

Dossier spécial

SCIENCE-FICTION

In situ

AMA FRANCE

Kit de survie de l'aventurier

ARMURE POST-APO

CRÉER UNE PORTE DES ÉTOILES

Hors jeu

CRÉER SA PAGE FACEBOOK

SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE EN MASS LARP

International

CONFÉRENCE DU GNISTE MASQUÉ

GN ET FUTURS DÉSIRABLES

Y'a pas que le GN dans la vie

J'AI PARTICIPÉ À UN EXERCICE DE

PROTECTION CIVILE

Début 2003 sortait *GN Mag* n° 5 « Le GN et la science-fiction ». En introduction, Olivier Artaud, alors président de la FédéGN, parlait de la première année de vie de la revue et en particulier de ses aspirations, ses réussites et ses freins. L'ambition était de réaliser un beau magazine intemporel qui intéresserait la communauté, structuré, pérenne et autofinancé.

Nous sommes 16 ans plus tard et, si le format papier n'est plus de mise, nous revenons avec plaisir vers ce thème. Profitons-en pour jeter un œil sur l'évolution du mag. Son intemporalité est toujours d'actualité et le nombre de téléchargements laisse à penser que l'e-magazine suscite toujours l'intérêt. Quand au fait qu'il est pérenne et autofinancé, c'est malheureusement une question de fond récurrente. L'équipe de *GN Mag* a beaucoup changé. Aujourd'hui son existence repose sur une seule personne qui centralise l'animation de l'équipe de rédacteurs et de correcteurs bénévoles, la conception du mag, la communication et la gestion publicitaire.

Si *GN Mag* est distribué gratuitement, sa réalisation a un coût bien réel pour la FédéGN puisqu'elle mobilise Aurélie, travailleuse reconnue handicapée en CAE, 28h par semaine à l'année. En ces temps difficiles de baisse drastique des subventions, ne nous leurrions pas, il n'est pas question de rentabilité ici mais de penser un nouveau modèle économique pour pérenniser l'avenir de la revue à long terme.

Chacun d'entre nous peut aider : annonceurs bien entendu, mais aussi associations et particuliers, joueurs débutants comme confirmés. En proposant spontanément un article ponctuellement ou régulièrement, en rejoignant l'équipe de correction, en recommandant la revue à un annonceur de sa connaissance, en faisant connaître *GN Mag* sur les réseaux vous contribuez à la poursuite de l'aventure. Rappelons qu'il n'est pas nécessaire d'être membre de la FédéGN pour être publié. Chaque petit geste compte.

Bonne lecture et bonne saison estivale de GN.
Yannick Mahalimby.

Page 3 : News

Page 8 : Il était une fois une asso...

« Aux portes de l'aventure »

Un GN dans un train : Le Voyage des hypocrites
L'équipe du GN Warhammer Inquisitor

Page 14 : In situ

Airsoft mission Adventure

Page 16 : Kit de survie de l'aventurier

Pas à pas : armure post-apo à partir d'un gilet tactique
Il était une fois dans l'craft : créer la porte des étoiles (1)

Page 23 : Dossier spécial science-fiction

La science-fiction : tentative de définition d'un genre polymorphe
Le GN VFC Artemis, par eXpérience
Starship Troopers, une organisation à part
Dune, le GN (presque) impossible
La dystopie dans World War
Free to space, un huis-clos space opera
Destination : Mars, de la science-fiction introspective
Rencontre avec Arcan Les Démons d'ivoire
Ark, technologie et jeu vidéo au service du GN
Un Voyage impévu, organisation d'un GN space opera
Électro-fiction
Le GN CLONES : exemple d'usage de la technologie en GN
L'agent conversationnel : un outil immersif pour un GN futuriste !
De l'utilisation des nouvelles technologies en GN
L'influence de la science-fiction sur le réel

Page 57 : Chiffres clés du GN

Le Paysage associatif français

Page 59 : Hors jeu

Gérer sa page Facebook (partie 2)
La sécurité émotionnelle sur un Mass Larp : l'exemple de Kandorya

Page 66 : International

Synthèse de la conférence du GNiste masqué à BEta Larp 2019
Utiliser le GN pour réimaginer des futurs désirables

Page 48 : Y'a pas que le GN dans la vie...

J'ai participé à un exercice de protection civile

GN MAG n° 32 - juillet 2019. FédéGN, 16, Les Linandes vertes 95000 Cergy

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

Crédits photo de couverture : GN *Firefly*, Le Consulat d'Elleslande. **Crédits photos :** S. Gesquière, A. Charmy, Kaya Photographie, AJECTA, Marie Morand, Crashei Photographie, Y. Ravalet, Bri Aeros, Joram Epis, Samuel A., Sara Hoummady, GUP, Marco Lacaille, L. Ribeiro Fiori, T. Delclite, A. Goldstein, Jérôme, Bina Lo Holmes-Fog, Arcan Les Démons d'ivoire, P. Taillandier, C. Stouf, F. Dumoulin, Azgarel, Marion, Anaïs, L. Keravec, M. Pichol-Thievend, M. Kadlec, GAROU asbl, L. DeCat, Pixabay, G. Faure, Association Protection civile et SIDPC du Val d'Oise - **Rédacteurs :** S. Gesquière, A. Aiello, Aérís Yazawa, Y. Ravelet, Bri aeros, JC Larpin, Y. Bayle, E. de Blackwood, V. Cerri, T. Delclite, Jérôme ass. RAJR, G. Nicolas, Marion ass. Landhelven, ass. Ereboros, A. Delpaut, G. Cruylants, L. DeCat, G. Faure, Leila, V. Pochard, C. Pitoux - **Relecture & corrections :** D. Bertin, M. Vivegnis, M. Benchetrit, Y. AIELLO.

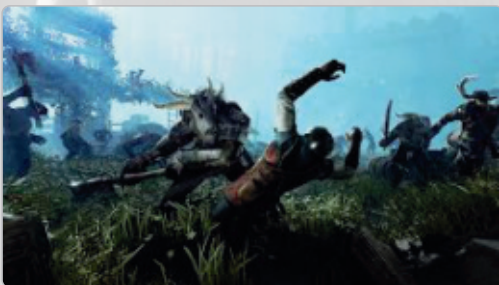
Brèves de comptoir à la taverne

Warhammer Vermintide 2 - Crowdfunding OZ - Un Autre Monde



Vous ne partez pas en vacances cet été ? Restez au frais à massacrer de l'homme-bête. Le studio suédois Fatshark prévoit la sortie du DLC Warhammer Vermintide 2 - Winds of Magic courant août. Des hommes-bêtes sortent de la forêt de Reikwald attirés par une météorite. Ils souhaitent à tous prix s'emparer de cette pierre des Hardes... Résisterez-vous ?

Si l'on retrouve les cinq personnages initiaux, ils sont néanmoins dotés d'une nouvelle arme chacun. Le niveau maximum et la difficulté sont augmentés. Un nouveau niveau d'aventure « éprouvant », où vous pourrez défier les hommes-bêtes, est ajouté. Un nouveau mode de jeu "Vents de Magie" sous forme de défis coopératifs à difficulté croissante est intégré suivant la trame des huit Vents de Magie.



En attendant le tout nouveau mode Versus en 4v4 permettant de jouer dans le camp des Skavens ou du clan Rotblood annoncé à l'E3, ça fait toujours plaisir !

Le projet Oz - Un Autre Monde a clos brillamment son financement participatif le 9 juin, après une mobilisation massive de la communauté GNistique. Une somme de 31 950 € a été réunie, soit près de 4 fois la somme de 8 000 € attendue.



Chaque palier a permis de débloquer des contenus ou futures prestations incluses dans le forfait de location du site de « Loisirs Immersifs » du *Domaine d'Hygné* notamment : un PC orga et un PC PNJ aménagés, une taverne, une cuisine avec chambre froide, un Fab lab et plein de matériel... N'hésitez pas à suivre la suite de leurs aventures sur [Facebook Oz un autre monde](#).



Réforme de l'Etat : Jeunesse et Sport rattaché au ministère de l'Éducation nationale



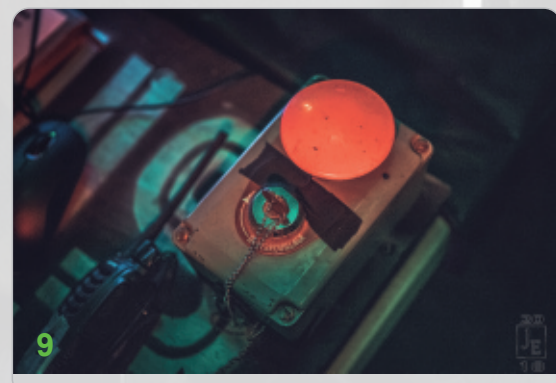
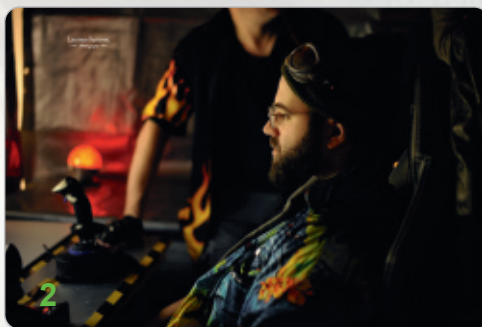
L'information sera sans doute passée inaperçue tant l'actualité des réformes est dense. Par la circulaire n°0135 - texte 2 du 13 juin 2019, Edouard Philippe a transféré les missions jusque-là exercées par les D.R.J.S.C.S. et les D.D.C.S. en matière de sport, de jeunesse, d'éducation populaire et vie associative au ministère de l'Éducation nationale, avec pour objectif de les revoir et de les positionner en priorité au service de la mise en œuvre du Service National Universel.

Un délégué académique à la jeunesse, à l'éducation populaire, à la vie associative et au sport sera placé auprès du recteur de région académique et animera le réseau des équipes régionales et départementales chargées de ces missions. Les équipes départementales seront dorénavant placées dans les directions des services départementaux de l'Éducation nationale tout en restant sous l'autorité du préfet de département pour ces missions. Comment sera réalisée l'intégration dans le détail ? Affaire à suivre...

[En savoir plus ici !](#)

Concours photos GN Mag : Merci à tous !

GN Mag a organisé en juin son premier concours photos sur sa [page Facebook](#). Nous tenons à féliciter toutes les associations et les personnes qui ont participé et qui se sont mobilisées, mais également les 404 votants cumulés (non, ce n'est pas une erreur d'affichage ! *sourire*) qui se sont exprimés, contribuant ainsi à faire connaître la revue. Merci à tous pour le gros coup de pouce que vous avez apporté pendant un mois à la visibilité de notre e-magazine. Nous avons souhaité publier l'intégralité des photos dans la revue pour vous remercier. Vous avez pu voir la magnifique Miss Betty en couverture, proposée par Le Consultat d'Elleslande qui a remporté le concours, voici donc les autres photos :



- 1 - GN Clones, envoyé par GAROU asbl.
- 2 - Lauren Keravec, proposée par l'association Les brumes d'Erébos.
- 3 - Lauren Keravec, proposée par cette dernière.
- 4 - Adri Blinchr, proposée par le Groupe d'Imagination Grandeur Nature.
- 5 - Lauren Keravec, proposée par l'association TOXIC GN.
- 6 - GN Tatoonie, par Les Rêves de Licorne et Aimeji Photographer
- 7 - Photo du GN Syneris, proposée par V. Massieye
- 8 - Photo du GN Les Terres de Soscath : Promotion 1120, Alexgv - Cosplay Pics et envoyée par La Plume d'Acier
- 9 - Photo du GN VFC Artemis, envoyée par eXperience

Payer son GN en chèque vacances ? C'est possible !



Le partenariat de la FédéGN et l'A.N.C.V. vous permet de régler en chèque vacances tout événement organisé par la FédéGN (Nuit des Huis clos, GNiales...) ou tout événement parrainé par la FédéGN.

Les associations membres qui le souhaitent peuvent aussi proposer à leurs joueurs de régler leur adhésion et P.A.F. par chèque vacances.

Il suffit aux organisateurs d'envoyer les chèques reçus avec un RIB de leur association au siège de la FédéGN, 16 rue Linandes vertes, 95000 Cergy.

Un virement sera réalisé dès réception, correspondant au montant moins des frais de gestion de 3 % quelle que soit la somme versée (frais A.N.C.V. essentiellement). La FédéGN s'occupe ensuite des formalités avec l'A.N.C.V. Plus d'infos : permanent@fedegn.org.

Formation PSC1 des associations membres

La FédéGN poursuit son engagement concernant l'accès à la formation de ses membres. À cet effet, elle a noué un partenariat avec des associations agréées pour permettre l'organisation de sessions de formation PSC1 au plus proche du siège social des structures adhérentes et plus accessibles financièrement.

N'hésitez pas à contacter le secrétariat de la FédéGN pour en savoir plus sur les modalités d'organisation d'une session via secretariat@fedegn.org.



La Commission de déontologie se met en place

Suite aux deux élections organisées en ligne, auprès des détenteurs de cartes GN et auprès des associations membres, les représentants élus des deux entités ont pris leur fonction au sein de la Commission de déontologie.

La création de cette nouvelle instance indépendante, dont les modalités d'existence ont été inscrites au règlement intérieur lors de l'Assemblée générale annuelle, a pour objectif de protéger aussi bien les joueurs que les organisateurs des comportements excessifs pouvant porter atteinte à leur intégrité physique ou morale, mais aussi des actes qui peuvent porter préjudice au développement de la pratique du GN.

Les représentants élus pour trois ans sont :

Sylvain Druart, responsable du pôle déontologie au sein du C.A.

Alexandre Mignon et Guillaume Moitrier, élus par les associations.

Aline Bazin et Axelle Cazeneuve, élues par les détenteurs de cartes GN.

Focus sur l'OP « Sauver Nathan »,

par Stéphane Gesquière. Crédits photos : Stéphane Gesquière, Anthony Charmy

Depuis plusieurs années la FédéGN soutient l'OP Nathan, comme beaucoup d'actions caritatives, en prenant à sa charge l'assurance de l'événement. Organisé par la Section C et la Bad 21, cet opus a eu lieu les 15 et 16 juin 2019 dans la banlieue de Metz, sur le site de Fort ADN mis gracieusement à disposition de l'organisation par son exploitant.

Cent dix joueurs, quarante organisateurs et sept exposants se sont retrouvés dans une ambiance surchauffée afin d'échanger de la bille et interpréter successivement plusieurs rôles tirés au sort mais aussi de discuter, de s'amuser, de découvrir les produits des exposants et les plats des Fourneaux des mines (Association culturelle de Picardie).

Une tombola organisée avec le soutien de nombreux sponsors a permis la vente record de 1142 billets et un tirage animé, le tout en présence de Nathan et de sa mère. Le montant du don réalisé à l'**association Nathan 83 jours trop tôt** sera donc de 7385,83 euros destinés à soutenir le financement des soins du jeune garçon à l'étranger.



Pour ma part, c'est ma troisième édition côté exposant. Nous ne sommes qu'une association, nous ne vendons rien mais nous répondrons toujours présents pour être à vos côtés. Mais quelle ambiance nom de dieu, toujours un succès l'op Nathan. Mes retex sont connus pour être interminables, mais pour cette édition, mes mots ne suffiront pas... Et oui, vous avez réussi à m'en couper ma plume. Chapeau les gars...

Renaud Preto de la Fédération d'airsoft Sportif

Plutôt qu'un long discours, voici quelques extraits des débriefings des participants, les joueurs étant en effet les plus à même de parler de cet évènement.

Merci à tout le staff pour l'organisation, merci d'avoir pris la relève malgré le bordel en milieu de préparation et merci pour Nathan de déjà bosser sur la saison 6... Si, si, c'est dit vous allez le faire et puis c'est tout ! Merci également à toutes les teams avec qui on a pu échanger et rigoler.

Vincent Robeley la Fox Hunter Airsoft Compagny



Pour ma part une op hors du commun... les copains, la bonne ambiance et un scénario qui mélange stress, fou rire, action, attaque, défense, fatigue. Enfin bref le top du top. Cette op Nathan me file à chaque fois la chaire de poule (pour de vrai) je veux dire que durant tout le week-end je suis passé par toutes les émotions. Joie, camaraderie, amour, émotion, voire une petite larme de joie. Mais l'émotion ressentie appartient à ceux qui ont compris ce que veut dire l' Op Nathan... Mille mercis aux orgas, exposants, joueurs , Fort ADN. Cette op d'airsoft n'est pas qu' une op, c'est un rassemblement de personnes aux grands cœurs... donc ne lâchez rien les orgas, amis, exposants, femmes de joueur, copains de la billes, mastodonte. Pour cette op magnifique gardez le meilleur dans votre cœur et tous ensemble pour Nathan. Le reste n'est que pacotille.

Sébastien Cheboud de la Alpha 68



Je prends le temps de lire, regarder vos photos et vidéos. C'est vraiment chouette de voir que chaque OP laisse toujours du positif, des échanges, des nouvelles rencontres et des beaux souvenirs. Je vais tous vous remercier du fond de mon cœur de maman qui me bat au quotidien pour que Nathan ait une vie meilleure autant que possible. Cela n'est pas toujours facile mais je garde toujours le sourire et ma bonne humeur devant mes enfants afin qu'ils sachent que malgré les épreuves que nous pouvons rencontrer il faut toujours garder l'espoir et avancer sans rejeter la faute sur qui que ce soit où trouver une fausse excuse à ce qui peut nous arriver.

MERCI aux orgas, exposants, aux personnes qui ont préparé les repas et petit déjeuner, bénévoles et aux joueurs d'avoir répondu présent pour Nathan. Ce Week-end était comme à chaque OP Nathan, super. Je ne sais pas si l'OP sauver Nathan 6 sera mais c'est avec un grand plaisir que nous vous retrouverons tous et j'espère des progrès de Nathan qui sauront vous rappeler votre implication.

Corinne, Mère de Nathan

Vous n'avez pas pu participer et souhaitez néanmoins soutenir l'association ? Une **cagnotte permanente via Helloasso** existe.

L'aspect financier

Des accusations de malversations se multipliant à l'encontre de l'une des associations organisatrices, et au vu des menaces d'annulation de la 5e édition de cette action caritative, la FédéGN s'est proposée, pour rassurer les personnes concernées et démêler le vrai du faux, d'assurer à la fois une médiation entre les protagonistes, un examen des comptes des OP passées et une prise en charge de la gestion financière et des inscriptions de l'édition 2019.

L'OP Nathan 2019 a été un énorme succès et les recettes sont au rendez-vous. Voici donc quelques chiffres symboliques.

Recettes de la tombola : 2284 euros

Montant des sponsorings et dons : 4341 euros

Valorisation de l'investissement bénévole sur cet évènement, selon les critères de l'administration : 33135,67 euros

Recettes totales : 10689,50 euros

Dépenses totales : 3363,67 euros

Montant du don à l'association Nathan 83 jours trop tôt. 6385,83 euros, somme à laquelle il faudra ajouter les sommes perçues par l'association Les Templiers et non encore restituées soit 1000 euros et les 2600 euros non versés sur Nathan 2,3 et 4.

L'analyse des comptes des OP Nathan 2, 3 et 4 est **téléchargeable**.



« Aux portes de l'Aventures », une aventure GNistique pour enfant fantastique

par Aurélie Aiello. Crédits photos : Kaya Photographie

Plus qu'un jeu, le GN peut aussi être un formidable outil d'inclusion pour se découvrir, expérimenter, et se dépasser ensemble. Dans cette perspective, l'AAPPUI (Association d'Aide Psychologique du Ponant, Utile et Indépendante) a organisé un GN adressé aux enfants à haut potentiel intellectuel, à Mézières-sur-Couesnon (35), les 15 et 16 septembre 2018.



Le contexte

L'association a pour objectif de favoriser l'accès à l'information sur la santé mentale et les difficultés psychosociales, ainsi que l'accès aux soins dans le Grand Ouest. Pour cela, elle propose des actions concrètes mises en place par des professionnels (psychologue, assistante maternelle et sociale, moniteur éducateur...).

« Aux portes de l'Aventures » s'inscrit dans cette dynamique en proposant à 12 enfants présentant les caractéristiques de douance de participer à un GN spécialement adapté à leurs besoins et aux problématiques qu'ils vivent au quotidien. Pour l'équipe organisatrice, dont les acteurs sont tous GNistes et professionnels de l'accompagnement psychosocial, le GN est un véritable support qui fait sens pour créer du lien, chacun amenant en jeu son parcours de vie et ses propres questionnements. Le jeu devient un moyen d'accompagner les enfants dans la prise de conscience de leurs capacités et dans l'adaptation de leurs talents aux demandes sociales, telles celles de l'école et du collège par exemple.

Le déroulement du jeu

En amont, les participants ont été invités par l'intermédiaire de leurs parents à écrire une petite lettre aux organisateurs pour expliciter leurs attentes et leurs angoisses éventuelles.

Un background d'un quart de page a été donné à chacun. Le week-end a débuté avec des ateliers pour briser la glace et comprendre les notions de simulation, d'improvisation et de consentement au sein d'un groupe, compétences essentielles pour jouer.

Le scénario du GN et sa mise en scène ont été conçus pour donner du sens un cheminement personnel conduisant à l'émergence. Le déroulement de l'action se passe dans un monde onirique.

Le jeu s'ouvre sur le réveil des personnages. Symboliquement, tous les enfants avaient perdu ou oublié quelque chose à leur réveil dans ce monde étrange. Progressivement, ils ont mené leur quête et rencontré différents personnages pour en comprendre le sens, jusqu'à l'affrontement avec le Mange-souvenir.



Apaiser cette créature, c'est aussi apaiser ses propres angoisses et comprendre qu'ensemble, malgré nos différences, on est plus fort. Une activité de découverte du travail du cuir et une initiation à la canne française ont été intégrées au scénario.



La prise en compte des spécificités du public accueilli

La sécurité émotionnelle a été prise en compte en aménageant un réel accompagnement personnalisé fondé sur l'observation, la bienveillance et l'adaptation du jeu. Se faisant, ce dernier devient une zone de confort propice à la sociabilisation et au dépassement de soi, tout en permettant aux jeunes joueurs de s'emparer pleinement du scénario.

Les accompagnants-PNJ jouent seulement un rôle de facilitateur et de médiateur au sein du groupe. Ce dernier s'est progressivement cimenté autour d'un objectif commun, le conduisant à dépasser ses enjeux et envies personnels, y compris sur les temps de repos hors jeu.

Le bilan est très positif, nos jeunes participants sont devenus des GNistes à part entière et ils ont apprécié le dépaysement. Ils se sont bien amusés dans l'ensemble, même si pour certains les choses ont pu être un peu plus compliquées. Ils sortent tous grandis et ravis de ce moment ludique.



L'organisation

La complexité est surtout liée aux spécificités légales des accueils de mineurs. Notre projet, atypique, se situe en zone grise entre l'accueil médical spécialisé et l'accueil de loisirs standard. Notre équipe a donc dû se former sur la législation et rédiger des documents spécifiques en marge des préparatifs. C'est un aspect lourd, mais intéressant, qui donne du sens à notre démarche.

Sur le plan financier, le monde onirique choisi a un impact économique et écologique faible sur le jeu, puisqu'il induit un matériel plutôt minimaliste. Nous avons sollicité sans trop d'espoir les collectivités et le ministère de tutelle pour obtenir des subventions, que nous n'avons pas obtenues. La région Bretagne s'est toutefois montrée réceptive à notre concept *a posteriori*, ce qui offre des perspectives d'évolution pour les prochaines éditions.

Le jeu a été financé à minima par la participation aux frais des familles. Un *crowdfunding* a permis d'améliorer la proposition faite aux enfants et de défrayer les intervenants. Le soutien des familles qui nous ont fait confiance, des contributeurs et de plusieurs structures a aussi été très motivant. Forts de cette première expérience, nous souhaitons réfléchir à un autre modèle financier pour rendre cette action plus accessible et la développer dans les années à venir.



un GN dans un train : Le Voyage des hypocrites

par Aéris Yazawa. Crédits photos : photos AJECTA et la Morsure de l'Hiver, illustration Marie Morand.

« Un... train ?

— Oui. Un mot simple pour une invention extraordinaire ! Il peut transporter plus d'une centaine de personnes en même temps !

L'assemblée sembla écarquiller les yeux de concert.

— Le train existait déjà autrefois sur l'ancienne Gaïa appelé « Terre ». Les hommes ne voyageaient pas uniquement en calèches ! Il semble même que des véhicules assez extraordinaires fonctionnaient sans chevaux ! Notre monde regorge de secrets enfouis, sous la terre ou sous la mer, secrets dont nous avons oubliés l'existence et le fonctionnement. Nous avons perdu notre splendeur d'autrefois, mais petit à petit, nous redécouvrons d'anciennes technologies. »



Notre terre, telle que nous la connaissons aujourd'hui n'existe plus. Elle a subi des siècles de terribles bouleversements dont nous ignorons les causes. Mais la longue période de survie des humains est achevée. Désormais, les descendants, qui se font appeler les Gaïens, vivent dans une ère de paix et de prospérité. Ils ont leur propre mode, une politique différente, un système

d'études particulier, une nouvelle religion et des mœurs qui leur sont propres.

Cependant, l'idée d'être aujourd'hui moins évolués que les humains d'autrefois leur est insupportable. Les Nostalgiques s'inspirent des anciennes technologies pour rattraper le retard et les Créatifs rivalisent d'imagination pour dépasser ces Terriens, désormais des légendes d'intelligences. Et voilà que Luce, la Visionnaire la plus douée de son époque vient d'annoncer que son projet de train s'achèvera dans peu de temps. Qui sera convié à découvrir cette monstrueuse machine oubliée ? Surement la crème de la capitale, des personnes importantes, influentes, intrigantes... Ce lieu sera parfait pour négocier, trouver les faiblesses de ses ennemis. Et ceux qui pensent pouvoir simplement profiter tranquillement de leur voyage risquent d'être déçus !



Le Voyage des Hypocrites est un jeu de rôle grandeur nature qui se déroulera dans un véritable train avec des wagons Pullman rénovés intégralement par l'association AJECTA, des amoureux de l'histoire ferroviaire et des locomotives d'autrefois qui effectuent un travail incroyable. Mais leur but est de faire revivre ces machines historiques et de laisser le public les redécouvrir.

L'univers dans lequel évolueront les joueurs est un monde unique, créé sur mesure pour immerger totalement le joueur. Ils le découvrent petit à petit avant le jeu à travers des journaux spécifiquement rédigés pour eux donnant des informations en tout genre.

