif à ses membres, si cela ne fait pas sens pour eux que de prendre en charge un projet avec et pour la FédéGN revient à promouvoir l'activité, l'association organisatrice et également aider la FédéGN dans l'animation de sa vie associative sur « le terrain », la FédéGN en est responsable.

Pour revenir sur la question des NDHC, il y a un déficit d'organisateur. À tous les niveaux, la problématique de l'engagement associatif est ressentie. Les associations ont du mal à trouver des organisateurs pour des GNs donc pour des événements autres que les NDHC ou les salons, c'est encore plus difficile.

Aux vues des lourdeurs et de la distance ressenties ces quatre dernières années dans la relation avec la FédéGN, la réflexion récurrente des associations d'organiser indépendamment leur événement pour plus de simplicité, me semble plus que légitime. D'autant que cet événement valorisera l'activité GN et sûrement l'association organisatrice avec le même retentissement qu'une NDHC. Cependant, au-delà de créer un événement qui dans sa nomination n'est plus un point de référence partagé, c'est aussi pour les associations membres ne plus participer à l'animation de la vie associative de la FédéGN et fragiliser les liens (ténus à ce jour) entre les différents partis.

Quelles solutions comptez-vous mettre en place ?

Avec un nouveau membre du CA qui est sur le poste de « Ressources et Projets », j'ai espoir que cela va faciliter de nouveau le travail commun entre le CA de la FédéGN et les porteurs de projets. Au vu de ces quatre dernières années, il est important d'insister sur la nécessité que ce poste soit pleinement pris en charge. De plus, il faudra trouver un outil plus simple d'utilisation à mettre à disposition des porteurs de projet pour simplifier la communication et la gestion des inscriptions.

Il y a un enfin un travail de fond à mener sur la transmission du sens que nous donnons aux NDHC. Valoriser et soutenir l'organisation des NDHC est une de nos préoccupations. C'est un des moyens les plus formidables que nous avons pour promouvoir le GN auprès du public, mais également auprès de la communauté GNistique. Il faut rappeler que la FédéGN a finalement peu de supports pour transmettre sa passion et parler de façon concrète du GN, les NDHC en font partie.

Il nous faut également, dans nos communications, faire passer le message différemment sur l'importance des bénévoles locaux. Notamment, sensibiliser sur le fait que ce n'est pas travailler pour la FédéGN mais avec un outil commun pour la promotion du GN. De façon plus globale, il est nécessaire de clarifier le fonctionnement de la FédéGN et son projet communautaire afin que chacun se saisisse l'intérêt de participer ensemble à la promotion du GN.

Je conclurai cependant en disant que si la FédéGN a un effort à fournir de transparence, de recréation de liens solides avec ses membres, ces derniers doivent aussi accepter de bouger les lignes en considérant que la FédéGN n'est pas un organe si éloigné d'eux et de leurs préoccupations quotidiennes.