Pour ce voyage, les hypocrites seront nombreux, chacun ayant ses secrets, ses casseroles, ses envies. Mêlant intrigues, histoires politiques, négociations commerciales et sans doute quelques projets peu avouables, les joueurs trouveront certainement le jeu qui leur conviendra le mieux. Pour cela, ils auront trois espaces de jeux différents. Le wagon première classe est certes confortable, mais la discrétion sera difficile à garder puisque l'espace est ouvert. Cependant, il est normalement réservé aux plus fortunés. Le wagon restaurant permettra des rencontres autour d'un thé, d'un café, parfait pour amorcer des négociations ardues !

Et enfin le wagon 2^{ème} classe, sous forme de compartiments donne enfin la discrétion toute relative dont certains auront besoin. Mais dans ces lieux aussi exigus, arriveront-ils à garder leurs secrets ? Cacher des preuves compromettantes ?

Le Voyage des Hypocrites se déroulera sur une journée avec environ 10 heures de jeu avec une immersion totale ou aucun objet moderne et non redécouvert ne sera autorisé. Il ne commencera qu'une fois tous les joueurs à bord. Les plumes et l'encre seront de mise, les tenues extravagantes viendront encombrer les couloirs et des inventions étranges seront à découvrir.

Vous l'aurez compris, dans ce GN, vous changez d'époque, vous changez de monde, les règles du jeu sont différentes, mais serez vous réellement capable de vous adapter, de conserver votre réputation ou peut-être même, de survivre ?

Ce jeu original et inventif représente l'une des facettes de la Morsure de L'Hiver.

Bien loin de la plateforme logistique d'origine de 2012, la Morsure est une association à but non lucratif gérée par des GNistes bénévoles qui aiment jouer et faire jouer.



Patchwork d'individualités, de compétences et surtout de bonnes volontés, l'association organise des GNs, collabore à ceux des autres et gère une équipe cuisine « Les crocs de l'hiver ».

Retrouvez-nous toute la saison 2019 sur différents formats de gn « made in Morsure » ou en cuisine. Plus d'informations sur la page facebook [Morsure de l'hiver](#) ou morsuredelhiver@gmail.com.

Vous avez besoin de visibilité dans la communauté des rôlistes grandeur nature ?



Devenez annonceurs dans l'e-magazine GN Mag.
Demandez le kit média via contact@gnmag.net

L'équipe du GN Warhammer 40K Inquisitor

par Aurélie Aiello. Crédits photos : Crashei Photographie

Bonjour Akim, et merci de partager ton expérience avec nos lecteurs. Peux-tu nous présenter ta structure, ton équipe et ton parcours ludique ?



Je joue en GN depuis environ 2 ans, aussi bien à des mass larp français, comme Kandorya, qu'à des GNs plus petits, Katana ou TESO : Brise-vent par exemple. J'ai d'abord été joueur, puis PNJ, et j'ai eu envie d'aller plus loin en jouant au GN 40K : Mortis, Gloria et Administratum. J'ai donc commencé à préparer le GN Warhammer 40K : Inquisitor en mai, pour le jouer en octobre 2018.

Nous collaborons avec des structures qui hébergent administrativement notre projet : Les Mines du Roi nain en 2018 et Epic GN cette année. L'équipe a beaucoup évolué et s'est agrandie au gré des rencontres. Nous sommes trois organisateurs dans l'équipe originelle, rejoints par cinq autres d'Epic pour le prochain opus cet été.

- Qu'est-ce qui vous a motivé à vous lancer dans l'organisation d'un GN Warhammer ?

Avoir participé en tant que PNJ au GN *Warhammer 40K : Mortis, Gloria et Administratum* de 2018 m'a donné des idées et m'a incité à vouloir partager l'univers de 40K. En tant que pratiquant d'airsoft je souhaitais mêler le corps-à-corps traditionnel, avec armes en latex et répliques d'airsoft, qui proposent des meilleures sensations au tir, tout en intégrant une narration plutôt sombre en lien avec l'univers *Warhammer*. C'est sur cette base que l'équipe s'est créée.

J'ai joué sur table aux JDR *Warhammer 40K : Dark Heresy* et *Warhammer Fantasy*, aux jeux vidéo aussi. C'est un univers

que j'apprécie beaucoup. Il fait appel aux classiques de la fantasy héroïque au sens large, dans un univers de dark fantasy. Ses héros repoussent, à chaque victoire, une nouvelle échéance pour la survie de leur empire. C'est un contexte très brut, sauvage. Je pense que c'est aussi agréable pour les joueurs de pousser jusqu'au bout les archétypes des personnages avec l'esprit totalitaire et fanatique de *l'Imperium*.

Vous partiez de rien, comment avez-vous procédé ?

Nous n'avions que peu de matériel, pas de relations, une équipe débutante réduite et, en 2018, tout à faire en quelques mois. Après m'être assuré que le plus important, c'est-à-dire le terrain, était utilisable, j'ai fait le tour des organisateurs de ma connaissance, j'ai contacté aussi la FédéGN qui m'a donné des bases d'organisation, ainsi qu'une liste de terrains potentiels. Les PNJ nous ont aussi beaucoup apporté en termes de matériel, d'équipement de combat et de costume. Notre projet nécessitait beaucoup de matériel car il fallait à la fois des protections, des costumes, des armes de GN, et des répliques d'airsoft. Les associations ARCAN & BHL ainsi que ACP Les mines du Roi nain nous aussi beaucoup aidé pour l'aspect logistique, matériel et PNJ.

Quand on part de zéro, on n'a aucun modèle de document et aucun process établi. On se prend alors à planifier un maximum, tout en sachant qu'on ne pourra pas tout anticiper. Il faut être réaliste sur ce qu'on peut et doit prévoir, et faire confiance aux joueurs et PNJ pour le reste. Nous avons d'abord retenu notre site de jeu. En fonction des possibilités techniques et scénaristiques, nous avons situé les différents PC et les zones d'action. Aujourd'hui, je privilégie des sites que je connais parfaitement et que je visite régulièrement.



Le recrutement des PJs et PNJs passe plutôt par le bouche-à-oreille ainsi que les groupes Facebook spécialisés dans le GN. Quand on débute, on peut vite se retrouver avec une affluence de personnes plus importantes que prévue. C'est une chose que je n'avais pas anticipé au départ et que nous avons dû gérer sur le GN pilote.



- Quels conseils donneriez-vous à une jeune équipe qui hésite à se lancer ?

Il faut s'entourer de gens expérimentés et, si besoin, s'associer avec eux. Si nous apportons notre fraîcheur et notre envie de bien faire, il faut aussi accepter avec humilité qu'on a besoin de se nourrir de l'expérience d'équipes rodées. Constituez votre réseau, questionnez-le, et profitez au maximum de ce que chacun peut vous apprendre.

Par ailleurs, c'est aussi une aide précieuse pour limiter les coûts du premier opus grâce au prêt de matériel (radios, costumes, décors...).

La vie d'un organisateur est enrichissante, mais parfois ingrate et il faut être en mesure de gérer la pression de l'attente des joueurs.

Si jeunesse savait, si vieillesse pouvait, rien ne se perdrait, dit l'adage. L'organisation s'apprend par le vécu. On apprend sur le tas et on fait forcément des erreurs. Néanmoins, on progresse de jeu en jeu. Les retours des joueurs sont précieux : certains plus compréhensifs nous soutiennent, d'autres pas, car les attentes sont fortes. Il faut donc être déterminé face à la charge de travail, prêt à s'investir humainement et financièrement, tout en acceptant que tout ne marchera peut-être pas du premier coup, et être en mesure de continuer à travailler sur l'édition suivante.

Le pilote doit être modeste. Nous l'avons compris après notre premier opus. Avec le recul, nous aurions dû commencer par les mini-GNs que nous avons faits ensuite. Ces jeux à 24 personnes (12 joueurs/12 PNJ) ont été des outils puissants d'amélioration pour notre équipe et bien reçus par les joueurs. C'est un cadre beaucoup plus gérable pour s'exercer sur tous les plans (logistique, scénario, gestion des PNJ...).

- Avez-vous d'autres projets ?

Nous nous associons cette année à Epic GN pour le deuxième opus en août sur le terrain d'AMA France. Nous visons une soixantaine de joueurs (PJ & PNJ). Par la suite, nous échangerons avec tous les organisateurs et les joueurs-clés pour décider de l'évolution du format, sa fréquence et tirer les conclusions des retours de chacun sur l'opus de cet été. Nous déciderons par la suite des prochaines dates et du format cible, au printemps ou à l'été 2020.

FédéGN EPIC GN
30/08/2019 - 01/09/2019
GN WH 40K : Opération Paenitentiam

Corps-à-corps Terrain A.M.A France 78440 LAINVILLE-EN-VEXIN Airsoft

Airsoft Mission Adventure France (78)

Le terrain d'A.M.A France (Airsoft Mission Adventure France) est situé dans le 78 à 30 minutes de Mantes-la-Jolie et Pontoise, à environ 1h30 du cœur de Paris. Le site se trouve dans le parc naturel du Vexin, un petit chemin vicinal tout en creux et en bosses, mène au parking du terrain dont l'entrée, à flanc de colline, est à l'orée d'un bois en périphérie de la commune de Lainville-en-Vexin.



Aujourd'hui, deux entreprises co-existent SASU « Amafrance événementielle » et « Amafrance Boutique » qui est chargée des ventes de matériel, consommables et répliques.

Les installations

La safe zone est très spacieuse et agréable. Elle est constituée d'un accueil, d'un atelier et une boutique sur place ouverte uniquement pendant les événements, d'une zone chroni, de deux vestiaires, d'un dortoir actuellement de 36 places (qui évoluera prochainement jusqu'à 50) un véritable QG pour l'organisation avec zone de repos réservée, un espace cuisine avec une grande table de feu centrale, 2 toilettes (un wc supplémentaire pour handicapé en construction plus deux autres pour séparer au final les femmes et les hommes). Le tout est couvert et entièrement éclairé grâce à un groupe électrogène de 12KW et couvert par le réseau 4G. Un bâtiment à été récemment construit pour recevoir l'équipe des organisateurs d'op afin qu'ils soient avec le confort nécessaire pour mener à bien l'organisation de leur événement.

L'histoire d'A.M.A. France

A.M.A. France est né de la passion de Tigre pour l'airsoft scénarisé et comportant une bonne dose de *role play*. Il organise ou coorganise des parties et OP d'Airsoft contemporaines mais, il a une préférence pour l'airsoft reconstitution (Seconde Guerre mondiale, Indochine, Vietnam, Bataille de France, Pacifique, etc., qu'il coorganise avec d'autres passionnés). Il aime à dire qu'il pratique encore l'Airsoft « canal historique » celui qu'il avait découvert en 2005 et qui le faisait vibrer comme un gamin. Tout en adaptant dans la mesure du possible les nouvelles technologies qui s'offre et parfois s'impose à lui, il essaye de garder cette âme des débuts de ce loisir. Les toutes premières installations datent de 2005 : une table pour manger, une autre pour le passage chroni et une table à feu pour la préparation des repas et où on y servait déjà du café aux joueurs.

En 2009, A.M.A. France devient une entreprise dans le but de promouvoir le loisir. L'intégralité des gains hors charge est alors investie dans l'entretien du terrain et dans la création et l'amélioration constantes des installations en palettes, bois et matériaux de récupération.

L'idée est de promouvoir le loisir, de le développer sans tomber pour autant dans l'attraction de l'appât du gain. L'entreprise devient un outil de travail et quand on voit le tarif d'une dominicale et la qualité de la prestation, le pari semble tenu.



Le terrain de jeu est modulable une surface allant de 20 à 44 hectares (A + B), la zone C étant réservée uniquement pour les OP Amafrance, l'ensemble du terrain avoisine alors les 60 hectares environs. A est éclairé environ sur la moitié de sa surface.

La zone B dite « La Jungle » est plus dense en végétation, marquée par de nombreuses dépressions, vestiges de la bataille du Vexin. Elle semble plus difficile. Elle est adaptée pour un jeu de recherche de VIP, dissimulation de troupes ou d'objets, trafic de contrebandiers, etc.

Tigre, passionné et donc passionnant, m'explique chaque référence qui l'a inspiré pour concevoir les installations de la zone A. On y trouve notamment le SGC, espace propice au CQB, inspiré de l'univers de Stargate. Plusieurs labos sont agrémentés d'éléments de décor immersifs qui leur donnent du cachet, des couloirs étroits, et bien sûr une porte des étoiles. Le Bourg-Palettes est le premier village, composé de 5 bâtiments, son cimetière, sa gare et son train fortifié, directement sorti d'une BD de Yoko Tsuno. La Salamandre est constituée de tranchées type Première Guerre mondiale. Plusieurs bâtiments y sont implantés. La zone est pourvue de câbles téléphoniques enterrés pour permettre l'utilisation de téléphones de campagne. Tigre envisage prochainement la réalisation d'un PC radio sur cet espace.

Ici une antenne, là-bas une carcasse d'hélicoptère UH1 ou d'un V2, le Dôme du Tonnerre de Mad max... la visite se poursuit. Un peu plus loin, on se retrouve en plein débarquement dans le Pacifique grâce à deux barges. Un deuxième village sur pilotis sur son propre réseau de galeries évoque le Vietnam, mais reste utilisable pour tout type de GN. Bref... On ne sait plus où donner de la tête tellement les installations sont chouettes et pleine de potentiel.



Tirer de la bille... mais, pas que...

La devise d'A.M.A. France est « une entreprise qui ne se prend pas au sérieux tout en faisant les choses sérieusement ». La prise en compte de l'avis des joueurs, le respect mutuel et le fairplay contribuent à créer un cadre très convivial qui permet à chacun, débutant comme confirmés, de trouver sa place.



Clairement engagé pour garantir la meilleure expérience possible aux joueurs, Tigre et son équipe réussissent à créer un espace de loisirs où la sensation et l'immersion priment sur la compétition.

Outre un briefing sécurité pointu, on y parle d'hydratation, de respect des lois, de comportement avec les riverains, des déplacements du matériel d'airsoft, de distances d'engagement, de défibrillateur, de sécurité, du respect des autres, du fair-play et surtout de jeu. En plus d'une assurance spécifique, de nombreuses prestations sont destinées à assurer le confort du joueur et sa sécurité (voir les « préceptes d'AMA France » et la « charte ».). Des OP classiques ou scénarisées aux des Journées des familles et l'initiation en toute sécurité avec des répliques adaptées, tout cela contribue à créer un état d'esprit très positif où le bien-être du joueur, l'initiation et la transmission de la passion sont au cœur des préoccupations. C'est la « marque de fabrique » d'AMA France. Que vous soyez airsoftneur ou GNistes de tout poil avec ou sans nerf, il est fait bon accueil à tous. C'est un site rustique (pas de douche), idéal pour organiser votre GN entre 80 et 250 joueurs. Il s'y est d'ailleurs déjà déroulé plusieurs GNs avec succès. Le lieu assure votre tranquillité tout en restant accessible aux secours, équipé et sécurisé. Les infrastructures présentes peuvent être aisément complétées par la possibilité de camper sur site.

Par ailleurs, en fonction de vos besoins et si vous prenez contact assez tôt avec le gérant, des possibilités d'aménagements durables adaptés à votre jeu sont envisageables. Pour en savoir plus sur les tarifs, n'hésitez pas à demander un devis en contactant Tigre via [Facebook](https://www.amafrance.fr/) ou <https://www.amafrance.fr/>.

Pas à pas : concevoir une armure post-apo à partir d'un gilet tactique

Texte et photos : Yann Ravalet.



1) Cet article pas à pas détaille la conception d'une nouvelle armure « Pangolin » pour mon gilet tactique sdeu. Fabriqué avec de la mousse de récupération du taf, des sangles, du scotch en fibre de verre, de la colle néoprène, du velcro adhésif, des rivets et du Flexipaint.

Les détails des rivets ont été thermoformés avec un décapeur thermique et la tête d'une vis, les autres détails avec des pièces de récupération trouvées dans mon atelier. L'armure est en partie fixée sur le gilet tactique par velcro ou fixation d'origine (épaulière et gorgerin), soit sur une ceinture (protection de hanche et en partie les protections de cuisse) ou de façon indépendante avec des stap réglables rivetés (brassard).



2) Les avant-bras en cours de réalisation. La première couche de mousse EVA thermoformée sur laquelle je vais construire.

3) Le scotch de fibre de verre que j'ai utilisé pour renforcer les pièces. C'est du scotch pour les jonctions de placo, ça me permettait de passer les sangles sans avoir peur que la mousse ne se déchire.



4) Les renforts de fibre de verre collés.

5) L'installation des sangles. J'ai dû aussi faire un peu de couture pour assurer une bonne solidité à l'ensemble.

6) Plusieurs couches de mousses plus tard

7) Test d'épaulettes, elle se positionne directement dans le mousqueton de fixation du gilet tactique avec 2 sangles intégrées.

Test de la protection supplémentaire, au niveau du bras, pour rajouter du volume. Elle est fixée au gilet avec des velcros.



8) Plusieurs pièces thermoformées à l'aide de plusieurs tubes, bouchon et d'une grosse tête de vis. Les tests de différentes pièces qui traînaient dans mon atelier pour avoir une idée du rendu de chacune. Je chauffe la mousse avec le décapeur thermique avant d'appliquer la pièce pour incruster le motif dedans.



9) Protection de torse, les rivets sont thermoformés avec des têtes de vis, et les différentes formes avec des règles, et toute sorte de pièces.

10) Les deux protections de cuisse directement thermoformée sur la bête.



11) le Flexipaint reçu, bon le litre de noir a pris une sacrée claqué (environ les 3/4 pour l'armure).

12) Le nouveau groin protector, qui remplace celui d'origine. Fixation velcro comme l'original.

13) Vu que j'allais tester le Flexipaint pour la première fois, j'ai dû revoir ma qualité d'assemblage, car je ne pouvais pas compter sur le latex pour boucher les trous.



14) Début de peinture, j'ai passé 2-3 couches de peinture avec un pistolet Bosh à 70-80 euros. L'effet granuleux est cool et donne un aspect super classe.

15 et 16) J'ai passé ensuite plusieurs couches au pinceau et au petit rouleau de magasin d'art pour être sûr de tout couvrir.

17) Première étape de peinture des volumes à l'aérographe j'ai dû faire 2-3 passages avec un gris moyen pour avoir de beaux volumes

18) Ensuite j'ai peint les écorchures au gun metal et fait plusieurs dry brush sur les arêtes et les « vis » au gun metal puis silver. La rouille/poussière a été faite avec un mélange de 25 % pigment rouge, 25 % pigment jaune, 50 % Flexipaint transparent le tout bien dilué, passé au pinceau dans les creux et essuyé immédiatement avec un sopalin.

Pour matifier l'ensemble et réduire l'effet collant du Flexipaint, j'ai fini par passer à l'aérographe une couche diluée de 60 % vernis cuir adam montmartre (vendu pour les peinture angelus) et 40 % Flexipaint transparent pour augmenter la résistance/adhérence du mix.



Il était une fois dans l'craft : créer la Porte des Étoiles (partie 1)

Texte et photos : Bri Aeros.

J'ai depuis longtemps comme projet de créer une porte des étoiles. Problème : c'est très encombrant, aussi bien pour le stockage que pour le transport. De nombreux bricoleurs réduisent donc les dimensions de la porte. Le bois et le papier mâché sont souvent utilisés car peu coûteux pour un résultat satisfaisant. Mais ce genre de structure est soit fragile, soit très lourde et reste sensible à l'humidité et à la casse.



J'ai cherché à réduire l'épaisseur de la porte et un peu sa taille. Je voulais utiliser un matériau solide, léger, relativement peu onéreux et imputrescible. J'ai retenu l'idée d'une porte en résine polyester, stratifiée fibre de verre. La version Stargate Universe (SGU) de la porte était la meilleure candidate par rapport à ce choix.

Fabriquer un objet en résine stratifiée nécessite de créer un moule. L'utilisation d'un moule rigide est proscrite : le design de la SGU a trop de contre-dépouilles. On utilisera un moule souple en silicone.

Le design des portes des étoiles est un motif en arc de cercle répété neuf fois quasi à l'identique, exception faite des adresses dans les cartouches de l'anneau. Du coup, il suffit d'isoler un de ces motifs, pour réaliser une sculpture et un moule neuf fois moins encombrant qu'une porte entière. Le coût du moule est également divisé par neuf, ce qui le rend plus abordable. Il faudra simplement tirer neuf fois successivement les morceaux de l'anneau pour reconstituer une porte entière.

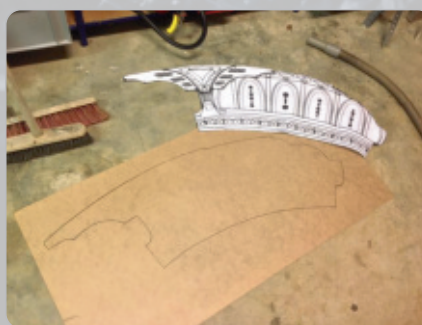
Matériel :

La fabrication nécessite environ quinze litres de résine polyester (+3 % de catalyseur MERCK), 4m² de mat de verre, deux bombes de peinture argentée, deux bombes de peinture « effet martelé », une boîte d'écrous + boulons diamètre 4 à 5 mm, 5 litres de silicone et catalyseur lent, 5 kg de Plastiline®, une quinzaine de pinceaux, de l'acétone.

Le prix de revient du moule est d'environ 150 euros et le tirage d'une porte entière (8 sections) d'environ 200 euros. Notez que le moule reste utilisable pour fabriquer plusieurs autres portes... et s'il s'abîme il est possible de remouler un élément de porte pour en fabriquer un nouveau, sans repasser par la case sculpture.

J'ai également testé le moulage en plâtre renforcé et en résine acrylique : ces matériaux sont utilisables pour fabriquer une porte fixe. Ils sont moins chers que la résine polyester et non toxiques, mais ils sont trop cassants pour être transportés et boulonnés. Ils ne peuvent être utilisés que pour une utilisation statique sur un support très solide (un mur maçonné par exemple ou une cloison en plâtre).

Réalisation du moule



La première étape est d'imprimer la section de porte à taille 1:1. Ce dessin à taille réel servira à tailler des gabarits pour les divers éléments de l'anneau.

Pour sculpter j'utilise de la Plastiline®, une pâte à modeler thermofusible, et divers outils : laminoir à pâtes, couteau de peintre à l'huile, scalpel, mirette coupante... Je travaille sur une grande planche ce qui permet de ranger à l'abri la sculpture entre deux séances. La laminoir sert à extruder des plaques de Plastiline® d'épaisseur constante, mais ce sont des bandes qui ne dépassent pas 10 cm de large : il faut ébarber et juxtaposer un grand nombre de plaques pour couvrir toute la surface définie par le gabarit. On peut aussi utiliser un rouleau à pâtisserie.

On découpe ensuite chaque plaque avec un petit couteau à peintre (une spatule losangique très fine) en se servant du gabarit.



On rajoute des épaisseurs et des détails : on peut si nécessaire utiliser un feutre pour faire des repères ou dessiner les motifs avant de les appliquer.



Le muret ne doit pas toucher l'objet à mouler, mais ne l'écartez pas plus d'un centimètre du bord de l'objet sinon vous allez surconsommer pour rien une partie du silicone de moulage. Notez que des contreforts placés à 90 °C sur les murets renforcent ces derniers. Le silicone de moulage est assez lourd et ils risqueraient de se rompre au pire moment sans ces précautions.

Deux grands types de silicone coexistent : le polyaddition, deux fois plus coûteux mais à prise rapide, et le polycondensation. Comme j'utilise de la Plastiline® standard qui contient du soufre, il est impossible de prendre le premier qui est inhibé par ce composé chimique.

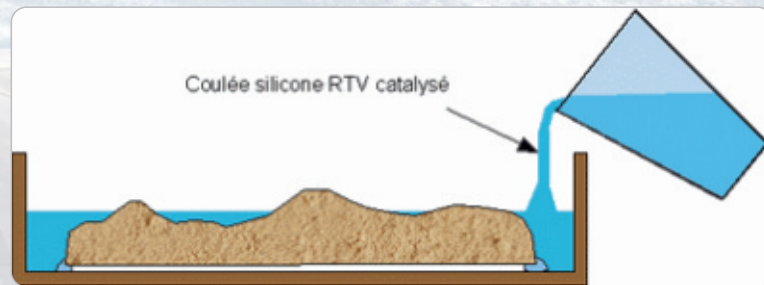
Il est possible d'utiliser plusieurs types de silicones polycondensation. J'utilise habituellement de la RTV 70. Cette fois-ci, j'ai testé la RTV 755. Elle est moins chère et de bonne qualité, mais la durée de polymérisation est de 48 H au lieu de 12 h pour la RTV 70.

Il y a deux techniques principales pour mouler au silicone : le moulage bateau ou par estampage. On peut ajouter la coulée

sous chape pour être exhaustif, beaucoup plus complexe et surtout inadaptée pour la Plastiline®. Il se trouve que j'étais à court d'agent thixotropique qui indispensable pour le moulage par estampage et que l'autre est bien adapté à la création d'objets plats.

Il y a quand même un avantage à utiliser un silicone à prise lente dans un moule bateau : les éventuelles bulles ont le temps de s'évacuer avant que la polymérisation les emprisonne. À long terme, le moule est plus solide et le risque de défaut est réduit. Le principe du moule bateau est de verser le produit de moulage jusqu'à ce que le master à mouler soit entièrement recouvert.

Exemple :



Un moule bateau génère automatiquement des volumes morts plus importants qu'un moule estampé. Heureusement, il y a des astuces. Par exemple, récupérer des bouts de silicone issus d'anciens moules endommagés, les découper aux ciseaux en petits morceaux et les incorporer dans les creux les plus importants pour économiser de la silicone.

Autre astuce pour faire un moule bateau lorsqu'on a un objet presque plat avec un ou deux reliefs isolés : combler les reliefs les moins prononcés avec une première couche de RTV + son catalyseur correctement dosé. Pour la RTV 755, la dose est de 3 à 5 % en catalyseur « 2/3 silicone » du poids de silicone RTV. Attention, pas assez dosé la polymérisation peut nécessiter plusieurs semaines ou ne jamais se faire totalement. Surdosé, il y a risque de réticulation brouillant les détails.



Comme vous voyez, je laisse dépasser le chevron et le relief en arc de cercle, recouvert néanmoins d'une fine couche de silicone. Je laisse polymériser complètement. Notez que le silicone n'a pas besoin de produit démoulant préalable : une fois polymérisé, il n'adhère qu'au verre, aux objets en silice, aux textiles poreux et évidemment au silicone lui-même.

Une fois la première couche polymérisée, j'entoure les reliefs saillants de nouveau muret de Plastiline® concentrique, que je remplis à nouveau de mélange silicone RTV + catalyseur. Si le relief dépasse encore, on peut recommencer avec un nouveau muret concentrique une fois le silicone polymérisé.

Concernant les murets en Plastiline®, il faut préalablement la placer à l'étuve pour la ramollir. Un four électrique à chaleur tournante réglé sur 45 °C fait l'affaire. On ne peut pas utiliser des murets en argile, car vu le temps de polymérisation de ce silicone, l'argile s'assècherait, se rétracterait et fissurerait, laissant le silicone fuir !



Fabriquer le moule silicone en deux étapes augmente la durée de fabrication de plusieurs jours à cause du temps de polymérisation, mais ça réduit le coût en silicone pratiquement de moitié. J'ai également fabriqué des « plots » en silicone sanitaire : ils serviront de « clés de moulage » pour repositionner plus tard le contre-moule, dont on va parler juste après.

Au point où nous en sommes, le master a été entièrement recouvert de silicone (au minimum 1 cm d'épaisseur à l'endroit le plus fin), ce qui a nécessité presque 5Kg de silicone. Le silicone a entièrement polymérisé. On pourrait démouler directement sans difficulté... ce qu'il ne faut absolument pas faire ! un moule en silicone est souple (c'est voulu pour aider au démoulage), mais un moule mou ça se déforme ! Pour le maintenir en place correctement, il faut lui fabriquer obligatoirement une armature rigide ce qu'on appelle

un « contre-moule ». Par définition, un contre-moule nécessite un matériau rigide : pour des petites pièces on pourrait utiliser du plâtre ou des bandes plâtrées.... mais pour un moule de cette taille, qui doit être solide et léger, il faut forcément utiliser de la résine de stratification avec un tissu de verre en renfort. Dans ce cas, j'ai utilisé de la résine polyester et du mat de verre, parce que c'est la solution la moins onéreuse (environ 900 g de résine+ 27ml de durcisseur+ 1 min 2 s de mat de verre 300 g/m²+ 1 min 2 s de verranne.)

Utiliser la résine polyester nécessite de travailler dehors ou dans une pièce protégée et bien ventilée : attention aux émanations toxiques, nauséabondes et persistantes plusieurs heures ! La résine polyester ne polymérise pas en dessous de 5 °C, et c'est très lent en dessous de 15 °C. À l'inverse, la polymérisation s'accélère en cas de forte chaleur, donc prudence. Cela peut même conduire à un incendie au-dessus de 25 °C, donc respectez scrupuleusement les conditions d'emploi indiquées sur la boîte. Lorsqu'on a un peu d'expérience, on peut diminuer ou augmenter la proportion de durcisseur en fonction de la température pour contrôler finement la vitesse de polymérisation... mais je déconseille très vivement aux débutants de se lancer là-dedans : un mauvais dosage et c'est l'incendie ou le moule foiré.

En travaillant à 20 °C avec un durcisseur à 3 %, on a vingt minutes pour appliquer la résine avant qu'elle fige dans le pot. C'est inutile, voire dangereux, de verser de grandes quantités de résine : il faut fractionner ! Des fractions de 200 g de résine pour un débutant sont raisonnables, au-delà vous n'aurez pas le temps d'appliquer la résine avant qu'elle fige dans le pot. Une fois que le durcisseur est versé dans la résine, il faut immédiatement les mélanger de façon homogène et commencer dans la foulée à étendre la résine : à ce stade interdiction de faire une pause !

Pensez aussi à porter un masque à cartouche catégorie AB, surtout si vous ne travaillez pas dehors. Les pinces se nettoient facilement à l'acétone, tant que la résine n'a pas encore durci... néanmoins il est probable que le pinceau brosse sera fichu à terme (utilisez des brosses pas chères, jetables). Portez obligatoirement des gants en latex jetable.

Comme écrit plus haut, il ne faut pas démouler le master du moule silicone tant que le contre-moule n'a pas été fabriqué, sinon le moule silicone ne sera pas correctement en place. Par contre, il faut enlever la Plastiline® dont était fait le muret qui a servi à délimiter le moule silicone. Récupérez la Plastiline® pour fabriquer un nouveau muret à placer à 1 ou 2 cm autour du moule silicone.

Ce nouveau muret va servir à délimiter proprement le contre-moule (ce n'est pas totalement indispensable, mais ça facilite drôlement la vie en évitant notamment de faire couler la résine partout).

Les quatre clés en silicone (plots en silicone sanitaire) servent à aider à repositionner correctement le contre-moule a posteriori. On peut alors décoller le moule silicone et retirer entièrement la Plastiline® restée dedans.

Fabriquer un contre-moule stratifié n'est pas très difficile : pas besoin de gelcoat comme dans un moule stratifié classique. Il suffit, avec un pinceau brosse jetable, d'imbiber de résine un par un les morceaux de tissu de verre et les placer les uns après les autres sur la surface du moule silicone en faisant chevaucher chacun des morceaux d'un tiers de sa surface, jusqu'à complet recouvrement du moule. Il n'y a plus qu'à attendre que ça polymérise. La résine polyester de stratification la plus courante a un indicateur coloré au cobalt qui change de couleur quand la résine polymérise : bleu à l'origine, il devient vert, puis jaunâtre en durcissant. Il est tout à fait possible de rajouter une charge à la résine sans altérer la solidité (poudre de carbonate de calcium ou poudre de silice fine : ce n'est pas cher, faire en ce cas moitié-moitié).



Lorsque le contre-moule est jaunâtre translucide (si on a utilisé une résine au cobalt), dur et sec au contact, on peut le retirer du moule silicone :

Maintenant qu'on a un moule, on va pouvoir faire le tirage en huit exemplaires. Il y a neuf chevrons, dont un « caché » dans le sol, donc inutile de le construire.



Dans la seconde partie de ce tuto à paraître dans le prochain numéro, nous verrons comment procéder au tirage et lier l'ensemble. À bientôt !



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)

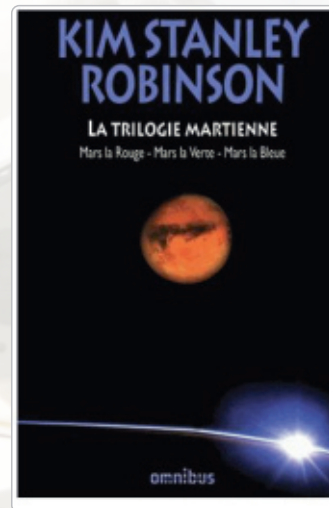
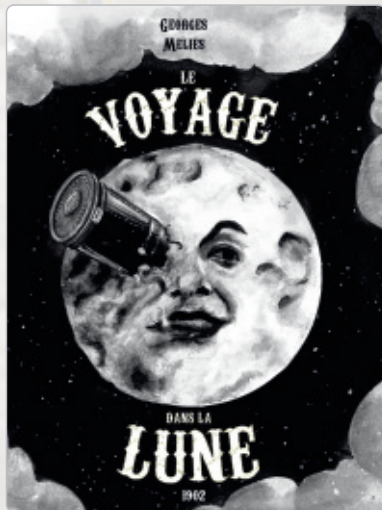
La science-fiction : tentatives de définition d'un genre polymorphe

par Aurélie Aiello.

La science-fiction (SF) est un genre protéiforme. Hollywood s'en est largement emparé si bien que le contour de ses codes et ce qui le définit sont devenus flous. Entre la hard science qui tente de proposer avec rigueur scientifique une vision de l'avenir, les dystopies ou le cyberpunk plus sombres et l'irrationnel du space opera qui flirte parfois avec le merveilleux de la fantasy, comment poser un cadre ? Les spécialistes eux-mêmes débattent, sans pouvoir cartographier ses frontières. Essayons de les préciser.

La SF d'anticipation et la dystopie

La SF d'anticipation questionne le présent en extrapolant les tendances actuelles des sciences dures ou de domaines proches centrés autour d'elles. Elle nous projette dans un futur plus ou moins lointain et le cadre spatial est généralement réduit à la Terre ou au système solaire. Le message de l'auteur peut être positif ou non. Œuvres représentatives : les écrits de Jules Verne, les films de Georges Méliès, *Ralph 124C 41+* d'Hugo Gernsback, *Rainbows End* de Vernor Vinge, le film *District 9* de Neill Blomkamp ou encore la série *Black Mirror*.



Elle met en scène leurs conséquences futures le plus fidèlement possible par rapport au présent de l'écriture. Les détails scientifiques et précisions techniques sont prépondérants. On citera *La Trilogie martienne* de Kim Stanley Robinson, les ouvrages d'Alastair Reynolds ou Stephen Baxter.

Son antagoniste est la soft-SF, qui place les sciences humaines et le développement des personnages au cœur de ses préoccupations. Ici, l'humain devient le moteur du récit et les sciences sont, au mieux au second plan, sinon détournées ou occultées. On lira *Les langages de Pao* de Jack Vance, *Babel-17* de Samuel Delany ou *Le Monde du fleuve* de Philip José Farmer.

Dérivée de l'anticipation, la SF dystopique est un sous-genre à part entière. Elle montre un avenir extrêmement noir et froid, dans lequel le héros lutte contre le système (régime totalitaire pour *Hunger games*, la pollution dans *Tous à Zanzibar* de John Brunner...). Ici les sciences humaines sont au premier plan, suivies éventuellement par la technologie. Quelques exemples : *Le Meilleur des Mondes* d'Aldous Huxley (adapté en téléfilm), *Equilibrium* de Kurt Wimmer, le comic *V pour Vendetta* d'Alan Moore et David Lloyd (adapté en film)...

La hard-SF et son opposée la soft-SF

Héritière des pulps vantant les progrès de la science, la hard-SF accorde une grande importance aux progrès scientifiques.



Space opera et le planet opera

Le space opera puise ses origines dans les romans d'aventures, dans le western et les récits exotiques d'exploration. Au départ, il transpose simplement leurs codes dans univers spatial. C'est une littérature épique qui met en scène les aventures de héros archétypaux face à des antagonismes tout-puissants, sur fond de guerre interstellaire pour rien de moins que la sauvegarde de l'univers.

Dans les années 1980, avec New Space Opera, le genre développe une certaine densité scénaristique, psychologique et stylistique grâce aux apports de la Nouvelle vague SF. À voir ou à lire : *Star Wars*, *Star Trek*, *Fondation* d'Isaac Asimov (livre prochainement adapté en série pour Apple), *Starship Troopers*, *H2G2*...

Le planet opera applique des règles similaires à une seule planète, dont on suit l'évolution plus ou moins réaliste sur plusieurs générations. Ex. : *Dune* de Frank Herbert et le film de David Lynch, *Le cycle d'Hypériorion* de Dan Simmons, *Le cycle de Tiamat* de Joan D. Vinge...



L'uchronie

« Et si... ? » Jouant de la réalité, parfois très éloignée de la nôtre ou très proche comme dans la série *Real humans*, l'uchronie propose une temporalité alternative qui réécrit l'Histoire. *Le Maître du Haut Château* de Philip Dick est un bon exemple (il existe une série éponyme).

La science-fiction

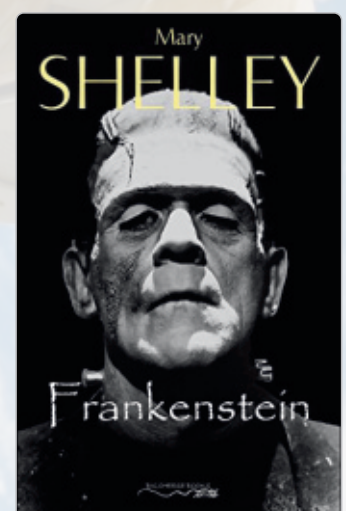
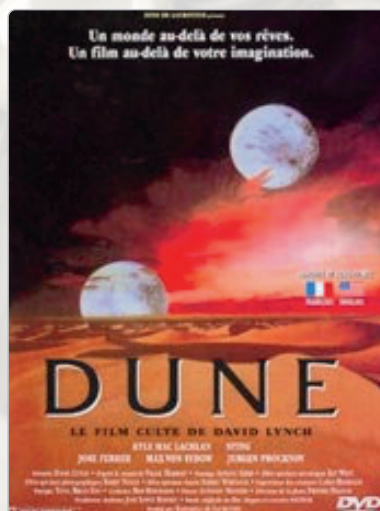
Hybride entre SF traditionnelle et d'autres genres, la science-fiction comprend une base de science-fiction reposant sur des événements scientifiques plausibles ou scientifiquement possibles et une part d'impossible liée au fantastique ou au merveilleux féérique/magique. Ex. : *Frankenstein*, *La Planète des singes*...

Nous n'avons volontairement pas parlé du steampunk et du post-apocalyptique, deux « sous-genres » traités dans les n° 28 et 29 de GN Mag, [téléchargeables ici](#). Pour en savoir plus, consultez ces sources : le blog [Le Culte d'Apophis](#), ainsi que le [MOOC La science-fiction : explorer le futur au présent](#), proposé par l'Université d'Artois.

Le cyberpunk

Ghost in the Shell en est une belle illustration. La technologie domine un monde au capitalisme outrancier, souvent dystopique, dans une ambiance proche du polar.

Bruce Sterling, le décrit ainsi : *Le courant cyberpunk provient d'un univers où le dingue d'informatique et le rocker se rejoignent, d'un bouillon de culture où les tortillements des chaînes génétiques s'imbriquent. On suit généralement les aventures d'un antihéros en lutte contre le système. Altered Carbon*, série issue du roman de Richard Morgan, *Blade Runner* de Ridley Scott d'après le roman de Philip Dick, en sont de parfaits exemples.



Le GN VFC ARTEMIS par eXperience

par JC Larpin. Crédits photos : Joram Epis, Samuel A., Sara Hoummady

En 2018, l'association «eXperience» a organisé deux sessions du GN «VFC ARTEMIS», inspiré de la série TV *Battlestar Galactica* (BSG). Cet article en présentera certains aspects, ayant trait à la SF, mais aussi à des choix de conception de GN.

Influences

«VFC ARTEMIS» se situe solidement dans la vague «Nordic Larp». Cette famille de GN, née en Scandinavie, partage certaines caractéristiques, dont la transparence, l'utilisation de métatechniques et des thématiques plutôt sérieuses. Ils favorisent également généralement l'approche narrative du GN, dans laquelle la priorité des participants est la cocréation de scènes et histoires dramatiquement intéressantes.

Parmi ces GN, plusieurs ont influencé «VFC ARTEMIS». Le principal d'entre eux est «Monitor Celestra» (2013), un GN se déroulant dans l'univers de BSG et dont la production était révolutionnaire. Le site en particulier était impressionnant : le vaisseau spatial dans lequel évoluaient les personnages était en réalité un ancien navire de guerre.

D'autres GN de la mouvance «Nordic Larp» ont également influencé la conception de «VFC ARTEMIS», comme par exemple «Mad About the Boy» (2010) pour son utilisation de la *Meta Room* (aussi appelée *Black Box*) ou églament le GN «Lindangen» (2016) pour son usage du logiciel Kin. Enfin, je me suis inspiré de certaines de mes propres créations pour d'autres aspects, comme par exemple «NEXUS-6» (2015) pour l'intégration de l'*airsoft*.



Pourquoi BSG ?

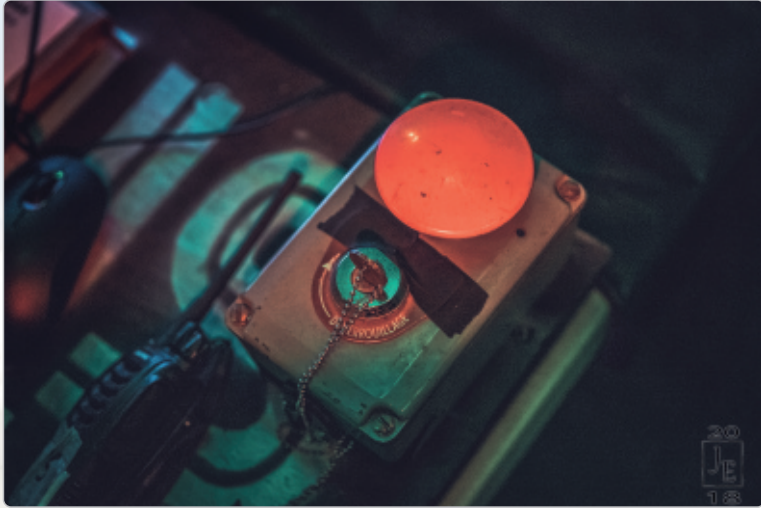
J'ai situé ce GN dans l'univers de BSG parce qu'il me permettait de combiner deux choses : les Cylons infiltrés et Artemis SBS.

Les Cylons infiltrés, parce que la thématique du répliquant (machine à apparence humaine) me fascine. Dans la série BSG, les humains sont en guerre contre les Cylons, et certains membres d'équipage (qui pensent être humains) découvrent qu'ils sont en réalité des Cylons infiltrés, avec comme mission le sabotage de la flotte humaine. Cette découverte, avec tout ce qu'elle implique par rapport aux relations entre les personnages, a un fort impact dramatique. Elle fonctionne aussi très bien en GN.

J'ai incorporé cette dynamique dans «VFC ARTEMIS» en donnant aux participants la possibilité de voter pendant le GN pour le personnage qui ferait le Cylon infiltré le plus intéressant sur le plan dramatique. Le personnage ayant reçu le plus de votes est alors secrètement «réveillé» en tant que Cylon infiltré. Cette mécanique, inspirée du jeu de plateau BSG, introduisait une dose de surprise dans un GN de conception plutôt transparente, et donnait aux participants une forme de contrôle narratif.

L'autre facteur m'encourageant à situer ce GN dans l'univers de BSG était mon envie d'utiliser le logiciel Artemis SBS en GN. Ce jeu vidéo collaboratif permet à une équipe de contrôler un vaisseau spatial. Il est relativement simple d'utilisation et se prête bien à une ambiance de type «pont de vaisseau».





Technologie

Un GN SF ne fait pas nécessairement appel à mout technologies, mais le genre s'y prête généralement assez bien. En l'espèce, «ARTEMIS VFC» utilisait principalement le logiciel Artemis SBS (évoqué ci-dessus), le logiciel Kin et l'*airsoft*.

Nous avons déjà évoqué Artemis SBS, mais détaillons rapidement les aspects techniques. Ce logiciel nécessite plusieurs PC, reliés en réseau. Le site n'étant pas équipé de réseau informatique, il a fallu le construire. Les PC ont également été choisis pour respecter la limite de puissance électrique très basse du site. Enfin, le code du logiciel a été adapté pour permettre une utilisation plus flexible du mode «maître du jeu». Au final, ce logiciel constituait une occupation à la fois intéressante et très immersive pour les participants pendant le GN.

L'autre logiciel principal du GN était Kin, un réseau social créé spécifiquement pour être utilisé par des personnages de GN. Il permettait principalement aux participants de développer et d'exposer leurs personnages, mais aussi et surtout de donner vie aux planètes d'origine des personnages. En effet, comme dans la série BSG, ces planètes sont attaquées en cours de GN, et discuter avec ses proches pendant leurs derniers instants est dramatiquement très fort.

Enfin, l'*airsoft* se prêtait bien à la facette exploration/aventure/action que permettait le site (une vaste usine désaffectée, régulièrement utilisée d'ailleurs pour des parties d'*airsoft*). L'utilisation de répliques nécessite une sécurité draconienne, mais elle est beaucoup plus intéressante à mon avis dans ce type de configuration que les autres solutions disponibles (nerfs ou balles à blanc).

À noter que l'*airsoft* était ici utilisé de manière totalement dépourvue de compétition : les participants décidaient eux-mêmes quand ils étaient touchés et si la blessure était grave.

Cette utilisation importante de la technologie, combinée à un effort important de décoration (calfeutrage, lumières, sonorisations, artifices, affiches, objets...) dans un site dépourvu d'eau, de toilettes, d'éclairage, etc. fut un véritable challenge logistique. Seule une préparation minutieuse avec moult tests et une équipe technique de haut vol ont permis de relever ce défi !

Co-développement des personnages

Dans «VFC ARTEMIS», les personnages étaient répartis et développés par les participants eux-mêmes selon leurs postes : artilleur, pilote, navigateur, etc. (ces rôles correspondaient à ceux du jeu vidéo Artemis SBS). Ils répondaient ensuite chacun à un questionnaire. Ce développement était transparent, chaque participant ayant librement accès à toutes les fiches de personnage (via GoogleDocs). Il était également collaboratif, chacun étant encouragé à poser des questions et faire des propositions sur les fiches des autres.



Ce type de création de personnage est particulièrement adapté à l'approche narrative du GN, car elle permet aux participants d'avoir un certain contrôle sur les enjeux dramatiques de leur personnage, le questionnaire permettant à l'auteur de guider les participants vers les thèmes du GN. Cette méthode a également l'avantage, pour les auteurs, d'allouer leur temps à autre chose que la rédaction de fiches de personnages.

Techniques dramatiques

Comme de nombreux autres GN de la vague «Nordic Larp», «VFC ARTEMIS» faisait appel à des techniques dramatiques.

On peut citer les safewords, qui permettent aux participants d'augmenter ou réduire l'intensité d'une interaction (voir de l'interrompre entièrement si nécessaire). Chaque participant portait également son badge militaire sur une lanière dont la couleur indiquait aux autres participants quel niveau d'intensité il recherchait. La combinaison de ces deux techniques permettait à chaque participant d'adapter son expérience à ses envies.

Citons également la Meta Room, permettant aux participants de jouer des scènes ne se déroulant pas ici et maintenant. Ils pouvaient ainsi librement interpréter des flash-backs, par exemple. Un organisateur participait à certaines de ces scènes pour produire plus tard un effet dramatique qui ne sera pas dévoilé ici.

Enfin, évoquons la technique des Ombres (déjà présentes dans «Monitor Celestra»). Des organisateurs incarnaient des personnages qui influençaient subtilement les personnages des participants, sans être perçus par eux (la couleur rouge de leur tenue les rendant «invisibles»). Ils pouvaient également apparaître à certains personnages, à la manière de Caprica Six et Gaius Baltar dans la série BSG.



Thriller psychologique

Au-delà du défi technique et de l'utilisation des Cylons infiltrés, «VFC ARTEMIS» était conçu comme un thriller psychologique. Le rythme initial était volontairement très lent, avec une ambiance de routine et d'ennui.

Les personnages passaient le temps en jouant aux cartes ou sur le banc de musculation. L'ambiance militaire était renforcée par une rotation en trois équipes de quart. Cette rotation impose un cycle de sommeil inhabituel qui favorise une perte de repères temporels. Cet effet est volontairement accentué par les repas, d'une monotonie sans faille.



La pression augmente fortement avec le déclenchement des hostilités et la réalisation par les personnages que certains des membres d'équipage pourraient être des Cylons infiltrés. Il s'agit alors de se relayer à chacun des postes, de réparer les chasseurs endommagés, d'éteindre les incendies, de guider les missions airsoft, souvent en même temps !

Nouveau site

Je terminerai cet article en lançant un appel : le site où s'est déroulé le GN en 2018 n'est aujourd'hui plus accessible. Pour renouveler l'expérience, je cherche donc un nouveau site !

Les contraintes principales sont les suivantes :

- Bâtiments de grande taille
- Possibilité d'y pratiquer l'airsoft
- Louable pendant 2-3 jours pour un prix raisonnable

Merci d'avance à quiconque saura m'indiquer un site adapté, qui permettrait notamment l'organisation d'une session internationale de ce GN.

Liens :

<https://experiencegn.jimdo.com/nos-créations/artemis/>

<https://artemisspaceshipbridge.com>

<https://getkin.org/>

<https://www.electro-gn.com/317-latheoriegns>

<https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/battlestar-galactica>

Starship Troopers, une organisation à part

par Yan Bayle. Crédits photos : GUP

L'association MGN Studios, aujourd'hui en sommeil, a organisé de 2012 à 2016 exclusivement des GNs de science-fiction : une trilogie Starship Troopers, un GN Firefly, ainsi qu'un micro GN Battlestar Galactica de 30 minutes utilisé sur divers salons. L'association s'est créée pour la réalisation du premier Starship Troopers, autour d'un défi de taille : concilier le GN, l'airsoft (et sa sécurité spécifique), des monstres crédibles et des objets de jeu intéressants, le tout subordonné à un maître-mot : IMMERSION. Un format intensif de 24 heures d'adrénaline et d'angoisse dans un lieu fermé, sans coupure.

Nous avons voulu garder les codes spécifiques de *Starship Troopers* (ST) : humour noir, horreur gore, propagande outrancière, action et testostérone. Nous avons prévenu nos joueurs de ce parti pris second degré. Une foule de documents ont été créés puis envoyés aux inscrits avant le jeu pour les plonger dans l'ambiance et passer en revue le cadre et les codes. Le souci du détail faisait partie de nos obsessions : le moindre logo, le moindre document de jeu, le moindre événement de background des personnages devait être conforme à ces codes, ce qui impliquait un énorme boulot de relecture/correction et mise en cohérence. Le second degré cynique de Paul Verhoven devait servir de soupape de décompression à nos joueurs, dans un GN pouvant s'avérer claustrophobique et stressant.

L'idée initiale d'un GN Starship Troopers est venue après le GN



d'inspiration Aliens «Crisis» organisé par Stéphane Chapuis et Dreamcatcher, à St-Paterne-Racan (37), dans une immense champignonnière. Le site, à la fois gigantesque, fermé et angoissant à souhait avait fait naître des envies de GN orienté «action» et «angoisse». La thématique Starship Troopers est venue d'elle-même.

À partir de là, on a commencé à se poser des questions sur la manière de réaliser les « monstres », que l'on voulait à la fois réalistes, résistants aux impacts de billes airsoft, nombreux et sécuritaires pour les PNJ qui les utilisaient. La quadrature du cercle, en fait.

Rapidement, il est apparu que la taille des monstres des films les rendaient quasi impossibles à reproduire en GN pour un budget raisonnable. Soit on en limitait drastiquement le nombre, ce qui contrevenait à l'esprit des films, soit on changeait leur aspect, ce qui n'était pas compatible avec notre cahier des charges sur l'immersion. C'est alors qu'un twist scénaristique est apparu comme la solution : les monstres seraient des hybrides entre les Arachnides de ST et les Xénomorphes d'Aliens, deux espèces absolument cultes de la SF cinématographique.





Nous avons donc dessiné nos propres monstres, en reprenant des codes de chaque race. Restait un enjeu de taille, la résistance aux impacts de billes : sachant qu'une bille d'airsoft tirée à courte distance peut briser une dent, il était certain que nos créatures seraient criblées de billes dès la première rencontre. Pour trouver le matériau correspondant à notre besoin, nous avons consacré un budget non négligeable à de la Recherche & Développement : résines souples, résines rigides, mousses de diverses densité, lino... tout y est passé. Finalement la solution a été trouvée presque par hasard : tapis-mousse - classique en GN - renforcé de film polyuréthane chauffé-collé. En clair, sacs poubelle noirs fondus au décapeur thermique directement sur la pièce formée en mousse. En plus ça donnait une texture et un aspect chitine du plus bel effet.

La SF a ceci de particulier par rapport au med-fan, au parahisto ou à de nombreux autres thèmes, que le fantastique y est pratiquement absent, souvent remplacé par des outils et supports technologiques. Pas de TGCM (NDLR - Ta Gueule, C'est Magique...). Il faut des ordinateurs (et en GN, c'est fragile), souvent un réseau sans fil, les cartes Arduino, des objets un minimum électroniques, une monétisation dématérialisée, etc.

C'est une contrainte telle que c'est presque un changement de paradigme dans la manière de concevoir le GN. Il est impératif d'avoir dans l'équipe non seulement des scénaristes et logisticien(ne)s, mais aussi un(e) ou des responsables un peu «nerd» sur les bords pour tout l'aspect «techno», afin de produire les outils et objets de jeu nécessaires à nos ambitions SF.

Le succès de ce premier opus et la demande des participants nous a amené à continuer sur la lancée. Dans le deuxième opus, co-organisé avec ARCAN et sa dream team, l'effet de surprise Xénomorphes ne marchait plus, nous avons donc

imaginé une suite sur la manière dont la Fédération humaine aurait réagi à la découverte faite au 1er opus. Seuls certains rôles ont été conservés, afin de ne pas être confronté au problème d'accumulation de puissance propre aux GN à suite. Le lieu était également différent : l'ancien hôpital d'Aincourt (Val d'Oise), un haut lieu de l'airsoft parisien, dont la circulation a été entièrement remodelée pour l'occasion afin que ceux qui connaissaient les lieux par ailleurs soient tout de même un peu perdus. En plus, nous avons intégré au background le fait qu'une escouade composée de joueurs connaissant bien le site, y avait déjà effectué une mission, qui s'était suffisamment mal passée pour ne pas ébruiter leur précieux savoir.

Le troisième opus, également co-organisé avec ARCAN se voulait un grand final; exploitant une intrigue secondaire du deuxième opus qui n'avait pas du tout été exploitée/découverte par les joueurs, et monté comme un puzzle game visant à assembler les éléments d'une super arme permettant d'affronter un super bug, le Bugger King (si, si, humour débile raccord avec les films). Ce qui nous a étonné c'est à quel point les ressorts du scénario principal nous semblaient simples, voire simplistes, mais ont apporté satisfaction aux joueurs qui ont pu prendre en main directement les enjeux et les objectifs. Comme quoi, parfois simplicité rime avec efficacité!



Un de mes plus grand souvenirs ? Un joueur avec plus de 100 GNs au compteur, qui vient nous voir à la fin du jeu, des étoiles dans les yeux malgré les cernes et nous dit en nous embrassant «Merci les gars! Merci... En 15 ans de GN, pour la première fois, j'ai vraiment eu peur ! Je ne l'ai pas jouée, je l'ai ressentie ! Et j'ai défouaillé comme un damné ! On y était ! Put*, c'était vraiment énorme ce GN !».

Dune : le GN (presque) impossible

par Etienne de Blackwood.

Crédits photos : Marco Lacaille.

Quand nous avons décidé de mettre en place le premier GN de notre association, Les Chevaliers du Roi-Pêcheur, un seul choix se dessinait : nous devions faire un GN dans l'univers de Dune.

C'était un pari fou mais il nous fallait de la folie pour faire honneur à cette œuvre que l'on considère, à juste titre, comme la Bible de la SF. Lorsque nous avons entamé notre réflexion nous craignons des problèmes de copyright, le fils de Frank Herbert (l'auteur de *Dune*) est notoirement connu pour attaquer en justice tout ce qui utilise de près ou de loin le livre de son père. Mais peu de temps après nous apprîmes qu'il avait enfin cédé les droits pour un futur film réalisé par Denis Villeneuve, nous pouvions donc nous lancer à fond sans arrière-pensée.

Comment adapter en GN un tel monument ? Fallait-il coller strictement à l'histoire des romans ? Emprunter des éléments au *Dune* de David Lynch ? Nous décidâmes qu'il était impératif de créer une nouvelle ligne temporelle afin que les personnages joueurs puissent avoir une réelle influence sur la diégèse, qu'ils puissent lancer leur propre Cycle. Le chemin s'éclaircissait : il était évident qu'il fallait nous baser sur les romans, néanmoins il y avait un chemin qui n'avait pas été exploité et ce chemin était le projet avorté de long-métrage par Alejandro Jodorowsky en 1975.



Le processus créatif qui avait entouré ce film était une mine d'inspiration inépuisable ayant donné naissance à d'autres œuvres majeures de la SF. C'est ainsi que nous commençâmes la création de notre diégèse en alliant les informations de l'Encyclopédie de Dune et les travaux du maestro.

Pour nous un GN doit avoir une finalité plus grande que l'amusement : il doit nous amener à réfléchir sur notre condition, sur notre société, notre avenir. Dans ces temps troublés que nous traversons actuellement il nous fallait intégrer la question du communautarisme et du repli identitaire, de l'aliénation qui nous amène à ne plus comprendre qui nous sommes au fond de nous et à l'adoration de tyrans qui n'ont pas d'autre souhait que de continuer leur règne peu importe le prix à payer à la fin. Cette vision est à la hauteur de Dune qui apporte une profonde réflexion sur la nature de l'individu, la destinée, la politique, l'écologie et le fanatisme religieux.

Quelles règles pouvaient animer un univers d'une telle richesse ? Nous prîmes, dans un premier temps, contact avec Olivier Legrand, concepteur du JDR Imperium se déroulant dans l'univers de *Dune* (l'auteur de ces lignes en profite également pour recommander ce JDR) et nous eûmes son accord pour utiliser les règles de son JDR axées sur le roleplay.

Après quelques tests nous nous rendîmes compte que cela alourdissait le jeu en demandant de consulter trop souvent les caractéristiques du personnage.



Véritable Graal cinématographique pour les connaisseurs de *Midnight movies* ce film fantôme fait encore rêver de nos jours (l'auteur de ces lignes recommande par ailleurs le film documentaire *Jodorowsky's Dune* de Frank Pavich).



Nous finîmes par opter pour la règle danoise : «Si tu peux le faire, ton personnage peut le faire.». Cela était cohérent avec la quête de la nature de l'individu et permettait de mettre à l'épreuve les certitudes des joueurs les concernant. Au final nous avons fait notre la punchline finale de Clint Eastwood dans *Magnum Force* : *A man's got to know his limitations*.

Une bonne histoire commence toujours par un bon antagoniste. C'est ainsi que nous créâmes un Empereur-Dieu omniscient et quasi omnipotent, dévorant les rêves de ses sujets pour nourrir son pouvoir, manipulant les gens comme de vulgaires marionnettes condamnées à vivre sous des dômes infranchissables, véritables prisons aux barreaux dorés. Que se passerait-il si ce despote disparaissait du jour au lendemain ? Que toute l'horloge soit liée au destin de l'horloger ? Voilà quel était le point de départ de notre intrigue : l'Empereur-Dieu est mort et les gens peuvent de nouveau rêver, partir en quête d'eux-mêmes, apprendre à être humains. Tout est à faire cependant, l'Empire tenait car l'Empereur existait et maintenant il faut s'émanciper de son fantôme.

Les participants du GN furent véritablement prodigieux. Du début à la fin nous vîmes un flot ininterrompu d'idées, d'actions épiques et d'intrigues géniales démarrer et se résoudre. Nous avons vu la (re)naissance d'un monde entier : le Dormeur s'était réveillé.

Nous n'avions qu'à suivre les actions des personnages joueurs, à rebondir sur les événements qui allaient et venaient et lorsque sonna la fin du GN nos attentes avaient été complètement dépassées. Après le débrief et les retours des participants nous savons que nous avons beaucoup de choses à améliorer, c'est normal : on ne peut pas faire un carton plein du premier coup mais les bases sont là et elles sont solides.

Nous sommes allés contre vents et marées pour offrir un GN avec quelque chose de plus, avec ce grain de folie si particulier qui, au fil du temps, transforme une œuvre en chef d'œuvre. Bon nombre de personnes nous avaient dit qu'adapter *Dune* était impossible, nous ne nions pas que ce fut difficile et parfois nous avons été à la limite de laisser tomber. Mais toutes ces épreuves en valaient la peine. Un GN avec très peu de règles, aucun PNJ, une liberté totale laissée aux personnages joueurs cela peut facilement dérouter à première vue *e pur si muove* !

Il faut savoir être patient comme le fut le planétologiste Liet-Kynes dans le Cycle de *Dune* : on plante des graines dans l'espoir de transformer un désert hostile en paradis, bon nombre de graines ne prennent pas mais certaines poussent assurément. Il faut les aider à grandir avec bienveillance et un jour, elles s'épanouiront.

Nous souhaitions battre le fer tant qu'il est chaud et lancer le nouveau chapitre du Cycle cette année, mais il faut nous résigner à songer à l'année prochaine. Il nous faut un peu de temps pour trouver le lieu adéquat pour le prochain opus mais promis : nous l'organiserons avant l'an 10191 !



La dystopie dans World War

par Vincent Cerri pour l'association Monolithe.

Crédits photos : Lisa Ribeiro Fiori.

Tous les GNistes vous le diront, l'imagination fait partie de leur ADN et c'est aussi ce qui anime notre équipe. Nous sommes des fans d'histoire et particulièrement de la Première Guerre mondiale. Alors avec un peu d'imagination on commence à se demander comment auraient tourné les choses si les États-Unis n'étaient pas rentrés en guerre. Que ce serait-il passé si la guerre avait continué et si les évolutions techniques et scientifiques avaient continué de progresser de manière aussi spectaculaire ? Nous avons donc créé un monde où les nations continuent le combat, mais nous avons tenté de garder tout ce qui fait l'attrait de ce conflit qui passionne encore les Français après un siècle.

Création d'un univers

Dans le monde de World War, la Première Guerre mondiale ne s'est pas terminée en 1918. Les alliances ont changé mais les peuples du monde entier continuent de se battre dans les champs de bataille de toute l'Europe. Si les uniformes restent relativement inchangés, la technologie a par contre progressé de façon spectaculaire sous l'impulsion de l'effort de guerre. Prothèses mécaniques et exo-armure se côtoient et rendent les soldats de cette uchronie Diesel Punk encore plus mortels.



Cet univers s'inscrit totalement dans un cadre science-fictionnel. En nous basant sur un cadre historique, l'idée était de proposer une œuvre fictionnelle non pas réaliste puisque c'est antinomique, mais cohérente. Nous avons donc très vite réfléchi à proposer une chronologie alternative. En mêlant des événements réels et fictifs, nous avons voulu créer un univers qui parle aux joueurs.



De plus, l'incorporation de figures historiques comme le Maréchal Foch ou Erich Ludendorff renforce le côté historique. Cependant les joueurs n'incarnent pas ces figures historiques : ils sont les anonymes plongés dans cette guerre, ceux que le conflit a renforcé ou brisé... mais ce n'est pas pour ça qu'ils sont dénués d'intérêt ! Nous avons porté beaucoup d'attention à leur écriture. À travers les sept à douze pages qui composent les backgrounds, nous avons tenté de dépeindre des personnages réalistes et crédibles qui sont engagés parfois malgré eux dans un conflit qui les dépasse. Même dans un cadre de science-fiction, il était important pour nous que les soldats et civils qui peuplent cet univers soit proches des préoccupations que nous aurions si une nouvelle guerre mondiale éclatait. Comment vais-je mourir ? Qu'arrivera-t-il à mes enfants quand je ne serai plus là pour m'en occuper et si je survis, serai-je capable de me réinsérer dans la société après toutes les horreurs que j'ai commises ?

Toutes ces thématiques s'inscrivent dans l'ADN « classique » de ce conflit. À celles-là nous en avons ajoutés quelques-unes comme celle du transhumanisme ou l'utilisation de la science comme outil aliénant, accentuant encore plus l'effet boucherie de cette guerre. Pour terminer je dirai qu'un des aspects les plus singuliers de 14-18 concerne l'absence de curseur moral auquel se raccrocher. L'ennemi n'a pas une idéologie détestable qu'il faut combattre et très vite les soldats ont remarqué qu'ils se ressemblaient et qu'ils avaient les mêmes aspirations. Pourtant ils devaient continuer de combattre dans la boue et au milieu des rats.

Ici les antagonistes ont changé et ce n'est plus une guerre pour faire triompher une nation mais un combat désespéré pour la survie. La guerre reste cependant la guerre que cela soit dans un cadre historique et mémoriel ou dans celui de la science-fiction.

L'uchronie ; une niche de la S.F

Cela n'a peut-être pas été conscient dans les premières heures de la conception du projet mais nous avons vite compris qu'à la manière du cinéma, il y avait des GN fédérateurs ou intimistes, des GNs « engagés », des GNs « grand spectacle » ou de « détente », et des GN à expérience. J'en oublie certainement, le but n'est pas ici de tout référencer plutôt de mettre en lumière une diversification salutaire pour notre média. Si le médiéval fantastique règne en maître absolu et incontesté, la science-fiction à elle aussi son public. Il serait d'ailleurs intéressant de voir s'il existe des mass larp s'inscrivant dans ce genre et donc capables de fédérer un grand nombre de joueurs.

En ce qui concerne l'uchronie, on peut constater que le steampunk et l'extrapolation technologique de l'époque victorienne concerne la catégorie la plus rependue avec ses codes bien identifiables sur le plan visuel mais aussi celui des règles. Dans ce type de GN on s'attend à un jeu tourné autour de la négociation, de la diplomatie et d'un système de combat avec armes en latex et Nerf customisés. Pour World War nous avons choisi de privilégier les répliques de type Airsoft, une décision qui nous coupe d'une partie des joueurs qui ne sont pas tous équipés.

Le choix de la Première Guerre mondiale est lui aussi problématique concernant le recrutement. En effet, il faut avoir à l'esprit que ce type de costume est contraignant et même si une vareuse est relativement facile à dénicher, un casque Adrian en réel ou proxy est déjà plus difficile à trouver même si ce n'est pas insurmontable.

La plupart de nos inscrits ont donc constitué un nouveau costume simplement pour le GN. Enfin le contexte historique dépeint peut tout simplement manquer d'attrait selon les affinités. Il y a cependant un revers intéressant à la médaille. Nous n'avons ainsi que des joueurs extrêmement motivés qui s'investissent dans la préparation de leurs uniformes, qui s'équipent convenablement, qui lisent avec attention les backgrounds et qui connaissent le monde dans lequel ils vont évoluer.

Nous proposons donc un GN de niche mais si cela était à refaire, nous ne changerions rien face à la qualité des participants. Remplir les 35 inscriptions en deux semaines serait un plus mais in fine, on ne peut pas tout avoir.

À l'heure où j'écris ces lignes il reste encore des places pour ce GN alors n'hésitez pas à consulter notre page Facebook **World War 1923** ou encore notre site internet www.worldwar1923.com, ne serait-ce que pour voir un GN de science-fiction différent des grands standards du genre. Et qui sait... on pourrait peut-être se retrouver au milieu d'une tranchée boueuse en octobre !



Free to Space, un huis-clos space opera

par Thomas Delclite.

Crédits photos : *Free to Space*, sessions 2017, Thomas Delclite et Alyssia Goldstein

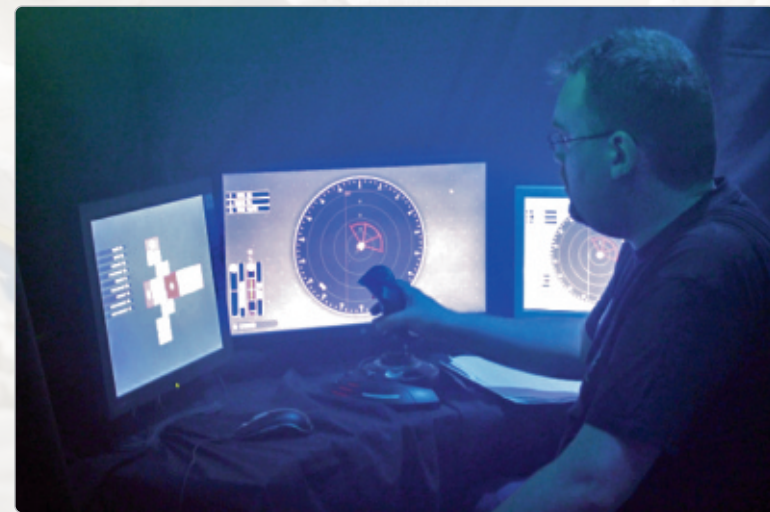
2523, six personnes détenues pour des crimes graves sont emmenées vers la prison orbitale d'EndPoints. Elles devaient rester en stase durant tout le voyage, mais elles se réveillent soudainement avec une mauvaise surprise : leur vaisseau est en perdition au milieu d'un champ d'astéroïdes.

Free to Space, un huis-clos space opera, vous propose d'incarner ces personnes. Vos tâches : réparer le vaisseau, comprendre votre situation, et bien sûr trouver un refuge. Ah, et une dernière chose : il vous reste quatre heures d'oxygène.

Aussi, personne n'est obligé d'occuper un poste précis dans le vaisseau, chacun agit selon ses propres motivations.

Second défi : limiter les combats et conflits durant le huis-clos, à la fois pour éviter certaines fins de session brutales et pour protéger le matériel informatique. Avec de telles personnalités tout à coup livrées à elles-mêmes en situation de stress, un problème évident de roleplay se posait.

La solution apportée fut la Muse : une puce électronique implantée dans chaque être humain, inhibant les pensées violentes. Un tel système rendant *de facto* toute agression impossible, la violence devient un phénomène effrayant à laquelle il est difficile de faire face. Et quoi de mieux pour un gouvernement totalitaire que d'imposer cet outil de contrôle ? Le pitch de départ découle de cet outil : comment, dans un tel contexte, expliquer la mort violente de la pilote en charge du transport ? Et comment résister à une telle menace sans avoir le droit à la moindre pensée violente ?



Free to Space est né en 2016 lors du festival du huis-clos à Bruxelles, organisé par l'association de GN Be LarP. Son auteur, Thomas Delclite, avait pour objectif de favoriser l'immersion dans un vaisseau spatial en donnant accès à toutes les commandes via l'interface informatique Empty Epsilon. Le but ultime : donner la sensation de naviguer vers un cap et de pouvoir changer d'avis sans voir son choix bloqué par l'organisation. En quelques mots : être libre de ses actions et de ses choix.

Le premier défi était de faciliter l'utilisation de cette interface sans connaissance préalable et sans nuire au roleplay (lors de précédentes tentatives, une focalisation sur l'interface en mode arcade avait limité l'immersion). La thématique carcérale couplée au transport vers une station spatiale a permis d'intégrer directement en jeu cette contrainte hors-jeu : personne n'est censé être capable de piloter le vaisseau en début de partie.

Afin que l'apprentissage ne nuise pas à l'immersion, la programmation de l'interface a été revue et simplifiée pour ne pas requérir une attention constante. Les participant.e.s peuvent donc découvrir le vaisseau, le réparer et choisir leur destination, tout en s'intéressant aux différentes intrigues.



La session au festival du huis-clos fut un net succès malgré quelques bugs informatiques, et cinq sessions supplémentaires furent organisés en 2017, avec un scénario globalement inchangé. Cette version de Free to Space est disponible gratuitement [ici](#).



Malgré tout, entre l'interprétation du robot, les réponses aux mails, la gestion des fouilles du vaisseau (effectuées en narratif) et de l'univers spatial autour de ce dernier (les interactions avec d'autres vaisseaux spatiaux, les communications à distance, etc...), ce ne sont pas les occupations qui ont manqué.

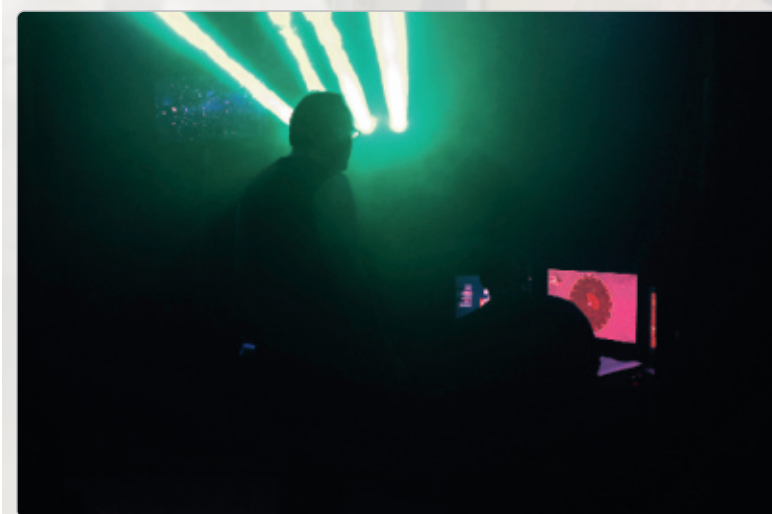
Globalement, la présence de trois organisateur.ice.s a permis au projet initial de gagner en cohérence scénaristique, en possibilité d'actions et en fluidité globale du jeu.

En 2018, six sessions de cette nouvelle version de Free to Space ont été organisées, de nouveau avec un beau succès. Cette nouvelle version de Free to Space sera prochainement disponible gratuitement.

Suite aux sessions de 2017, deux organisateur.ice.s ont rejoint le projet (Arnaud Devos et Alyssia Goldstein). Leur rôle : étoffer l'univers du jeu.

Le passé du régime totalitaire en place et le fonctionnement exact de la Muse ont été enrichis, ainsi que l'histoire et la personnalité de la pilote du vaisseau spatial. Sur l'aspect informatique, les personnages auraient désormais la possibilité d'envoyer des mails à certains contacts et de hacker la base de données du vaisseau. Chaque hack simulerait une dépense de points d'actions afin d'obtenir des indices sur les autres personnages.

Cette intégration du hack et des mails par des interfaces dédiées a encore davantage limité les interactions avec l'organisation, favorisant ainsi l'immersion.



De plus, le robot présent dans le vaisseau (interprété initialement par Thomas afin d'épauler les personnages) a ainsi été libéré de certaines tâches et a pu devenir un PNJ à part entière, agissant concrètement sur l'intrigue.

Free to space est un huis clos prévu pour six joueurs et 1 à 2 organisateurs. Il est nécessaire de compter parmi votre équipe un ou plusieurs orgas ayant des compétences en informatique.

Vous avez besoin obligatoirement de sept ordinateurs, dont au moins trois assez récents (moins de 8 ans). Avoir davantage d'ordinateurs permet de disposer de stations supplémentaires, pour augmenter les informations disponibles et l'immersion des joueurs. Les ordinateurs doivent être capables de faire fonctionner le jeu vidéo Empty Epsilon (le jeu pèse 100Mo, ne nécessite pas d'installation, et fonctionne sur des PCs anciens, hormis concernant l'interface 3D). Les ordinateurs doivent être reliés ensemble en réseau câblé ou par WiFi.

N'hésitez pas à suivre la page Facebook **Free to Space** pour être tenus informés de la sortie de la prochaine version.

Destination : Mars, de la science-fiction introspective

par Jérôme, association RAJR.

Crédits photos : Jérôme.

En septembre prochain, RAJR organise la deuxième édition de son jeu de science-fiction, Destination : Mars. Un voyage sans retour vers Mars, où les personnages ont décidé de migrer pour refaire leur vie.

Le pitch du jeu et ce que les joueurs vont vivre

Nous sommes en 2068, la colonisation de Mars a commencé depuis moins de 20 ans et tout reste encore à créer. La vie y est difficile, néanmoins elle permet de recommencer de zéro et de se tourner entièrement vers l'avenir, pour laisser le passé derrière soi. C'est la volonté des membres d'équipage et des voyageurs de la navette Burton 8.



Les joueurs ne verront pas Mars, car le jeu se termine juste avant l'atterrissage. Au lieu de ça, ils vont vivre le voyage de six mois qui relie la planète bleue à la planète rouge. Cet aller simple sera l'occasion pour eux de faire un trait sur leur vie passée, pour voir ce que l'avenir leur réserve. Un avenir dur et différent qui leur permettra au moins de vivre plutôt que de rester bloquer dans un passé souvent douloureux.

Les thèmes abordés

Quelles sont les implications d'un voyage de six mois dans un cadre fermé, où l'intimité n'existe pas et où la promiscuité est réelle ? Ici, pas de grand vaisseau façon Star Trek ou Battlestar Galactica : nous sommes plus proches d'une navette à taille réelle (l'absence de gravité en moins, je n'ai pas trouvé comment l'annuler). Les espaces sont petits, peu nombreux, et il n'y a pas grand-chose à faire. Cela impacte le design du jeu, mais également ce que vont vivre les personnages. J'ai voulu mettre l'accent sur ces thèmes qu'on ne trouve pas souvent dans un GN de science-fiction. L'ennui, la promiscuité, l'absence d'intimité, les communications

limitées avec la Terre sont abordés et occupent une place importante dans le scénario.

Pourquoi ce design

Quand j'écris un jeu, les personnages sont quasiment tout le temps au centre de l'histoire. Je choisis ce que je désire raconter avant de définir le cadre du récit. Le premier titre était "Une nouvelle vie". Pour ce jeu, ma thématique originelle était le changement de vie. C'est seulement dans second temps que le voyage vers Mars me parut être une bonne base pour la traiter. J'ai par la suite choisi d'axer le jeu sur la transition d'une vie à l'autre plutôt que sur le résultat. Comment les personnages peuvent-ils laisser derrière eux une vie de souffrance et réussir à avancer tout de même ? Le voyage de six mois et l'éloignement de la Terre comme lieu de souffrance représentent alors physiquement leur cheminement psychologique.



Pour signifier cette durée, le jeu est découpé en scènes. Chaque scène dure de une à trois heures de jeu et symbolise le passage d'un mois de voyage. Chacune est teintée d'une ambiance globale et les personnages reçoivent un petit texte leur donnant leur état psychologique à cet instant du jeu.

Entre chaque scène, les personnages font une routine, c'est à dire des déplacements chorégraphiés dans l'espace de jeu, pour signifier la répétition des journées qu'ils vivent au sein de la navette spatiale. Cela permet d'accentuer l'ennui global que l'on peut ressentir durant un tel voyage.

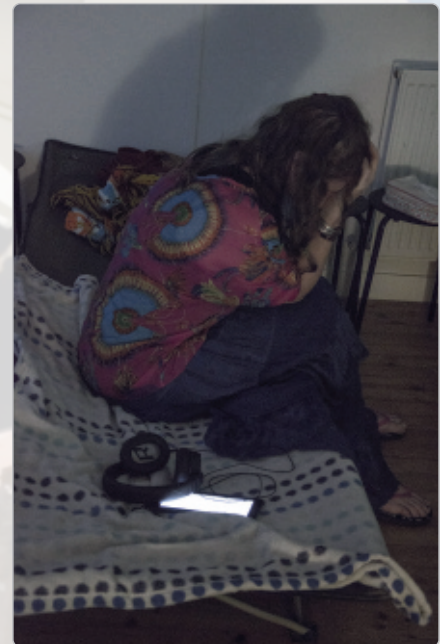


Par contre, il y a dans ce jeu des androïdes, joués par les PNJ. Là aussi je vais spoiler : ils ne deviennent pas fous et n'attaquent pas les personnages. Ils sont là aussi pour servir l'évolution psychologique des personnages.

L'aspect futuriste du jeu est donc minimaliste. Il apparaît surtout dans les conversations des personnages et dans les raisons de leur départ (pour certains d'entre eux).

L'auteur et l'association

Le jeu est organisé au sein de RAJR (Rhône Alpes jeu de rôle), une association historiquement tournée vers le médiéval fantastique qui propose depuis quelques années maintenant des thèmes plus variés : des jeux historiques comme L'invitation, du Harry Potter comme Mahoutokoro, du post apo comme The Last One ou encore des uchronies délirantes comme Ninjas Nazis vs Zombis Communistes.



Nous acceptons toutes personnes porteuses d'un projet qui cherchent un cadre associatif pour l'organiser.

Je fais parti de l'association depuis bientôt 10 ans. J'ai écrit de nombreux jeux, au sein de celle-ci ou non. J'écris souvent seul, même s'il m'arrive d'écrire en équipe réduite. Je crée beaucoup de petits jeux de quelques heures, avec peu de joueurs. Destination : Mars a été conçu dans le cadre d'un défi que je me suis lancé l'année dernière : écrire et organiser 12 GNs dans l'année. Ce jeu est pour moi le plus abouti du défi. C'est pour cette raison que j'ai voulu le réorganiser cette année. Malgré l'aspect SF du jeu, il est très facile à mettre en place et donc à organiser. D'autres rééditions auront sans doute lieu dans les années à venir.

Et la SF dans tout ça ?

L'aspect SF entre alors très peu en jeu. J'aurais tout aussi bien pu arriver au même résultat avec un jeu se passant au XVIII^e ou XIX^e siècle et des personnages partant pour les Amériques. Sauf que les thèmes abordés par les personnages sont, eux, contemporains de notre époque ou d'un futur proche.

Ce jeu est lent, psychologique, et se passe essentiellement dans les dialogues. Il n'y a quasiment pas d'action, pas de combat au pistolet laser, de bataille navale ou même d'avaries à régler pour éviter à la navette d'exploser. En réalité, je vais vous spoiler la fin : ils arrivent à bon port et aucun personnage ne meurt durant le voyage. Mais cela ne veut pas dire qu'il ne se passe rien. Tous les imprévus sont là pour nourrir l'évolution des personnages et pas réellement pour signifier une quelconque réalité. Le jeu se passe uniquement dans les pièces de vie : le dortoir, le Mess, ou encore la salle de sport. Le poste de pilotage et la salle des machines ne sont pas représentés et il n'y a pas de sortie extravéhiculaire prévue.



Rencontre avec Arcan les Démons d'ivoire

par Guillaume Nicolas

Crédits photos : Bina Lo Holmes-Fog, Arcan les Démons d'ivoire, P. Taillandier et C. Stouf

Merci à toute l'équipe d'avoir accepté cet échange. Guillaume, peux-tu nous présenter ton association Arcan - Les Démons d'ivoire et votre parcours ludique ?

Tout d'abord, un grand merci à toi Aurélie, ainsi qu'à la FédéGN, de nous offrir la possibilité de parler de l'association et de notre prochain projet dans *GN Mag*.

Nous sommes dijonnais. À l'origine, il y a trois individus, rôlistes et GNistes de longue date, qui ont l'envie de remonter une association de GN locale, après que la Guilde des chimères se soit définitivement tournée vers l'escrime médiévale.

Grâce à un peu de communication dans les boutiques spécialisées, nous découvrons que nous ne sommes pas les seuls dans le coin : Les Démons d'ivoire et Les Chroniques des chimères existent déjà !

Après une réunion tous ensemble et forts de notre relation avec l'association Arcan, nous nous lançons dans le projet Quarantaine, avec une thématique zombie horrifique et immersive, développé en dix mois et joué au (fabuleux) sanatorium d'Aincourt, qui connaît un beau succès. La machine est lancée...

À l'issue de ce projet, de nouvelles personnes rejoignent l'équipe pour une nouvelle aventure : Little Chicago - sexe, drogues et Nuka cola, un GN librement inspiré de l'univers de Fallout. Souhaitant aller au bout de nos possibilités, tant en termes d'écriture qu'en technique, nous optons pour un développement en deux ans, en misant sur la profondeur du scénario, et sur le « fan service ». Les joueurs devront retrouver les grands éléments qui caractérisent ce jeu vidéo : un bestiaire et des factions clairement définis, une ambiance loufoque, subversive et musicale, de l'exploration, des enjeux politiques, technologiques et nucléaires...

Nous exploitons le site du Fort-Aventure de Bainville-sur-Madon et du village de combat adjacent au mieux de nos possibilités, et ça marche : il règne à Little Chicago une ambiance merveilleuse... Ça nous

donne envie de remettre le couvert, aussi nous partons pour une réédition peaufinée du jeu l'été suivant. Qui plus est, cela nous permet de d'intégrer pleinement les nouveaux arrivants (encore !) dans l'équipe orga.

Ainsi nous voilà, renforcés de nouveaux membres, en plein développement de notre troisième projet.





© Bina Holmes

Après Quarantaine, puis deux ans dans l'univers post-apocalyptique de Fallout avec Little-Chicago : sexe, drogues et Nuka cola, vous proposez en août 2020 "Rad Wars : Saison 2", dans l'univers cyberpunk dystopique de Shadowrun, monument du JDR papier. (Il reste quelques places ici.) Parlons de vos influences, c'est moi ou Arcan - Les Démon d'ivoire et la science-fiction, c'est une grande histoire d'amour ?

Au regard de ce que l'on a produit en GN jusqu'à maintenant, on pourrait le penser oui, même si notre passion pour les univers fantasy ne se limite pas à cette ambiance particulière, loin s'en faut. Pour tout dire, ce sont les sites et les possibilités qu'ils offraient qui nous ont unanimement décidés pour Quarantaine et Fallout - Little Chicago. En les découvrant à la première visite, les thématiques zombie et post-apo sont tombées sous le sens. Pour ce qui concerne Rad Wars Saison 2, en revanche, c'est bel et bien l'amour qui parle : nous sommes plusieurs à entretenir une admiration certaine pour l'univers de Shadowrun, son atmosphère en clair-obscur, fantastique et ultra politisée. L'ébauche de projet à l'automne dernier a fait consensus au sein de l'équipe qui, dès lors, s'est investie corps et âme dans le développement. Nous avons opté pour le site bien connu du Fort du Cognelot, avec l'ambition de surprendre, malgré tout, les joueurs.

Du coup, pourquoi avoir choisi Shadowrun en particulier ? Quels sont vos partis pris créatifs pour cette prochaine création ?

Shadowrun est à notre sens une corne d'abondance. Il y a peu d'univers qui offrent autant de possibilités scénaristiques et scénographiques. Entre le contexte politique global, la magie, la matrice, les races, la technologie, etc. La difficulté n'est pas de savoir ce que l'on y met, mais plutôt comment on le met afin de garder une cohérence d'ensemble et de la lisibilité pour nos PJs.

Dans un contexte aussi riche, notre objectif est d'organiser la multitude de trames qui se tissent au fur et à mesure du développement afin que, le jour venu, le joueur qui tirera sur un fil puisse le remonter naturellement jusqu'au bout. C'est un travail de longue haleine, qui nécessite une mise en commun en temps réel du travail de chacun, pour que tous ces fils s'insèrent harmonieusement dans la tapisserie (Mes hommages aux nostalgiques d'Earthdawn.). C'est un travail laborieux, mais indispensable, faute de quoi tout le monde est frustré, aussi bien les joueurs que les orgas. Heureusement, la satisfaction et le plaisir des joueurs pendant le GN font vite oublier les centaines d'heures de torture mentale qu'on s'inflige pour tenter d'y parvenir : nous servons le GN et c'est notre joie.

En termes de création, on est très fiers d'avoir une équipe technique solide, qui aime les défis. Elle est déjà à l'œuvre pour la réalisation de costumes, accessoires et décors pour le jeu. Compte tenu de l'univers de Shadowrun, des « surprises technologiques » seront évidemment attendues par les joueurs. Nous en avons déjà « teasé » une, en évoquant l'interface matricielle que nous développons. Disponible sur bornes fixes, mais aussi en Wifi via smartphones pour ceux qui le souhaitent, nous la voulons fidèle aux possibilités du JDR. *No more spoil ;)*



D'après les retours (dithyrambiques) des joueurs concernant vos GNs, votre approche du jeu est particulièrement immersive et riche. C'est quoi votre recette pour nous mitonner un bon GN SF qui vend du rêve ?

C'est sans doute à la fois une affaire de passion (Il en faut !) et de masochisme d'abnégation ! Développer un GN, tel que nous les concevons, ça implique des centaines d'heures de travail artisanal, des milliers de pages de documents à rédiger, et des centaines de litres de bière !

L'équipe scénario s'astreint depuis début novembre 2018 à deux réunions hebdomadaires, auxquelles s'ajoute le travail personnel de chacun. Les logiciels d'écriture partagée comme Larpwriter ou Google Drive nous permettent de voir et de commenter l'avancement de chacun entre deux réunions.

L'équipe technique est, quant à elle, composée d'un florilège de personnes très talentueuses qui ne rechignent pas à la tâche et ont des solutions extrêmement classes pour surmonter toutes les excentricités scénaristiques. Électriciens, ingénieurs son et lumière, décorateurs d'opéra, informaticiens, couturiers, artisans du cuir, décorateurs d'escape game, artisans omnipotent, rigger (oui, rigger), etc. Au final, nous sommes un peu plus de vingt à travailler régulièrement sur le développement du jeu, coordonnés par un chef de projet un peu péremptoire, mais qu'on aime quand même.

En réalité, nous prenons beaucoup de plaisir à faire tout ça tous ensemble. Nous connaissons de nombreux moments jubilatoires quand une idée « géniale » sort d'une de nos têtes, ou qu'on essaie pour la première fois un nouveau costume.

Par-dessus tout, voir le bébé qu'on a créé prendre vie pendant le jeu, grâce aux actions des personnages, nous procure une

joie indicible. En effet, à nos propres ingrédients, il faut ajouter les deux principaux : les PJs, qui par leurs actions vont donner une saveur particulière à l'ensemble ; une saveur souvent différente de celle que nous avons imaginée, toujours pour le meilleur.



Les PNJs surtout : hauts en couleur, riches et autonomes, ils sauront rehausser le plat tout au long de la dégustation. Ces derniers ont toujours été prépondérants dans notre préparation, et nous leur accordons un soin tout particulier.

Créature monstrueuse devant laquelle les PJs détalent, intrigant de l'ombre au cœur de nombreux scénarios, infiltré dans un groupe de joueurs pour les prendre par surprise... On adresse à chaque PNJ un questionnaire afin de lui proposer tout ce qu'il faut pour être au cœur de l'événement, en tenant compte de ses envies et possibilités. Dire qu'ils sont comme des coqs en pâte dans notre cuisine n'est pas exagéré. (Amis PNJs, il reste des places pour les RadWars.)

Enfin, pour les amateurs, on pourra envisager divers accompagnements : une dose de fantastique ? Un soupçon de politique corporatiste ? Une pincée de cybernétique ? Le choix vous appartient...

OUVERTURE DES INSCRIPTIONS : FIN AVRIL 2019

LES 6, 7, 8 ET 9 AOÛT 2020
AU FORT DU COGNELOT,
52600 CHALINDREY

RADWARS
SAISON 2

UN GN LIBREMENT INSPIRÉ DU MONDE DE SHADOWRUN

LES DÉMONS D'IVOIRE

ARK, la technologie et le jeu vidéo au service du GN

par Marion et l'association Landhelven.

Illustrations : François Dumoulin - Photomontage : Azgarel / Marion / Anaïs

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 et joueuses 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 décisions politiques, mais également d'explorations d'épaves, avec de bonnes ou de mauvaises surprises...

Les thèmes

Le GN ARK souhaite aborder plusieurs grands thèmes afin de pousser les joueurs à questionner les opinions de leur personnage.

- La définition de l'humain/de l'être vivant : le GN permettra en effet d'aborder le transhumanisme, l'intelligence artificielle, et questionnera l'identité en explorant le concept de mémoire.
- L'organisation d'une société : sur quelles règles est-elle définie ? Quel type de gouvernement lui appliquer ? Comment gérer les différences sociales et culturelles ? Comment concilier les différents avis des acteurs de l'arche ?
- La survie : comment survivre dans un espace clos, avec des ressources limitées ? Quelles sont les concessions possibles ?

Quels sont les risques sanitaires ? Comment faire face à une éventuelle menace ?

Evidemment, ces thèmes viendront toucher de près les notions d'éthique et de morale, dont chacun des personnages aura une idée différente...

Technologie

L'un des principaux objectifs du GN ARK est d'amener les nouvelles technologies dans le monde du GN.

L'utilisation de la réalité virtuelle et des applications est donc au cœur du jeu, et sera indispensable à la progression des joueurs.

Entre autres interfaces, la VR (réalité virtuelle) sera 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 (notamment via des QR codes). 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 IA...

Les classes

Plutôt que de proposer des classes orientées sur un seul aspect de jeu, comme la diplomatie ou le combat, nous les avons regroupées par thématiques, et les avons pensées pour qu'elles soient utiles aussi bien durant des phases de négociation que durant des phases de combat ou d'enquête.

Les classes regroupent donc les domaines suivants :

- Le Technos : Gestion et soutien tactique
- Le Cyber : Intelligence artificielle et réseaux virtuels
- Le Biogen : Diplomatie et santé
- Le Psyker : Psychologie et contrôle
- Le Gardien : Sécurité et justice

Les classes n'agissant pas sur le même domaine, elles sont donc interdépendantes : la coopération sera donc indispensable en jeu.

Les joueurs auront des compétences d'intendance (favorisant le roleplay et utilisables hors mission), des compétences d'équipement (utilisable en mission, durant les combats), et des compétences de générateur, capables de renverser radicalement une situation, mais activables uniquement près de certains points-clés et à usage unique.



Décor et costumes

Notre souhait est d'immerger les joueurs au maximum dans l'univers et dans le jeu. Pour cela, nous tâchons de favoriser la suspension d'incrédulité, sans trop en demander à l'imagination de chacun, et ce par plusieurs moyens. Tout d'abord, nous avons souhaité limiter les annonces.

Cela se traduit par un système de compétences pensé pour qu'il n'y ait pas à "dire" mais plutôt à "montrer". Ainsi, les compétences et autres événements seront traduits pour la plupart par un système de feedback lumineux, que ce soit sur les armures ou dans le décor.

Toujours dans une volonté de vraisemblance, nous souhaitons garantir une certaine unité visuelle. Dans un souci de cohérence, nous souhaitons donc proposer des décors crédibles et fournir des costumes assortis.

Les environnements jouables seront essentiellement la zone du QG, où les joueurs prendront les décisions, mais également d'autres zones plus ponctuelles, telles qu'une épave ou un secteur de l'arche.

À suivre...

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 mettons en place sont complexes, nous souhaitons prendre le temps qu'il faudra pour qu'ils soient réellement aboutis et fonctionnels. Des phases de test seront mises en place 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 landhelven](#).



Sign Airsoft

*Vos écussons brodés,
sur mesure...*

www.sga-france.com



Un voyage imprévu ou l'organisation d'un GN space opera dans le monde de Firefly

par l'équipe organisatrice de l'association Erebos. Crédits photos : Laureen Keravec.

Le concept

Au démarrage, il faut définir l'idée de base, le fil conducteur qui va définir votre GN. Dans notre cas, il s'agissait d'un huis-clos dans un vaisseau carcéral sur le modèle «série américaine» et donc aux situations assez téléphonées et fortes. L'idée est venue de la configuration du site de jeu : un bâtiment d'un seul tenant avec de grands espaces sur 4 niveaux, tout en longueur. Le lieu étant motivant, il restait à trouver le bon support. Pour nous concentrer rapidement sur le jeu, nous souhaitions un univers assez facile d'accès pour ne pas avoir à définir le nôtre. La voie des «GN à licence» a été vite prise ; restait à puiser parmi les univers et séries dites de «space opera». Parce que nous l'aimions de longue date et parce qu'elle offrait quelques avantages, la série Firefly a rapidement été choisie. En effet, une seule série et un film permettent de donner des bases solides, imprimer un style particulier sans diktat encyclopédique ou limites infranchissables. De plus, les technologies rencontrées dans l'univers sont marquantes mais pas prédominantes malgré le vernis futuriste de l'univers. Cela permet une grande liberté de scénario ; l'immersion s'en trouve facilitée.



Coté écriture, nous avons donc produit chaque rôle comme autant de personnages "typiques" de la série ; avec la consigne pour les joueurs de s'inspirer du style de celle-ci. Le scénario fut lui pensé comme un épisode lambda, sans enjeu sur l'univers, intégrant un maximum d'éléments spécifiques à la série : noms, marques et lieux clefs cités dans les BG, objets spécifiques, rumeurs et histoires s'inscrivant dans le fond culturel.

Pour respecter le concept de départ «Vous êtes dans un Vaisseau spatial», il a fallu se battre contre la lumière ! En effet, le bâtiment est une ancienne filature, avec de beaux volumes et de très, très grandes fenêtres. Or nous voulions provoquer une tension permanente par une perte de repère due à la lumière artificielle et au sentiment de confinement. Si la solution fut simple à trouver, occulter les vitres avec un film de cellophane opaque, la mise en œuvre nous a pris 50% du temps de préparation sur site (7 personnes pendant 5h). Et ce n'était là que la "coque" de l'UAP Shenzhou, il restait le contenu. Grâce au cellophane, les 2 étages principaux ont pu être facilement restructurés.

Les multiples recoins du bâtiment nous ont permis d'organiser un pénitencier volant en bonne et due forme avec :

Des cellules : les nombreuses chambres regroupées au dernier étage ont permis de fusionner dortoirs des joueurs avec cellules en jeu. Pour l'occasion, les portes furent remplacées par des barrières infranchissables symbolisées par des ceintures de leds rouges. Pratique pour que les prisonniers puissent s'interpeller par le couloir central.



L'immersion, objectif principal

Malgré la faculté d'abstraction de tout bon GNiste face aux éléments perturbants (qui n'a pas croisé une voiture ou des promeneurs lors d'une exploration forestière médiévale sans pour autant s'en émouvoir) et sa capacité à trouver du jeu quel que soit le contexte, nous avons axé une grosse partie de nos efforts sur l'immersion.

Des quartiers : Avec le film occultant, un étage complet fut découpé en quartier pour l'équipage et un dortoir des passagers "fréquentables" profitants du voyage. Quelques rideaux de LED et un terminal informatique ont permis de mettre en place un système de sécurité. C'est aussi là que sont hébergés les PNJs accédant à tous les étages par un second escalier privatisé Orga pour l'occasion.



Un cockpit : Pour celui-ci, nous avons utilisé une chambre du bâtiment, que nous avons customisé avec de grandes bâches métallisées un très grand écran et son fauteuil de pilote de compétition. Un jeu de simulation de pilotage spatial supporté par une célèbre console de salon, permettra de vraiment "piloter" le vaisseau et de lier les avaries à des actions spatiales (panne moteur, décompression, tentative d'abordage, etc). Cela paraissait clef en main, avec un rendu vraiment top. Mais cela nous a donné du fil à retordre pour le maîtriser, le rendre facile d'accès et simplement réussir à le démarrer (merci au tout "online" des jeux modernes..).

Un terminal supplémentaire, branché sur le réseau du vaisseau offrira un petit lien privilégié avec les IA du GN.

Un plateau technique : Le niveau "0" du bâtiment nous a permis de cloisonner simplement toutes les zones techniques du jeu. Avec réfectoire, infirmerie et soute de stockage. Celle-ci se méritait au prix d'une visite d'un tunnel d'aération mais offrait son petit confort et son terminal privilégié.

Des machines capricieuses : Le sous-sol du bâtiment offrant des salles aux volumes limités nous a permis d'installer un véritable moteur de l'espace, dans les fondations de l'escalier monumental. Le moteur était composé d'un assemblage électronique et de vrais moteurs électriques. Ils mettaient en mouvement des tambours de machine à laver reconvertis pour l'occasion en moteur stellaire. Ceci au prix de

nombreux efforts de branchements et de combinaisons d'interrupteurs à levier préprogrammés. Évidemment, un gentil orga avait dans sa poche une petite télécommande pour tout saboter à loisir.

Un curieux chargement : À l'autre bout du bâtiment, au même niveau sous-sol, mais accessible par un autre escalier a été aménagée une étroite soute VIP. Celle-ci, protégée par des gardes patibulaires, accueillait une étrange caisse métallique de 800 litres. De quoi intriguer des prisonniers trop curieux.

Une porte vers l'infini : Être dans l'espace n'empêche pas de prendre l'air. Un sas, ouvrant vers l'espace fut aménagé au dernier étage du bâtiment dans un ancien pigeonier. Privilège offert à quelques héros dont certains ne sont pas revenus...

Pour achever l'immersion, nous avons mis beaucoup d'attention dans le décor et la réalisation d'éléments technologiques. Ainsi les uniformes des gardes, les combinaisons spatiales ou de cyborg, les armes customisées ou les outils médicaux comme de maintenance ont été réfléchis pour permettre aux joueurs de y croire tout au long de l'aventure. En complément, nous avons ajouté un système de son, global, géré par une régie centrale, créant à chaque étage une ambiance sonore permanente (bruits des moteurs, décollage) agrémenté de messages divers et variés tels que « alerte Décompression au niveau 2 ». Tout ceci complété par des terminaux informatiques en réseaux, équipés d'une interface d'échange. Celle-ci, basée sur des serveurs de Chan-IRC permettaient aux joueurs de récolter en automatique via mots-clés ou par des questions pertinentes des données connues sur les passagers et plus encore... Ce jeu s'ajoutait à des épreuves de hacking via quelques jeux flash intégrés sur les terminaux et de décodage de dossiers verrouillés.

Trébucher dans l'aventure

Tous nos efforts pour l'immersion auraient été vains sans une certaine mise en scène. Nous avons donc prévu une entrée en jeu assez violente, demandant aux joueurs, pas vraiment au courant, de rentrer directement dans leur personnage et leur nouvelle condition de... prisonniers sans jugement. Pour mettre de l'enjeu, nous avons décidé de laisser les joueurs supporter les conséquences de leur choix, néanmoins avec bienveillance.

La fin n'était pas écrite et d'ailleurs le scénario s'est fini de manière imprévue pour les orgas mais vous me direz que c'est normal vu que le voyage était imprévu.

Électro-Fiction

par Agathe Delpaut. Crédits photos : Maud Pichol-Thievend et Malvina Kadlec

L'électronique en GN SF est utile à la fois pour ajouter à l'imaginaire immersif et afin de soutenir l'organisateur. Les techniques de base sont assez accessibles à qui s'en donne le temps.

Costumes lumineux, mobiles, sonorisés, l'électronique en GN science-fiction s'apparente beaucoup au costume... mais pas que ! Elle apporte évidemment son lot d'ambiance, une immersion plus forte. Car l'âge d'or de la technologie est souvent une part importante des univers de SF et les décors de ces GNs fourmillent de trouvailles et de créations. Le tout sert à améliorer l'expérience ludo-narrative des joueurs.

Ce n'est cependant pas là sa seule tâche. L'électronique peut aussi servir à soulager le scénariste. « Le cerveau d'un organisateur est une ressource précieuse... et limitée ! » rappelle Anaël Fey, scénariste amateur et ingénieur en électronique informatique. Pour le GN co-préparé avec Maud Pichol-Thievend, scénariste amatrice, artisan d'art et prototypeuse, les deux organisateurs ont prévu d'intégrer un système qui servira à la fois de décor et de résolution d'évènements : un tableau de bord. Immersif dans un vaisseau, il servira aussi à faire résoudre des énigmes aux joueurs qui en ont les capacités. Par exemple, seul le personnage du technicien saura « mettre les mains dans le cambouis » pour maintenir le vaisseau en état... Sans quoi le destin des personnages risque de finir abruptement. En parallèle, les deux organisateurs ont commencé à construire un élément de résolution d'évènements préprogrammé.

Les joueurs auront accès à certains éléments de jeu, à but scénaristique ou purement émotionnel comme des messages de leur famille. Pour faciliter cela, Anaël et Maud ont établi une ligne d'évènements avec des conditions à remplir : certaines vidéos ne seront pas reçues si un évènement n'est pas résolu.



L'arbre décisionnel est régi par un algorithme qui gèrera les signaux d'entrées et de sorties. L'intervention humaine ne sera nécessaire que pour certains cas particuliers. Cela permet de soulager fortement la charge décisionnelle et de réflexion qui pèse sur les scénaristes.

Des techniques complexes mais une communauté partageuse

La limite majeure de l'utilisation de l'électronique en GN est l'accès aux compétences. Cette barrière peut toutefois être franchie : certains fournisseurs d'outils électroniques, comme Arduino, mettent en accès libre des ressources. Une communauté y partage ses algorithmes, ses constructions. Par exemple il existe des codes mis en ligne pour réaliser des minuteurs de bombe, réveils etc. Il n'y a qu'à copier-coller le code partagé. Et pour le matériel, les prix ont fortement baissé. Au fur et à mesure que l'on s'exerce, ce que l'on apprend rentre dans un réel champ de compétences professionnelles.



Les costumes lumineux, très appréciés, sont assez simples à mettre en place grâce à des produits électroluminescents aux boîtiers déjà prêts. C'est le cas d'EL Wire : il n'y a rien à mettre en place, simplement brancher le câble au boîtier dans le bon sens. C'est le type de rubans qui ont été utilisés pour le film *Tron l'héritage* par exemple. Il existe différents modes d'illumination, avec de larges gammes de couleurs, pouvant se plier aux volontés du costumier.

Les produits électroluminescents se trouvent sous forme de fils ronds à glisser dans une couture, de bandes ou de tubes avec une bande pour coudre sur le costume. Les bandes électroluminescentes peuvent être coupées n'importe où pourvu qu'elles conservent l'alimentation du côté souhaité. La chute peut être raccordée mais demande alors quelques compétences techniques. El-Panel propose des feuilles à découper sous n'importe quelle forme. De quoi convenir aux envies de chacun sur des projets simples. L'électronique de GN reste particulière. Elle se rapproche fortement de ce qui est fait en Escape-game. Les deux types de jeu s'empruntent alors l'un et l'autre les idées et mises en œuvre.



Il ne suffit pas de claquer des doigts !

Les outils travaillés et conçus ne peuvent pas immédiatement servir en GN. Il faut d'abord les tester : solidité, fonctionnalité etc. « On teste 40 fois et on secoue dans tous les sens pour être sûrs que les soudures tiennent » explique Maud.

Les deux comparses ont expérimenté des déboires pour un faux bras mécanique qui ne fonctionnait pas car les LEDs n'étaient pas assez consommatrices !

Ils ont dû rajouter plus d'éléments que prévu pour que la batterie sorte de veille et les allume. Avec la conception, tout cela prend du temps. Entre l'écriture du GN, des vidéos scénarisées et leur tournage, le développement électronique et tout le reste, c'est un investissement plus conséquent.

Maud et Anaël prévoient une ou deux sessions de simulation complète du jeu, autant pour vérifier le scénario que pour crash tester la partie électronique. Au pire, si l'électronique ne marche pas, les scénaristes peuvent toujours lui forcer la main voire l'arrêter et ressortir les outils papier.

En effet, que ce soit à but ludique ou d'accompagnement, l'électronique ne doit être qu'un outil.

Si les mécaniques de jeu, les costumes conçus ne parviennent pas à fonctionner sans, c'est que le jeu n'est pas correctement organisé. « Ce qui fait le GN de base doit toujours être là. Les technologies sont des outils au même titre que le carton » insiste Anaël.

De fait, il faut d'abord concevoir des logiques de jeu fonctionnelles avant de se lancer dans l'électronique. Maud et Anaël créent une maquette de principe, similaire à un jeu de plateau. Le design primaire « sur carton » est alors testé comme jeu de société. Ce n'est qu'une fois la bonne ergonomie identifiée qu'ils transposent le tout en circuits et algorithmes.

Les scénaristes construisent l'histoire et l'électronique en parallèle. L'écriture est poreuse. Et pour définir quels outils et moyens mettre en œuvre, ils se posent une simple question « Qu'est-ce qui est pertinent pour l'histoire ? »

Le GN CLONES : un exemple d'usage de la technologie en GN

par Gilles Cruyplants. Crédits photos : GAROU asbl

CLONES est une campagne de GN belge en préparation depuis 2010 et lancée en novembre 2016. C'est un jeu qui se veut réaliste et cohérent. L'importance de l'utilisation de la technologie à CLONES a permis de proposer une façon parfois différente de jouer. Elle est d'ailleurs en permanente évolution. L'organisation a voulu donner un maximum d'autonomie aux joueurs en retirant les besoins d'arbitrage ce qui permet en plus aux organisateurs d'être en jeu la plupart du temps. Afin de retirer un maximum d'éléments hors-jeu, tout a été fait pour être soit invisible, soit intégré dans l'univers de jeu. Quelques exemples pratiques.

La Console

Par Console, on entend un site Web sur Internet et considéré comme en jeu qui gère plus de 180 possibilités d'interactions entre joueurs présents sur le site ou non. Cela permet par exemple à des joueurs ne pouvant pas venir au GN de jouer depuis chez eux et d'influencer le jeu par leurs actions (tous nos joueurs peuvent jouer à distance, pour autant que leur personnage en soit capable).

Exemple : Un joueur, absent du GN, a reçu les données d'analyse d'une substance nocive découverte en jeu et a pu préparer un antidote. Bien entendu, il faut que les joueurs non inscrits se connectent à leur Console durant le GN pour pouvoir interagir. Pour les y inciter, nous leur envoyons ce qui se passe pour leur personnage, mais aussi nous avons une page qui évolue durant tout le week-end et qui leur demande de revenir à un moment précis pour savoir ce qui se passe de neuf pour eux. Tout est automatique.

humaines, les cartes et atlas en jeu, la création d'objets, l'analyse d'objets ou de personnes, les recherches scientifiques, le commerce, un wiki en jeu, des rapports de toutes sortes et d'autres fonctionnalités plus spécifiques au monde de CLONES.



Il a fallu environ une centaine de jours pleins pour développer la Console en alliant des techniques de gestion de projet informatique mais aussi de remise en question permanente de son intégration au jeu (cf. article sur l'utilisation des nouvelles technologies en GN dans ce numéro).

Quelques applications de la Console

Ces dernières sont basées sur certains principes initiaux qui ont guidé leur création : transmission d'information vers les joueurs de façon automatique, création d'informations cachées par les joueurs au sein du jeu, simulation d'une réalité du monde par son système de jeu et simplification de l'outil informatique.

Les fonctionnalités les plus évidentes sont une messagerie, une gestion bancaire, la perception de salaires, le recrutement et l'évolution dans des sociétés (promotion et licenciement), des actualités, du crowdfunding, des référendums, la création de cartes ID ou de systèmes de sécurité et d'accès, l'administration informatique, la gestion des ressources

Analyse/Création : Nous cachons des codes (encre UV, gravure...) sur certains objets/personnes ou encore dans des documents. Les joueurs qui les manipulent/étudient peuvent donc tomber sur ces codes, ce qui leur permet d'interroger la Console en les encodant et ainsi de recevoir après un temps (que nous avons défini) plus d'informations.

En plus de ne pas demander d'arbitre, cela permet d'avoir ses réponses à n'importe quel moment (autonomie) et aussi de renseigner l'orga lorsqu'une information est connue par les joueurs de façon automatique. En plus des codes que nous mettons en jeu, les joueurs peuvent également créer des objets via la Console (ex : impression 3D de pièces de Nerf qui ont cassé, médicaments...) et reçoivent un code à cacher sur leur création afin que d'autres puissent ensuite les analyser. Ceci crée un cercle vertueux où les joueurs créent en autonomie des systèmes avec des informations cachées qui peuvent être révélées avec la bonne expertise, sans nécessiter d'enveloppes ni d'orga.

Avec le même procédé, l'orga peut également créer à la volée des résultats (via son mobile), notamment pour réagir à un événement tout en étant dans l'espace de jeu et en ne donnant pas l'impression d'en sortir (ex : un homicide imprévu entraînera sans doute une analyse de médecin légiste et l'orga créera alors des résultats d'analyse pour le légiste en moins de cinq minutes).



Hacking : Nous avons créé un moyen d'hacker la Console (à la mode des anciennes lignes de commandes DOS) qui ne demande pas de connaissances informatiques poussées.

Les hackers connaissent des commandes à écrire et doivent aussi trouver des informations en jeu, comme un numéro de cartes ID par exemple pour nuire à autrui. Il y a donc moyen

de changer des données dans les systèmes, d'être repéré, de voler de l'argent ou des informations etc. Comme il y a des administrateurs du système en jeu, nous avons aussi simulé leurs défenses et adapté les informations qu'ils recevaient.



Outre la Console, nous utilisons d'autres technologies :

Détecteurs : Que cela soit pour simuler de la radiation ou autre, nous mettons des modules qui émettent du wifi dans certains endroits durant tout le jeu. Certains détecteurs (ex : compteur Geiger) peuvent donc, suivant la distance qui les sépare, détecter ce wifi qui, en jeu, peut être virtuellement n'importe quoi. Arriver suffisamment près de l'émission du wifi permet de récolter un échantillon – et donc de recevoir un code – qui permettra une analyse plus poussée (sur place si le joueur à un accès direct à sa Console en envoyant les données de l'échantillon ou de retour dans son laboratoire). Là encore, les joueurs sont autonomes et il n'y a pas besoin de les accompagner.

Matériel espion : Il existe énormément d'objets espions sur le marché qui permettent d'entendre et de voir. Nous utilisons certains d'entre eux qui, avec une carte SIM, appellent un numéro (de joueur ou de l'organisateur) lorsqu'un bruit est détecté et transmettent la communication par téléphone, en vidéo ou uniquement audio. Nous en mettons à certains endroits pour savoir si les joueurs s'y rendent afin d'être tenus au courant de ce qui se passe parfois très loin (cf. libre voyage).

Libre voyage : Nous avons un site de jeu, mais comme nous ne devons pas gérer la plupart des actions des joueurs, nous avons du temps et leur permettons de voyager dans d'autres endroits quand ils veulent.

Ainsi, ils disposent d'un véhicule, s'arrêtent durant 1h à quelques centaines de mètres du site de jeu pour simuler le trajet, puis se rendent à des coordonnées bien précises pour les endroits de jeu qu'ils ont découverts ou significatifs (les coordonnées sont dans l'Atlas de la Console).

Durant l'heure d'attente, nous mettons en place le site qu'ils visitent (qui se trouve physiquement à 10 minutes du site initial réellement, séparé par une zone hors-jeu). De plus, parfois nous louons un autre site plus éloigné (ex : un fort) afin de leur permettre d'effectuer une mission plus longue. Les joueurs qui sont sur le site principal suivent la progression de la mission comme dans la « Obama room » via une connexion vidéo (Skype) et tous peuvent interagir.

Voyage spatial : Nous utilisons Empty Epsilon (après avoir utilisé Artemis) pour les missions de vol spatial. En jeu, les personnages téléportent des vaisseaux, il n'y a donc pas besoin de créer un cockpit, mais leurs actions peuvent avoir des conséquences importantes sur le jeu (livraison de marchandises ou non, transport d'autres joueurs avec risques mortels, ...).

Gestion d'accès : Chaque lieu (chambres, etc.) est fermé par un système de boîtier à chiffres qui simule des portes fermées/sécurisées. Certaines cartes RFID ou les codes peuvent donc ouvrir la porte (un voyant vert s'allume). Il y a aussi moyen de les hacker. Pour l'anecdote, certains joueurs pensaient que les portes ne pouvaient pas s'ouvrir (même hors-jeu) si le code n'était pas correctement entré...

La gestion hors-jeu

Nous avons également développé un outil hors-jeu qui sert à l'organisation pour gérer les inscriptions, fiches de joueur/médicales, de personnages, les rôles, le trombinoscope, les aides de jeu... Mais cela sert aussi aux joueurs qui peuvent faire évoluer leur personnage directement sans passer par l'organisation. Nous partons du principe qu'ils savent mieux et deviennent, ils peuvent très bien décider durant le jeu d'acquiescer les « compétences ». Seul hic auquel nous sommes encore confrontés et pour lequel nous avons des pistes de solution à mettre en place, c'est que le joueur doit sortir de son expérience en jeu pour gérer cet aspect hors-jeu.

Ex : Un joueur rentre dans une société de scientifiques (un autre joueur qui gère les ressources humaines de cette société l'a ajouté) et s'occupe d'analyser les isotopes radioactifs. Lorsque le joueur estime que son personnage est prêt (après

une formation ou autre), il peut ajouter cette compétence à son personnage, sans validation de l'organisateur, et voit directement dans sa Console son nouvel outil d'analyse. Dès qu'il trouvera un code, il pourra lancer sa première analyse. Là aussi, l'organisation n'agit pas et les joueurs sont autonomes.

Conclusion

CLONES utilise des technologies pour ce qu'elles apportent en jeu, favorisant l'autonomie et les interactions plutôt que la prouesse technique. La Console peut sembler très importante, mais elle n'est finalement là qu'en support au jeu réel et n'est pas une fin en soi. Nous avons encore bien d'autres petits gadgets dont les joueurs ne soupçonnent même pas l'existence car, pour nous, une technologie n'est intéressante que si elle est invisible ou la plus fluide possible. Plus que tout, il faut qu'elle soit logique dans le monde du jeu, pour ne pas nuire à l'expérience d'immersion à 360° proposée par CLONES.

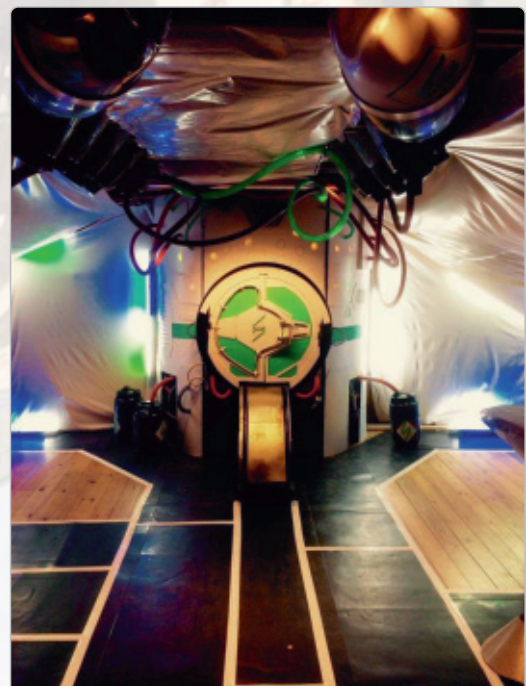
Références : **CLONES** : www.clones.be

La chaîne Youtube (exemple de la mission sur un autre site de jeu, de la Console, etc.) :

<https://www.youtube.com/user/garouasbl>

Technologie et format narratif, Loïs Vanhée – *Electro-GN* 2018 :

<https://www.electro-gn.com/12132-technologie-et-format-narratif>



L'agent conversationnel : un outil immersif pour un GN futuriste !

Crédits photos et texte Lydie DeCat.

Hello à tous, pour ce numéro j'ai eu envie de vous présenter Jamie, un personnage clé de notre GN "Mission Encelade 2049". Pour en savoir plus sur ce GN, découvrez le site :

<https://catalanolydie.wixsite.com/missionencelade>

Un agent conversationnel, quezako ?

L'agent conversationnel ou chatbot est né de la contraction des mots « chat » (discussion) et « robot ». Les chatbots réussissent à combiner automatisation des conversations et précision dans la transmission des valeurs de l'entreprise qui les utilise. Ces logiciels sont parfois même le premier contact d'un client avec une marque, ils permettent de toucher individuellement une multitude de consommateurs, avec le bon message, au bon moment. De plus, cette nouvelle interface homme/machine offre aux entreprises une dimension inédite pour narrer des histoires émotionnelles et créatives dans le cœur de leur consommateur. Je me suis dit qu'il était possible de faire la même chose pour immerger plus rapidement les joueurs dans l'univers d'Encelade.

Le pitch d'Encelade en quelques mots

Les grands cataclysmes qui ont frappé la civilisation humaine sont encore mal connus. La géographie de la Terre a connu une activité extrême, suite à la Troisième Guerre mondiale entamée par Donald Trump, précipitant le réchauffement climatique et la montée des eaux. Ainsi l'humanité doit aujourd'hui régler des problèmes dont elle est elle-même responsable. Tous les présidents ont été destitués pour laisser place à l'Organisation Mondiale Terrienne (OMT), qui veille, grâce à un programme de conquête planétaire, à préparer le futur de l'humanité, la Terre n'étant plus un lieu sûr pour les décennies à venir. Les concepts de Nations ont laissé place au concept d'Humanité, les grandes sociétés humaines aux micro organisations communautaires.

Jamie de pixel et d'os

Pour réaliser notre chatbot, j'ai commencé par développer la fiche personnage de Jamie qui va être présent tout au long du parcours de nos joueurs. Ainsi, il sera possible de dialoguer avec lui sur la page de l'évènement, au moment de la création du personnage (étape obligatoire) et aussi sur le jeu le jour du GN.

Ainsi Jamie est le point d'ancrage de chacun des joueurs avant le lancement. Pour lui donner plus de personnalité, j'ai donc commencé par réaliser des vidéos courtes d'introduction mettant en scène le PNJ qui allait ensuite incarner Jamie tout au long de la mission.



Dans cette vidéo nous avons choisi d'avoir un maquillage très appuyé afin de dépersonnaliser au maximum les traits du visage de l'acteur et de tourner dans des tons saturés afin de renforcer le côté surnaturel du personnage.

Une fiche personnage 2.0

Pour que Jamie puisse échanger avec les joueurs au maximum, j'ai ensuite développé un chatbot, afin de permettre au joueur de rentrer directement ses volontés de fiche personnage. Jamie était accessible directement via Messenger. Pour un peu plus d'immersion, tous les postes ou presque sont alors rédigés sous la plume de Jamie.

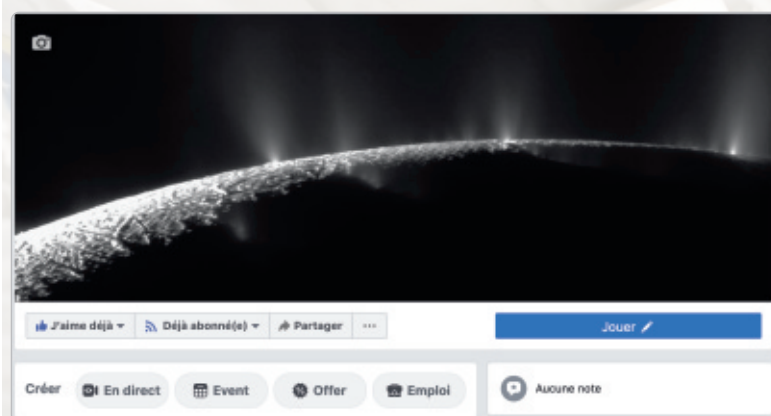


Il va donc se poser comme un personnage central qui grâce à son IA très développée va pouvoir vous donner des infos sur différents points de l'univers.

Aucun souci à ce qu'il en sache trop sur vous, puisque de toute façon, l'univers de Mission Encelade se déployant autour de la règle d'une puce qui vous contrôle, on se doute que les datas sont volantes ! J'avoue que la plupart des joueurs ont vraiment joué le jeu, tous sont passés par la fiche perso chatbot, on a eu que deux plantages dûs surtout à une navigation sur mobile. Et beaucoup ont gardé le contact avec Jamie par la suite, pour avoir des infos ou préparer correctement leur mission. Nous avons eu de très bons retours autour de ce mode de création et je pense que je serai ravie de le réutiliser !

Développer un agent conversationnel

Nous avons donc nommé notre bot Jamie, nous lui avons ouvert une page Facebook, afin d'avoir un support de déploiement via messenger et le bouton JOUER

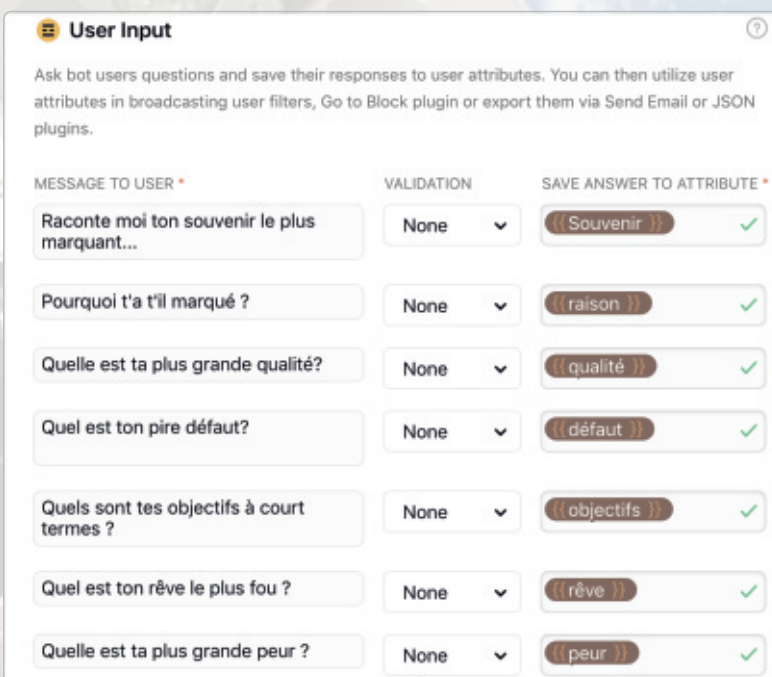
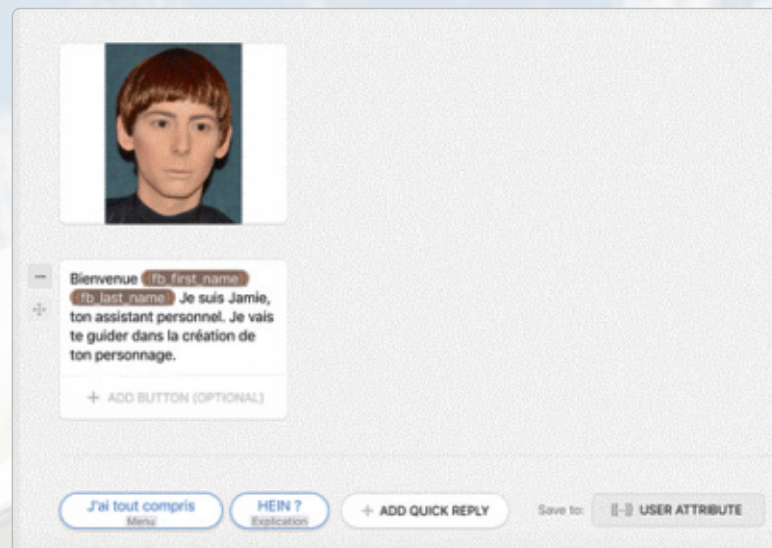


Ainsi du côté du back office, cela se présente ainsi : avons réalisé une arborescence qui permet d'échanger sur les métiers, l'historique, le mode de vie de chaque joueur et de le faire entrer dans un salon de chat communautaire (ce qui a été peu utilisé car peu de gens présents en même temps sur la plateforme).

Pour l'écriture de l'arborescence ou arbre de dialogue, je me suis servie de ma mind map, et j'ai listé les informations dont j'avais besoin pour réaliser la fiche perso dans un second temps.

L'objectif étant d'avoir des questions claires, qui permettent au joueur de comprendre quel était l'objectif de la question.

Ainsi du côté du *back office*, cela se présente ainsi :



Tous les inputs sont ainsi rentrés avec des intitulés avant de type : peur, rêve, objectif,... ce qui permet ensuite de les récupérer par utilisateur et de créer les fiches personnage.

À vos claviers pour créer vos premiers personnages virtuels et tenter de nouvelles interactions avec vos joueurs avant les GN !

De l'utilisation des nouvelles technologies en GN

par Gilles Cruyplants. Crédits photos : GAROU asbl

Les nouvelles technologies

Depuis quelques années on assiste à une généralisation, dans le GN, de l'utilisation des technologies dites « nouvelles ». Cet article propose une approche assez générale pour déterminer si les nouvelles technologies peuvent servir votre jeu et si oui, lesquelles. Il est donc destiné à un public non averti en la matière.



Sans être exhaustif, on retrouve dans cette appellation des technologies comme les objets connectés, d'électronique programmable (Arduino, etc.), de logiciels incluant les apps et système dits d'intelligence artificielle, de protocoles de communication standards (Wifi, Bluetooth/LE, Z-wave, Zigbee...), de robotisation, de techniques (faussement) holographiques, d'hoverboards et autres nouveaux moyens de transport personnels, de caméras portables, d'impressions 3D, de géolocalisations, de drones, de réalités augmentées ou virtuelles, de textiles intelligents... Et même si certaines sont déjà considérées comme traditionnelles, leur récent développement et mise à disposition du grand public ont pu permettre au GN de s'en emparer ces dernières années à des coûts (plus) démocratiques et envisageables pour nos activités.

Analyse FFOM (a.k.a. SWOT)

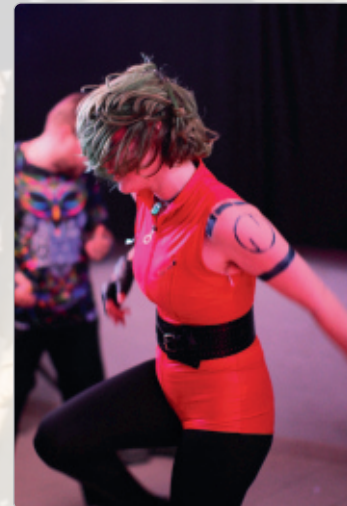
Comment peut-on les qualifier pour mieux connaître leurs Forces, Faiblesses, Opportunités et Menaces vis-à-vis de notre pratique ?

Forces

- **Expérience de jeu transformée** : Avec une juste utilisation, les participants pourraient découvrir de nouvelles façons de jouer ou de profiter du GN. De même les organisateurs peuvent trouver de nouveaux moyens d'organiser leur jeu (effacer la présence de l'organisation, créer de nouveaux mécanismes de simulation, donner davantage de libertés aux joueurs).

- **Gain de temps** : La gestion avant/pendant/après l'activité peut bénéficier d'une certaine automatisation / digitalisation et alléger l'organisation ou la préparation des joueurs.

- **Autonomie de l'environnement/des joueurs** : Avec davantage d'outils ou de moyens d'interagir, vous pouvez diminuer la gestion simulée / virtuelle et la remplacer par des effets sinon réels du moins diminuant l'effort qu'auront vos participants à imaginer des actions. Vous diminuerez ainsi l'aspect simulation selon le type de GN que vous voulez proposer (ex : utilisation de mini-jeu pour ouvrir des serrures) ou le retirerez complètement (ex : utilisation de cartes d'accès pour ouverture de portes).



Faiblesses

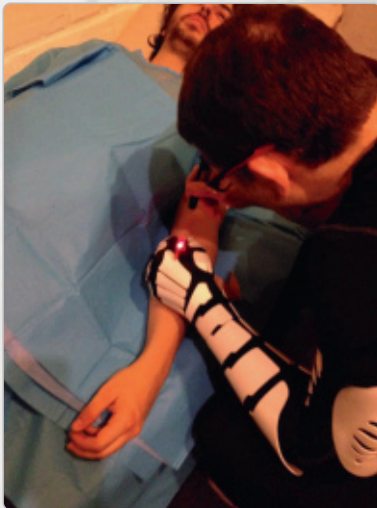
- **Complexité et technicité requise pour mise en œuvre** : Même si plus faciles d'accès, les technologies demandent souvent une certaine expertise si on veut les intégrer de façon optimale au jeu. Un vrai expert est encore nécessaire pour les cas les plus « sur mesures ».

- **Technologies naissantes (immatures)** : Certains facteurs comme l'autonomie (durée de batterie) ne sont pas adaptés à notre pratique. D'autres ne sont pas standards et demandent parfois un montage ingénieux pour fonctionner dans un ensemble d'autres technologies. Il faut souvent tester 2-3 modèles avant de trouver le bon et parfois la solution complète n'est malgré tout pas fiable. Les joueurs doivent souvent adapter leur comportement en fonction de ces faiblesses et ceci n'est pas nécessairement intuitif.

- **Fragilité** : Souvent destinées à être utilisées dans leur contexte, les technologies ne sont pas assez solides pour leur utilisation dans tout environnement de jeu.

- **Rigidité** : Beaucoup de produits finis imposent généralement des règles strictes qu'on ne peut pas changer pour les adapter au besoin du jeu. Il faut donc parfois trouver des contournements plutôt tirés par les cheveux pour que cela s'intègre bien à l'univers du jeu.

- **Longévité** : Les systèmes évoluant sans cesse et à grande vitesse, les investissements pour mettre une solution en place sont parfois à refaire à cause du changement de la technologie, du fait qu'elle ne soit plus disponible ou encore de sa faible réutilisabilité. Ceci accroît la complexité et les coûts pour maintenir les solutions de jeu dans le temps.



Opportunités

- **Offrir une nouvelle pratique du GN** : Vous pouvez inventer de nouveaux concepts et principes ludiques, et donc redéfinir les limites communément admises du GN.

- **Réduction des coûts** : De la même façon que le mail a pu en son temps, ou plus récemment les réseaux sociaux, faire gagner des coûts d'envoi papier, les nouvelles technologies

permettent l'utilisation de matériel précédemment hors de prix (caméra, électronique...) ou le remplacement d'autres qui étaient coûteux dans certaines occasions (VoIP à la place de talkies...).

- **Augmenter les standards** : Certains des procédés qui voient actuellement le jour deviendront les normes de demain. Celles-ci seront dès lors des solutions éprouvées et encore plus simples d'accès pour la pratique du GN. Par là-même, on assistera à la généralisation des idées ayant le plus de succès, augmentant ainsi nos standards.

Menaces

- **But en soi** : Un des gros écueils est de penser la technologie pour elle-même, comme un défi technique, et non pas pour ce qu'elle apporte dans la pratique. La technique pour la technique est du domaine de l'ingénierie de loisir, pas de la construction d'un jeu.

- **Perte/déconnexion d'une partie des joueurs** : Le risque d'avoir des technologies qui freinent le jeu vient d'une surestimation de la compréhension qu'en ont les participants. Ceux-ci sont amenés à penser aux conséquences de leurs décisions vis-à-vis des contraintes de certaines technologies, ce qui crée une surcharge cognitive parfois pénible.

- **Nouveaux dangers** : Se baser sur des technologies, c'est accepter les risques d'hacking réel, d'électrocution, de bugs, de dysfonctionnement... La dépendance aveugle dans les technologies est un risque majeur si l'on n'a pas de plan B au cas où celles-ci ne fonctionneraient pas.

- **Législation qui évolue** : Les technologies vont plus vite que les lois, c'est un fait. On cumule donc peut-être une pratique dangereuse (malgré nous) qui parfois est non légiférée (au mieux) mais parfois l'est sans que nous n'en ayons connaissance (les lois évoluent constamment en matière de nouvelles technologies). L'organisation doit donc se tenir informée de ce qu'elle veut mettre en jeu mais aussi de ce que ses participants lui proposent comme procédé nouveau.

- **Technologie inadéquate pour le style du jeu** : Les technologies peuvent par défaut ne pas convenir à certaines pratiques de jeu, il faut donc se poser la question de leur réalité diégétique ainsi que de leur effet produit (ex : mettre des mini-jeux ou des énigmes technologiques dans un jeu simulationniste peut produire des effets pervers).

L'influence de la science-fiction sur le réel

par Etienne de Blackhood

On s' imagine souvent que la science-fiction (SF) est un genre d'art récent mais il n'en est rien. On estime que ce type d'écriture apparaît au deuxième siècle de notre ère avec *Les Histoires Vraies* de Lucien de Samosate, et il est certain que ces récits ont toujours marqué leur temps.

De nos jours, on en vient à penser que la fiction pourrait rattraper la réalité avec les projets des transhumanistes : la création de l'Homme augmenté, capable d'aller coloniser des planètes dans notre galaxie et même plus loin encore. Qui sait si dans les années à venir nous ne vivrons pas dans *Le meilleur des mondes* d'Aldous Huxley, un monde dans lequel nous fabriquerons des clones esclaves sur mesure pour accomplir toutes les tâches que nous estimerons indignes de nous, les « biologiquement purs » ? Ou bien peut-être vivrons-nous comme les Fremens de *Dune*, contraints de recycler l'eau des morts suite au dérèglement climatique ? Avec la raréfaction des matériaux nécessaires aux technologies informatiques, ne peut-on pas imaginer une « régression » forcée de la technologie où les ordinateurs seraient semblables à ceux du film *Alien* de Ridley Scott ?

Il se dit que certains ouvrages de SF de la seconde moitié du vingtième siècle se sont avérés prophétiques... Ils décrivent pourtant des mondes que nous aurions préféré ne pas connaître, même si force est de constater que nous sommes aujourd'hui parfois en plein dedans. En effet, qui voudrait vivre dans l'univers de *A Scanner darkly* de Philip K. Dick ? Ce monde de surveillance permanente dans lequel rien n'est ce qu'il semble : votre meilleur ami est un agent des stups infiltré, chargé de vous surveiller alors que vous êtes vous-même un agent des stups infiltré contraint pour préserver votre couverture de prendre une drogue si puissante qu'elle vous rend accro dès le premier shoot. Une drogue dont les centres de désintoxication sont gérés par le laboratoire pharmaceutique qui la fabrique... Personne ne voudrait vivre dans un monde pareil, ni dans celui du film *Brazil* de Terry Gilliam, dans celui du *Robocop* de Paul Verhoeven et dans bien d'autres encore qui ne sont que des purgatoires.

Pourtant nous sommes là, enfermés dans le Panoptique décrit par le philosophe Michel Foucault : une prison où chaque prisonnier est convaincu d'être seul car dans l'incapacité de voir les autres cellules, une prison où il n'y a besoin que d'un vigile, qui lui peut voir d'un rapide coup d'œil toutes les cellules.

Comment en est-on arrivés là ?

La SF a toujours eu pour rôle de montrer les travers des sociétés de son temps, d'en dévoiler les imperfections et de défricher des routes pour s'émanciper de l'aliénation du quotidien, dans l'espoir que des lendemains meilleurs puissent advenir.

Les Histoires Vraies racontent le voyage de l'auteur aux confins du monde connu puis jusqu'aux tréfonds de l'espace. Son texte est une parodie des mythologies et des traités d'Histoire mais il est surtout un fondement pour un long développement à travers les âges, que ce soit Dante Alighieri avec *La Divine Comédie*, ou Cyrano de Bergerac (qui a réellement existé et fût un philosophe renommé de son époque) avec *L'Histoire comique des États et Empires de la Lune et du Soleil*.

La SF se nourrit autant d'elle-même que de ce qu'elle voit, elle incarne les angoisses et les désirs de nos esprits. Elle est aussi notre sagesse car chaque récit, chaque film, chaque jeu vidéo de SF nous enjoint à la prudence quant à des réels qui ne seraient que des miroirs aux alouettes.

La science traditionnelle s'inspire de la SF : serions-nous jamais allés sur la Lune sans *Les Histoires Vraies* ? Sans Jules Verne ? Idem pour l'exploration sous-marine : aurait-elle eu lieu si des savants ne s'étaient pas imaginés navigant à bord du Nautilus du capitaine Nemo ? Nous avons d'ailleurs confirmé les craintes de Nemo en faisant de son Nautilus une arme de guerre invisible chargée d'armes capables de détruire le monde en un instant. Si nous ne sommes pas capables d'écouter les réflexions des personnages de SF concernant les devoirs liés aux progrès qu'ils expérimentent, nous devrions nous remettre profondément en question.

La SF n'est pas un genre anodin : c'est un voyage initiatique dont on revient toujours transformé. Nos représentations changent et nous voyons les choses qui nous entourent d'un œil différent. Malheureusement, le réel nous rattrape tôt ou tard et nous oublions les enseignements que nous venons d'apprendre pour satisfaire des besoins superficiels. C'est ainsi qu'un voyage aussi extraordinaire que le voyage sur la Lune devient une simple course aux ressources, de même que la colonisation d'autres planètes.

C'est ainsi que nous retrouvons le défaut des sociétés des temps barbares : vouloir disposer de légions d'esclaves, qu'ils soient des clones ou des machines. Doit-on blâmer la SF ou autre chose pour cet éternel retour en arrière ? Devons-nous nous comporter comme ces vieux bourgeois qui hurlent à la mort après les jeux vidéo dès qu'un massacre est commis, sans vouloir reconnaître que le monde dans lequel nous vivons et qu'ils défendent au péril de leurs vies est un monde sinistre ?

Il faudrait se pencher sur l'idéologie du positivisme établie par Auguste Comte au milieu du 19e siècle : il affirme que la science est la réponse universelle. Mais n'est-ce pas là transformer la science en mythe ? En effet, selon la définition de l'anthropologue Claude Lévi-Strauss, un mythe c'est une même réponse pour toutes les questions. Si l'on affirme haut et fort que la science est la seule réponse, est-ce encore de la science ?

L'humanité a besoin de la SF, c'est un genre majeur de l'art, nécessaire pour que nous apprenions à penser en dehors de notre temps. La SF a décrit de nombreux mondes inquiétants mais a aussi démontré que l'humain détenait les clefs de son propre salut, comme dans *Les plus qu'humains* de Théodore Sturgeon, roman dans lequel des enfants doués de capacités surnaturelles s'associent pour vivre libres et donner naissance à l'Homo Gestalt. Les philosophes gréco-romains disaient que le Bien est une simple question de volonté et non pas une question de hasard. Peut-être est-ce cela l'enseignement de la SF ? L'Humanité est sa propre solution, elle n'a pas besoin de s'enfuir loin des désastres qu'elle commet ou d'espérer qu'une autre espèce venue des étoiles lui apporte la salvation. Peut-être que nous n'avons besoin que de vouloir notre propre Bien ?

GN Mag souhaite développer son équipe de rédaction.

Nous recherchons :

- deux assistants de rédaction**
- des rédacteurs ponctuels sur le thème du Mass Larp pour le prochain numéro.**
- des rédacteurs réguliers sur des thématiques génériques.**
- des correcteurs.**

Contact : aurelie@fedegn.org



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>



Le Paysage associatif français

La France compte 1,5 million d'associations. Les 32 millions de bénévoles engagés représentent 1,4 million en équivalent temps plein, qui sont à mettre en perspective avec 1,85 million d'emplois salariés à temps plein ou partiel. Un tel volume méritait une étude approfondie. C'est ce que Viviane Tchernonog, chercheuse au Centre d'économie de la Sorbonne (CNRS – Université Paris 1) a fait.

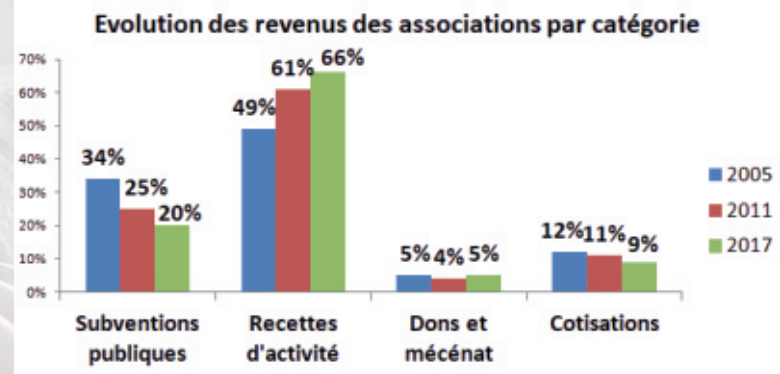
Le poids économique des associations

Au-delà des emplois générés dont il a été question dans l'introduction, **les associations, avec un budget de 113 milliards d'euro participent pour 3,3 % à la production de la richesse nationale** mesurée à partir du PIB.

Le nombre de petites associations augmente à un rythme rapide, ce qui témoigne de la vitalité de la société civile. À noter toutefois **un recul du nombre d'associations employeuses (-0,3 %)**. La diminution des financements publics explique la stagnation du poids économique du secteur associatif, l'augmentation de 1,6 % chaque année du budget associatif reposant essentiellement sur la participation croissante des usagers.

Il ressort de cette étude que **les associations vivent essentiellement de revenus liés à leur activité** (vente de services à leurs usagers ou à des collectivités publiques pour **66 % du budget cumulé du secteur**). **Les subventions** qui représentaient 34 % du budget associatif en 2005 **ne représentent plus que 20 %**. **La cotisation des membres correspond à 9 %** du budget global des associations.

Il ressort de cette étude que **les associations vivent essentiellement de revenus liés à leur activité** (vente de services à leurs usagers ou à des collectivités publiques pour **66 % du budget cumulé du secteur**). **Les subventions** qui représentaient 34 % du budget associatif en 2005 **ne représentent plus que 20 %**. **La cotisation des membres correspond à 9 %** du budget global des associations.



Cette donnée est prise en compte par de plus en plus d'associations de GN qui travaillent à diversifier leurs sources de financement en organisant ou participant à des événements privés ou publics (événements comités d'entreprise, fêtes locales, interventions en milieu scolaire ...) au-delà des financements issus de la PAF récoltée dans le cadre de l'organisation de jeux.

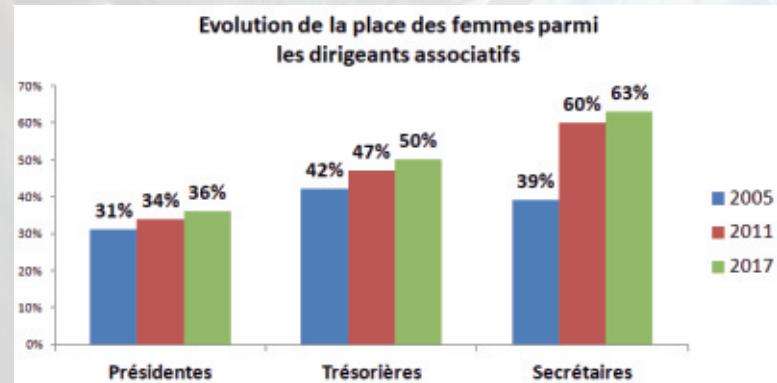
Les chiffres globaux de cette étude doivent toutefois être tempérés, les réalités étant très différentes d'une association à l'autre. Ainsi dans les plus petites structures, la part des cotisations peut être quasi exclusive dans le financement. Les ressources autres sont ainsi largement concentrées sur le milieu social et médico-social et dans les grandes associations. Ainsi, ce secteur représente 14 % des associations, mais 51 % du budget. Les grosses associations continuent ainsi à grossir du fait d'un processus de concentration accru par la crise économique qui oriente vers elles les financements des collectivités publiques et en éloigne les associations de taille moyennes, leurs activités étant de ce fait reprises par de plus grosses structures. Pour ce qui nous concerne, **le secteur du loisir représente 21 % des associations, mais seulement 6 % du budget global.**

Les bénévoles

Qui n'a pas rencontré de difficulté dans le recrutement de nouveaux bénévoles au sein de son association ? Au-delà de la particularité de fonctionnement des associations de GN où l'on rentre souvent par cooptation, l'enquête de Viviane Tchernonog pointe les difficultés liées à la recherche de bénévoles, et notamment de dirigeants. Le contexte de forte professionnalisation du secteur associatif conduit à chercher des bénévoles avec des compétences spécifiques.

Le profil des dirigeants bénévoles, et des présidents en particuliers est fortement marqué par le poids des hommes, des seniors, des CSP moyennes ou supérieures, souvent issus du secteur public. Ces caractéristiques n'ont pas vraiment évolué entre 2011 et 2017. Toutefois, on note **une croissance régulière de la part des femmes parmi les dirigeants associatifs puisqu'elle passe de 39 % en 2005, à 50 % en 2017.**

Le poste où elles sont le plus présentes reste celui de secrétaire (63 %). Cette répartition est par ailleurs accentuée selon les secteurs concernés. En effet, les hommes sont plus présents dans les secteurs du sport, de la chasse, de la pêche. C'est l'inverse dans les secteurs de l'action humanitaire, de la santé ou de l'action sociale.



Autre présence croissante, celle des seniors qui tenaient 32 % des présidences associatives en 2005 et 41 % en, 2017. Les seniors rassemblent des qualités très attractives (temps libre, compétences). Le poids des jeunes (moins de 36 ans) dans la présidence d'association n'évolue guère quant à lui (7 % en 2017 contre 8 % en 2011).

Les origines professionnelles sont également très tranchées. Ainsi si 32 % des présidents d'associations ont un diplôme égal à supérieur à BAC +4, 13 % des présidences sont occupées par des enseignants.

On le voit les associations de GN représentent une part infime du paysage associatif français, tant numériquement que financièrement. Pour comparaison, la dernière étude faite sur les associations de GN avait abouti à la collecte de 76 réponses émanant d'associations, le nombre d'associations de GN étant estimé en France à 800.

Vous pouvez en consulter les résultats à cette adresse : <http://www.fedegn.org/ressources/etudes-et-publications>

La totalité de l'étude « le paysage associatif Français » est disponible à cette adresse :

<https://www.editions-dalloz.fr/le-paysage-associatif-francais.html>

Source : Synthèse de sa publication réalisée par Viviane Tchernonog, publiée dans la lettre Partenaire association de juin 2019 du Crédit Mutuel.



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

Site web : www.fedegn.org – Mail : cartegn@fedegn.org

Gérer sa page Facebook (partie 2)

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

Dans le numéro précédent, nous avons évoqué les grandes lignes théoriques, passons maintenant à la pratique pour vous donner quelques conseils afin de gérer votre page Facebook au quotidien.

Le contenu

Une page Facebook, comme un forum, nécessite un suivi régulier pour répondre aux questions, aux messages envoyés, mais aussi pour détecter les spams publicitaires provenant de comptes piratés, ou poster de nouveaux sujets.

Ni trop sérieux, ni trop léger, le ton à adopter et votre ligne éditoriale doit s'adapter à votre public. Ne vous privez pas d'un peu d'humour de temps en temps pour renforcer le lien avec votre communauté. Diversifiez vos contenus, et privilégiez les photos et les vidéos qui génèrent plus d'interactions.

Inutile de poster chaque jour, vous risqueriez de perdre en visibilité sur chacune des communications. Deux à trois publications par semaine, bien adaptées, suffisent. Mettez en place une stratégie de communication et planifiez vos publications, quitte à changer vos plans en dernière minute si l'actualité l'impose en reprogrammant votre message.

J'attire particulièrement votre attention sur la question du droit à l'image. Pour avoir lu tout et son contraire sur les réseaux à ce sujet, ce n'est pas parce que Facebook est un site américain que cela vous dédouane de vos obligations légales sur le sol européen. La FédéGN peut vous conseiller dans la mise en place de la réglementation RGPD au sein de votre structure. N'hésitez pas à nous solliciter. Dès lors qu'elle se rapporte à une personne identifiée ou identifiable, l'image d'une personne est une donnée à caractère personnel. Chacun dispose d'un droit exclusif et absolu sur son image, et peut donc s'opposer à l'utilisation de celle-ci sans autorisation préalable. Faites remplir à vos adhérents une autorisation détaillée, en particulier aux représentants légaux des mineurs, qui précise les modalités d'exploitation de l'image.

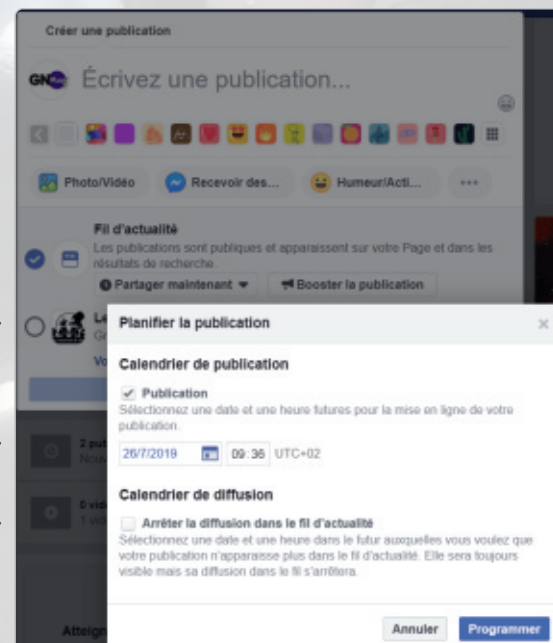
La programmation

Vous n'êtes pas en permanence derrière votre ordinateur à regarder les publications Facebook pouvant être relayées sur votre page. Excepté pour les partages, vous pouvez programmer la publication de vos posts jusqu'à plusieurs mois à l'avance.

Pour ce faire, après avoir rédigé votre post, vous cliquez sur « partager maintenant » pour voir les différentes options. Vous sélectionnez ensuite « programmer » et entrez la date et l'horaire voulu. La liste des publications programmées apparaît en haut de votre page. Si vous souhaitez modifier certaines programmations, il vous suffit de cliquer sur cette liste (voir les publications), de cliquer sur la petite flèche à droite, de modifier et de choisir l'option « reprogrammer ».

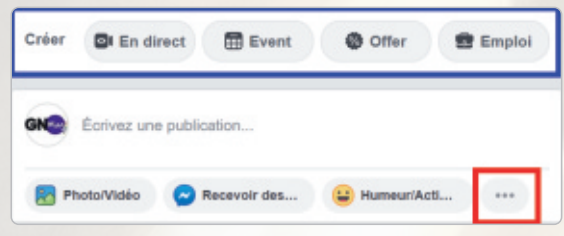
Quelques petites astuces pour vos publications :

Les fils d'actualités étant de plus en plus chargés, je vous recommande d'ajouter un visuel dans vos publications importantes, en rapport avec le propos de votre publication. Pour ce qui est de la publication de photos, il faut voir au cas par cas. Tout dépendra de l'orientation que vous voulez prendre : soit vous postez directement dans un album visé — pour ne pas vous perdre dans vos contenus, soit vous publiez vos photos directement dans votre post, mais vous êtes limité en quantité de photos.



Si vous souhaitez faire apparaître une vidéo sur votre post, avant même d'écrire votre message, mettez en tout premier le lien de la vidéo, une fois que le mini lecteur apparaît sous votre post, effacez le lien et écrivez votre message. Et voilà, un beau post sans lien tout moche dedans.

Si vous devez poster un message avec un lien à rallonge, n'hésitez pas à utiliser un raccourcisseur d'adresse, comme par exemple <http://tinyurl.com/>



Création d'un post

Ici on verra les bases pour publier sur une page.



Sur la partie haute du screen, en bleu, les différents types de publications envisageables. Vous retiendrez en particulier « En direct » et « Event » qui sont deux items importants. Le premier vous permet de faire une vidéo en direct, le second de créer une page pour un événement dédié directement à partir de votre page principale.

Plusieurs formats de message vous sont proposés en cliquant sur les points de suspension (en rouge). Sélectionnez préalablement ce dernier avant de rédiger votre publication dans l'espace dédié. Une fois que tout est prêt, cliquez sur « Partager maintenant ».

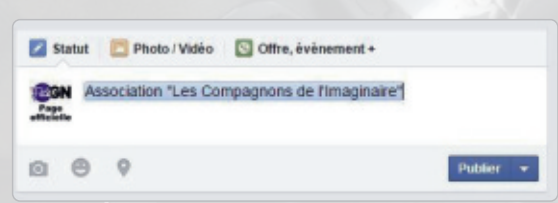
Si vous souhaitez programmer votre publication à une date ou un horaire ultérieur, cliquez sur l'option dédiée sous "Fil d'actualité" puis « Programmer » ou « Enregistrer le brouillon » en fonction de vos besoins.

Le partage

Pour les partages, c'est un peu comme une publication de vidéo, Lorsque vous partagez un lien, Facebook « détecte » automatiquement le titre, une introduction et une image. Copiez-collez le lien, attendez que tout se charge, puis supprimez le lien et personnalisez la publication avec votre propre texte. A contrario, vous pouvez également cocher l'option qui vous permettra de reprendre intégralement le texte original.

Pour partager une publication venant d'une autre page / d'un autre site, vous pouvez passer directement par le lien du contenu en question, et aussi identifier une page si celle-ci est suivie par votre page. Pour cela il suffira de faire comme avec un nom / prénom, et mettre la première lettre en majuscule (ou utiliser le @) pour faire apparaître la page que vous voulez identifier dans votre partage.

Avec tous ces éléments, vous devriez pouvoir utiliser l'ensemble des fonctionnalités courantes de votre page Facebook. N'hésitez pas à partager vos actualités et vos événements sur les pages régionales fédérales, ou à nous solliciter pour tous conseils plus approfondis.



La modération

Plus votre communauté se développera, plus votre page nécessitera une modération soigneuse. Modérer une page, c'est vérifier bien entendu qu'aucun commentaire tombant sous le coup de la loi ne s'y trouve, mais pas seulement. Certaines personnes malintentionnées peuvent aussi investir vos espaces de commentaires.

Les "trolls"

Il s'agit d'individus qui « polluent » les espaces de commentaire par des contributions de nature purement publicitaires, des interventions inutiles, non constructives, voire volontairement malveillantes. Il peut s'agir également de faux comptes, visant à développer des stratégies de phishing en partageant des liens malveillants.

Une règle universelle : « Don't feed the troll ». Il ne faut surtout pas alimenter ces messages, sinon vous risquez de vous embourber dans une discussion stérile et sans fin. Si, sur une page, le "troll" ne peut pas poster de nouveau sujet, il peut toutefois s'insérer en répondant aux sujets déjà existants. Concernant les faux comptes, signalez-les systématiquement.

Le commentaire « diffamatoire » (au sens large)

Choix n°1 : Supprimer le commentaire : Afin d'éviter que les choses ne s'enveniment, supprimer le commentaire peut être souhaitable. Pour vous faciliter le travail, peut-être pouvez-vous inclure, en préambule de la section « À propos » de votre page, un message précisant que les commentaires diffamatoires, racistes, xénophobes, etc. seront automatiquement supprimés, et quelques règles de courtoisie. Cela légitimera votre action sans que vous ayez à aller ensuite vous en justifier auprès de son auteur.

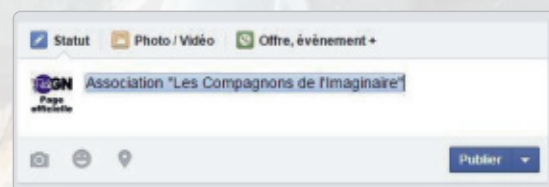
Choix n° 2 : Répondre au commentaire : À part engendrer un débat stérile, répondre aux commentaires de ce type n'est pas souhaitable. Si toutefois vous ne souhaitez pas supprimer le commentaire par principe et que vous ne voulez pas le laisser sans réponse, adoptez une réponse qui ne déroge pas à votre ligne éditoriale, en restant sur un ton neutre, professionnel et non enflammé. Réorientez la réponse sur le sujet de votre publication ou votre cœur d'activité. L'idée n'est pas d'entrer dans le débat, mais de montrer que vous ne vous laissez pas faire.

Il est important de ne pas se précipiter pour répondre à un commentaire négatif, d'essayer de comprendre les motivations de l'auteur, voire de laisser intervenir un autre membre de votre association si vous êtes personnellement concerné. L'important est de répondre, d'expliquer, d'éduquer. N'effacez que les obscénités, insultes et spams. Si la discussion tourne en rond et que vous avez déjà donné vos arguments, inutile de revenir dessus.

Les sous-réponses :

Tous les commentaires laissés sous une publication ne s'empilent pas les uns sous les autres. Pour que le commentaire apparaisse dans le fil principal, il faut commenter directement la publication. Une réponse à un commentaire apparaît sous le commentaire créant ainsi un fil secondaire de conversation. Ce système de sous-réponse peut rendre la lisibilité des réactions compliquée.

Par ailleurs, le mode de lecture des commentaires est placé par défaut sur « plus pertinents » dans les paramètres des pages. Cela signifie que vos visiteurs voient en priorité les commentaires et réactions de leurs amis, des profils et pages vérifiés et les commentaires avec le plus de mentions J'aime et de réponses. Je vous recommande de revenir sur votre page à un classement chronologique. Cliquez sur « Paramètres » en haut de votre Page. Dans l'onglet « Général », cliquez sur « Classement des commentaires ». Décochez la case intitulée « Voir les commentaires les plus pertinents par défaut » et enregistrez les modifications.



La sécurité émotionnelle sur un Mass Larp : l'exemple de Kandorya

Par Aurélie Aiello. Crédits photos : Pixabay.

Il peut sembler compliquer de prendre en compte la sécurité émotionnelle sur les GNs de masse. La démarche collaborative de GN aventure et du collectif Initiatives est une illustration des processus possibles.

La sécurité émotionnelle en GN : État des lieux

La question de la sécurité émotionnelle en GN ne date pas d'hier, pour preuve l'édito « Le Jeu et ses limites » de Karuna dans GN Mag n°15, paru en 2005... Pourtant, si on accepte assez facilement qu'on puisse courir un danger physique en GN, l'existence d'une mise en danger émotionnelle liée à l'environnement semble souvent minimalisée.

La notion de « sécurité émotionnelle » évoque l'état d'une personne mise en danger au travers des émotions que son environnement lui fait éprouver. Ce « danger » peut être réel ou non perceptible puisque les limites de chacun varient en fonction du vécu, de l'état de fatigue ou des circonstances. Elle touche aussi bien la simple crise d'angoisse (claustrophobie, arachnophobie, ...) qu'un écho douloureux du scénario dans le vécu du joueur.



S'y intéresser revient à interroger le cadre du jeu selon deux dimensions : la proposition risque-t-elle de mettre en danger émotionnellement les joueurs ? Si oui, quels moyens de se protéger devons-nous donner à chacun ? La gestion collective de la question du consentement en jeu devient alors nécessaire. Loin d'être un frein, la sécurité émotionnelle permet alors la reconnaissance des limites de l'autre pour mieux jouer ensemble.



La mise en place de la sécurité émotionnelle sur Kandorya.

Le collectif Initiatives est un groupe d'entraide de participants, fédérés via Facebook et réunis par l'envie d'agir. Représenté à la réunion sécurité proposée par GN Aventure, Initiatives mène aujourd'hui une réflexion conjointe avec la structure et les organisateurs.

Deux premières Safe zones (SZ) ont été mises en place avec succès sur le camp Primo : une en automne 2018 et une au printemps 2019. Elles ont contribué à préparer les volontaires qui tiendront deux SZ cet été.

Tous.tes. sont formé.e.s selon un référentiel élaboré principalement par des professionnels en lien avec l'accueil des victimes, la psychologie ou les dynamiques sociales.

Comment devenir volontaire ?

Il faut d'abord s'interroger sur sa capacité à entendre les émotions parfois intenses d'un tiers, proche ou inconnu. La formation est accessible par supports écrits et échanges vocaux. Ulysse, psychologue, explique : « Elle se déroule sous forme de discussions durant lesquelles on aborde les cas qu'un safer peut croiser, comment se mettre en posture d'écoute active tout en se protégeant soi-même, réagir et rediriger quelqu'un suivant la situation. On ne forme pas à devenir pompier, urgentiste, psychologue... On est là humainement, on apprend les bons gestes, ce qu'on peut dire ou pas. »



Les volontaires fonctionnent généralement en binômes et s'organisent pour assurer la permanence par rotations tout au long du jeu. Ils communiquent entre eux avec bienveillance afin de ne pas être eux-mêmes en détresse. Une communication permanente par téléphone est assurée avec l'équipe organisatrice et les postes de secours. Les safers.euses ne sont pas à confondre avec les secouristes-soignant.es, et encore moins avec les responsables de GN Aventures : il ne leur sera jamais demandé de résoudre une situation critique ou tendue à la place des personnels habilités et dont c'est la responsabilité.

Vincent, psychologue ayant exercé au sein de plusieurs structures (dont des Instituts Médico-éducatifs et de la Protection Judiciaire de la Jeunesse) nous explique l'intérêt des Safe Zones.

« La SZ est simplement là pour accueillir ceux qui le souhaitent, qui ont besoin de se couper du jeu. De même, c'est un lieu d'accueil pour ceux et celles qui on subit une agression (sexuelle ou non) et qui sentent le besoin de se détacher de ce qui vient de se passer avant d'aller voir l'organisation.

Parfois on va mal, soit pour une raison personnelle hors du jeu (décès, rupture, etc.) ou à cause de scènes de jeu difficiles à vivre. Qui n'a jamais eu une larme en regardant un film ? Dans la vie de tous les jours, dans ce cas, on peut sortir ou changer de chaîne pour diminuer la pression. En GN, on ne sort pas facilement de son rôle, sans compter la culpabilité de se sentir mal vis à vis des autres joueurs. »

**Découvrez les nombreuses fiches techniques
et toutes les autres ressources
à votre disposition sur :**

<http://www.fedegn.org/ressources/nos-ressources>

et

<http://www.fedegn.org/ressources/fiches-techniques>

Synthèse de la Conférence du GNiste masqué « La communauté du GN, l'histoire d'un échec » Beta larp 2019

Par Guillaume Faure. Crédits photos Guillaume Faure



« On est tous le GNiste masqué du GN de quelqu'un d'autre ».
Le GNiste masqué / Fabrice Wauthy.

Le ton était volontairement vindicatif, provoc, et exagéré afin de donner du piment à cette intervention. Il s'agit d'un constat sur la communauté Belge, qu'on peut reporter sur la communauté Française, accompagné de propositions de solutions.

Durant la conférence, de nombreuses citations d'un sorcier célèbre seront utilisées pour mettre en image le sujet. On commence donc par :

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

La conférence commence sur des définitions, telles que celle d'une communauté, une analyse structurelle. S'en suit un constat : la communauté est composée d'individus qui se forment en groupes avec une vision commune, qui se forment parfois en associations souvent repliés sur leurs propres affaires courantes faute de temps, qui manquent souvent de vision globale, qui évoluent depuis un jeu précis vers

un objectif social plus vaste, et qui se créent parfois en rupture avec d'autres GN ou Associations.

Au niveau de la communication, les "Mass Média" de la communauté sont souvent les associations, fonctionnement par réseautage et leaders d'opinions, puis plus récemment l'utilisation des Digital Social Network (DSN) est entrée en jeu.

Nos échecs

Dans la pratique on peut observer qu'il est difficile de dégager une énergie commune forte : manque de cohésion, peu d'entraide et d'échanges entre les groupes.

Le fait qu'il y ait beaucoup de transformations, que la communauté change et évolue avec le temps, peut poser des problèmes de transmission et de conflits générationnels, avec des difficultés à accepter la diversité (des notions très humaines).

On peut aussi observer une hyper-connexion sociale, un voyage plus rapide de l'information négative que celle positive avec une difficulté à nuancer ou critiquer l'information. Beaucoup de bouche à oreille produit indubitablement la déformation des propos. La perception du négatif l'emporte donc sur le positif, ce qui amplifie l'importance des erreurs et des échecs.

Il est aussi plus facile de boycotter un GN ou des idées ainsi que des choix stratégiques ou moraux quand ils sont proches de nous, plutôt que d'attaquer les mêmes idées à l'échelle d'une société : l'accessibilité, la facilité, la proximité en sont notamment les causes. Si un élément peut présenter une faille, elle sera certainement exploitée.

On ne véhicule que très peu la rectification d'une information de négatif à positif même après un changement d'avis ce qui a tendance à laisser une cristallisation des impressions négatives. Nous avons aussi d'énormes attentes vis à vis des organisateurs de GNs : on va alors attendre d'eux qu'ils résolvent tous les problèmes, avec un effet d'attente important. Nous sommes du coup trop enthousiastes, ce qui induit des déceptions peut-être plus grandes que ce qu'elles ne devraient être.



Étant donné qu'on parle d'activités organisées principalement par des bénévoles, de l'énergie prise sur du temps libre, cela peut avoir tendance à augmenter l'agacement ou la susceptibilité de ces derniers.

La communication est difficile, et n'est pas une priorité en vérité. Le Trolling et nos égo font que nous pouvons avoir des visions abusives, être arrogants, selon nos parcours de vie; Tout ceci peut induire des effets de désinformation qui amplifient le négatif, et mettent en concurrence les différents acteurs de la communauté de manière passive, parfois de manière malsaine, ce qui peut mener à un écrasement et à une peur de l'échec.

Le trolling peut avoir un impact autour de nous, dans l'image que nous véhiculons au sein du milieu, mais aussi vers l'extérieur. Il est alors intéressant de se rapporter aux différentes définition que nous avons sur le management, sur les leaders d'opinion, et les influenceurs : des individus qui finalement échangent davantage d'informations, que ce soit de manière voulu ou non.

Une des solutions serait que les leaders d'opinions soient responsables, que ces figures publiques aient une communication positive, active, et critique, qu'ils fédèrent les gens autour de la prise de conscience de ces mécanismes et de ces idées-là, transmettent les informations en gardant en tête ces informations, et créent des liens !

Episode IV : un nouvel espoir

L'ennemi, le seul, l'unique : c'est nous-même. Ainsi tout ce qui suit doit d'abord être appliqué vis-à-vis de nos propres pratiques et, avant de l'être, avec nous-même.

Comment changer ça ? Voici quatre pistes :

- Dénoncer ces mauvaises pratiques

- Accepter, reconnaître et assumer
- Éduquer les gens autour de nous
- Se responsabiliser et responsabiliser les autres.

La bienveillance, ce n'est pas être gentil, mais être altruiste. Notre communauté se comporte comme internet. Elle est composée de gens et de projets majoritairement sympas. Mais le manque de bienveillance et de reconnaissance est certainement responsable d'un Syndrome de l'imposteur qui nous gâche la vie (ne pas se sentir légitime par rapport à une matière, se dire que ce qu'on a à apporter n'a pas d'intérêt).

Quelles solutions ?

- Apporter notre soutien aux projets en cours
- Discuter des possibles améliorations avec les membres de notre association et au delà
- Accepter la critique (constructive)
- Avancer avec la communauté et tisser des liens avec elle pour s'oxygéner
- Être critique vis à vis des rumeurs et des on-dit

« Ce sont nos choix qui montrent ce que nous sommes vraiment, beaucoup plus que nos aptitudes. »

« Les différences de coutumes et de langues n'ont aucune importance, tant que nous avons des objectifs communs »

Albus Dumbledore.

Dans les débats qui ont suivi :

- Certains se reconnaissent, d'autre pas, dans ces définitions.
- La question est aussi de savoir si c'est typique à notre communauté, ou si c'est un problème touchant d'autres communautés.
- Quelle est la part d'influence des réseaux sociaux ?
- Est-ce que la maturité d'une association et de ses membres jouerait un rôle dans la modification de ses perceptions/comportement ?

Mon avis sur cette conférence

Parsemée d'exercices psychologiques de prise de conscience de soi et de lâcher prise sur ses opinions négatives et leur acceptation (aller voir quelqu'un et lui dire « je suis désolé, j'ai cru ça sur toi, et j'avais tort »), cette conférence a eu la capacité de pointer des problèmes courants du milieu du GN, de nous faire prendre conscience de leurs causes probables et de nous proposer des solutions le tout sur un ton agrémenté d'humour.

« The State of the Larp » : Utiliser le GN pour réimaginer des futurs désirables

Par Leila TETEAU-SUREL, également publié sur [Electro GN](#)

State of the larp, c'était 3 jours et demi en Norvège, en décembre 2018, autour du thème "le GN comme outil de changement". Un format assez expérimental, avec un programme composé des propositions de la soixantaine de participant·e·s venu·e·s d'Europe et parfois d'ailleurs.

Je ne souhaite pas en faire un compte-rendu exhaustif, j'ai plutôt envie de vous partager ce qui a trouvé écho en moi, ce qui a résonné avec les idées que je portais en arrivant, ce dont, enfin, je me sens dépositaire et donc, d'une certaine manière, responsable, en sortant de cette expérience.

J'étais venue parler et ouvrir la réflexion autour de l'idée de "GN qui guérissent" - des jeux qui, sans être thérapeutiques ni forcément *feel-good*, feraient du bien à leurs participant·e·s. Avec l'envie de sortir des jeux qui font le travail, nécessaire, mais insuffisant, de décortiquer les divers mécanismes d'oppression et de nous en faire faire l'expérience. J'avais l'impression d'en avoir un peu fait le tour, et d'avoir besoin de proposer et de vivre d'autres types d'expériences. Une des façons de créer des jeux qui guérissent que *State of the Larp* a mis en lumière pour moi, c'est d'utiliser le GN pour créer des visions de futurs désirables.

Dans nos imaginaires infiltrés profondément par les esthétiques cyberpunk et post-apo, le futur est quasi systématiquement catastrophique. Quand presque tous les types de fictions, de jeux face auxquels on se retrouve vont dans ce sens, cela impacte notre capacité à imaginer autre chose, et donc à agir.

"On ne peut sous-estimer la frénésie d'apocalypse, la soif d'Armageddon dont l'époque est traversée. Sa pornographie existentielle à elle, c'est de mater des documentaires d'anticipation montrant en image de synthèse les nuages de criquets qui viendront s'abattre en 2075 sur les vignobles de Bordeaux et les hordes de "migrants climatiques" qui prendront d'assaut les rives du sud de l'Europe - ceux que Frontex se fait d'ores et déjà un devoir de décimer. Rien n'est plus vieux que la fin du monde. La passion apocalyptique n'a cessé d'avoir, depuis la plus haute antiquité, la faveur des impuissants. La nouveauté, c'est que nous vivons une époque où l'apocalyptique a été intégralement absorbée par le capital, et mise à son service. L'horizon de la catastrophe est ce à partir de quoi nous sommes présentement gouvernés.

Or s'il y a bien une chose vouée à rester inaccomplie, c'est la prophétie apocalyptique, qu'elle soit économique, climatique, terroriste ou nucléaire. Elle n'est énoncée que pour appeler les moyens de la conjurer, c'est-à-dire, le plus souvent, la nécessité du gouvernement. Aucune organisation, ni politique ni religieuse, ne s'est jamais avouée vaincue parce que les faits démentaient ses prophéties. Car le but de la prophétie n'est jamais d'avoir raison sur le futur, mais d'opérer sur le présent : imposer ici et maintenant l'attente, la passivité, la soumission." (p.35, *À nos amis*, Comité Invisible, 2014)

Si on veut opérer nous aussi sur le présent, mais dans d'autres directions, si on veut créer des foyers de changement maintenant pour impacter nos futurs possibles, si on veut lutter contre le sentiment d'impuissance et la dépression, il convient d'imaginer des futurs a minima vivables, si possible désirables. Le GN, par sa spécificité de nous projeter momentanément dans "d'autres mondes", de manière entière et corporelle, peut être un outil particulièrement puissant pour rendre ces futurs palpables. Pour donner un avant-goût, en quelque sorte. Explorer d'autres types d'organisations, dans l'espace autonome temporaire d'un week-end. D'autres modèles de société. Les capacités de la science-fiction ne s'arrêtent pas à la dystopie.

State of the Larp, ou plutôt, une de ses participantes, m'a fait découvrir un genre utopique qui me semble pouvoir être un cadre parfait pour des GN voulant poursuivre les buts énoncés ci-dessus. Jorid, qui fait des études de game design à Londres, proposait un atelier de storytelling collaboratif de science-fiction (*How larp saved the world*). Après une méditation guidée qui nous faisait passer dans notre machine à voyager dans le temps pour arriver dans le futur, nous nous retrouvions en petits groupes autour d'un objet choisi, et à partir de celui-ci, nous développions ensemble notre idée du futur dans lequel nous nous trouvions, en s'arrêtant entre autres sur ce qu'était le GN à présent, et comment il était utilisé dans la société.

Cette exploration, Jorid l'avait cadrée en nous présentant brièvement le solarpunk : un genre de fiction (mais aussi un mouvement esthétique et culturel) dont les concepts clés sont : énergies renouvelables, verdure, implantations locales, résilience, horizontalité, mise en avant des catégories aujourd'hui marginalisées...

La partie "punk" se référant à l'idée que cultiver l'espoir est une forme de révolte dans un monde qui n'a d'horizons que catastrophiques, mais elle se justifie aussi par le fait que dans le solarpunk, il y a des tentatives de redéfinition des (infra)structures de manières opposées à ce qui est mainstream aujourd'hui, avec une importance donnée à la justice sociale.

La veille, j'avais assisté à une présentation de Ming sur le design spéculatif intitulée *Making possible future tangibles* (Rendre tangibles des futurs possibles). Elle y expliquait que les designers n'ont pas à être cantonné·e·s à résoudre des problèmes, mais qu'ielles peuvent aussi prendre un rôle consistant à chercher des problèmes : un rôle qui nécessite donc un regard critique sur nos sociétés et que peuvent tout à fait faire les designers de GN. Elle nous parlait aussi d'une méthode consistant à partir d'un futur désirable, et à imaginer ensuite les étapes qui amèneraient jusque là (un peu comme un rétro-planning), ce qui permet ensuite de faire des recommandations au présent pour faire exister ces étapes petit à petit. Je me dis que cela peut aussi s'utiliser pour créer un univers de GN de science-fiction, et l'histoire qui a mené là.

Reste un obstacle de taille avec le GN : par rapport à d'autres types de productions culturelles, artistiques, politiques, nous ne touchons jamais qu'un nombre très réduit de personnes, même quand il s'agit de jeux avec beaucoup de participant·e·s, même quand nous faisons des rééditions pendant des années. Pour espérer s'adresser à un public à plus grande échelle, peut-être pouvons-nous nous intéresser de plus près à ce que le croisement entre réalité virtuelle et jeu de rôle grandeur nature pourrait produire (ce à quoi Nadja nous a fortement encouragé lors de sa présentation sur le sujet, dans la droite ligne de ses travaux actuels, que vous pouvez suivre via synpeira.com).

Je rêve en tout cas à ce GN solarpunk en réalité virtuelle, où on pourrait explorer en jeu les défis d'un futur qui nous donnerait envie de vivre, et envie de participer à le créer.



J'ai participé à un exercice de protection civile

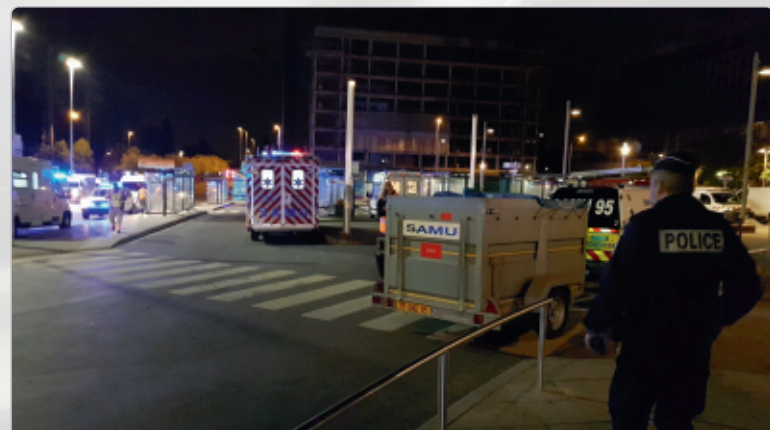
par Aurélie Aiello, Violaine Pochard et Clément Pitoux

Crédits photos : Association Protection civile et SIDPC du Val d'Oise.

Les équipes de secours se préparent au quotidien afin d'être efficaces. Cependant, la Préfecture organise également des simulations grandeur nature pour tester les protocoles et la coordination de chaque intervenant (forces de polices, pompiers, Samu, associations de secours agréées). Elle sollicite la FédéGN, en particulier des GNistes bénévoles, pour jouer avec réalisme certains rôles clés et ceux de victimes ou de curieux gênants. Dans la nuit du 26 au 27 mai 2019, des bénévoles de la FédéGN ont participé à une simulation d'accident ferroviaire en gare de Cergy-Préfecture.

Découvrez l'intégralité de l'exercice dans *Le Parisien* [disponible ici](#), et ci-après à travers le témoignage de Clément et Violaine :

Témoignage de Clément



À l'arrivée à la préfecture, tout fourmille d'activités malgré l'heure tardive. À la remise des fiches de personnages, j'apprends que je suis marié, et que j'ai une cheville foulée. Deux problèmes à gérer.

Le train a une voiture sur le quai, les autres s'enfoncent dans le tunnel. Nous sommes placés par petits groupes par nos chefs d'équipe le long du train. D'un coup, message d'urgence. L'ambiance s'installe, chacun cherche la position dans laquelle il serait effectivement tombé en cas de freinage subit selon sa blessure, et bientôt c'est tout le train qui est jonché de corps. Le courant se coupe, nous sommes dans le noir, et petit à petit les secours arrivent.

Je crie, j'attire l'attention d'un pompier qui passe car en face de moi, une « personne âgée » semble faire une attaque. Son « petit-fils » à côté se met à pleurer. Les deux jeunes

étudiants infirmiers campent bien leur personnage, et si d'extérieur ils ont l'air d'avoir 20 ans, les secours peuvent vérifier sur leur fiche autour de leur cou qu'ils ont respectivement 72 et 11 ans.



Je boitille jusqu'au quai soutenu par ma « femme », et sur place nous sommes triés selon l'urgence. On est loin d'une ambiance apocalyptique, mais chacun des participants essaie de mettre (gentiment) la pression aux soignants pour que ceux-ci s'impliquent et apprennent à gérer une foule de victimes. Ainsi ça geint, ça crie, ça récrimine.

La présence des rôlistes a donné du corps à certaines prises en charge, en mettant en scène des personnages de la vraie vie, qui parfois sont désagréables, voire opposants ! En plus de leurs personnages, chacun des participants rôliste a pu motiver les novices autour de lui pour tenter d'insuffler du jeu dans un exercice. Le terrain de « jeu » était certes différent et moins sympathique que nos forêts et châteaux habituels, mais le but noble et la bonne ambiance générale ont participé à faire de cet exercice une bonne expérience, à renouveler avec encore plus de participants GNistes !





Témoignage de Violaine

Les rôles ont été distribués : morts, blessés légers ou grands blessés. Une quinzaine de GNistes était de la partie, avec une centaine d'infirmières en formation. Je me suis vu attribuer le rôle de SDF de la rame, en crise psychotique avec délires mystiques, on était assez loin du rôle de Zézette épouse X dont on m'avait parlé, mais cela restait parfait pour une interprétation sympathique. Nous avons été installés dans le train, plongés dans le noir ; l'ambiance était détendue. Puis l'exercice a commencé.

Couettes de travers, pull troué sorti d'un fond d'armoire de maison de campagne sentant fort le renfermé, caddie en métal rouillé et carton « pour mangé, svp », me voilà partie dans mon délire « c'était dit dans le 4ème testament, Dieu nous plongera dans les abysses pour nous punir et ce jour est arrivé, nous finirons tous dans un gouffre sans fond, les yeux dévorés par les rats... »

Comme je n'étais pas physiquement blessée, les pompiers ne m'ont pas prise de suite en charge mais j'ai tenu mon rôle pendant tout l'exercice. Monologue interminable sur ma banquette - grande solitude même si j'entendais mes compagnes de wagon rigoler à cause de mes divagations.

Prises à partie des intervenants que je croisais lorsqu'un pompier m'a accompagnée pour me sortir du train - personne ne pouvait se prétendre supérieur à moi car seul Dieu m'était supérieur... Puis arrivée à quai, alors que la plupart des futures infirmières avaient lâché l'affaire, je ne faiblissais pas et errais entre les blessés pour apporter la parole de Dieu qui nous avait abandonnés à cause de nos péchés... Et enfin, prise en charge par la cellule psychologique -tiens, comment ça réagit une psychotique pendant un entretien avec un professionnel de la santé ?

La récompense ultime a été de savoir que l'accompagnateur d'un autre groupe s'est renseigné pour savoir si je n'avais pas réellement pété les plombs et que certains professionnels ont cru que j'étais une vraie SDF oubliée dans le train avant sa mise en place pour l'exercice -peut-être que le caddie a tout fait ou que l'odeur y a contribué.

