



Hors jeu :
- La gestion d'un site de jeu airsoft

Chiffres clés :
- La sécurité routière en GN

In situ :
- Le monastere de Segriès

Fabriquer un "Rocket Stove"

**L'année Cyberpunk:
Interview de Guy Roger DUVERT**



GN MAG

GN MAG
le magazine des jeux de rôles grandeur nature

Cette année 2020 est particulièrement difficile pour la communauté GNistique. Si l'ensemble des acteurs du GN a adapté sa pratique et repensé son organisation, la crise sanitaire que nous vivons a lourdement frappé certains organisateurs et mis en péril leurs organisations.

J'ai une pensée pour ces associations et sociétés qui, comme dans l'ensemble de la société française, vivent des moments très difficiles.

Je ne vais pas insister sur la place qu'a prise la Covid 19 dans nos vies. Cette pandémie rythme nos vies professionnelles et personnelles à un point que, même notre imagination de GNiste, aurait difficilement anticipé. Je ne suis pas certain que beaucoup d'entre nous auraient écrit un scénario avec de telles contraintes pour nos personnages, lors de la création d'un jeu.

A propos de jeu, une des remarques concernant l'organisation de GN revenant le plus régulièrement est celle-ci : « Même si le GN était bien d'un point de vue scénaristique, effet spéciaux et qualité des backgrounds, si l'organisateur a proposé des repas de mauvaise qualité, alors le GN sera considéré comme mauvais, car en France dans toute situation, la bonne chère est d'une importance capitale ».

C'est dire si la cuisine peut avoir une place prépondérante dans l'organisation d'un GN ! Une place telle qu'il existe aujourd'hui des associations spécialisées dans « la bouffe de GN » et des personnes qui donnent des conseils pour que les recettes collent à l'époque du jeu.

Parler de ce moment de plaisir, dans les circonstances actuelles, nous donne un peu d'air frais malgré nos préoccupations. Ainsi ce GNMAG « Cuisine en GN » nous laissera, j'espère, un goût en bouche très agréable.

Très bonne lecture

Yannick Mahalimby

GN MAG n° 35 - Octobre 2020. FédéGN, 16, Les Linandes vertes 95000 Cergy

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

Crédits photo de couverture : Renaud CHAPUS

Crédits photos et illustrations : Imperium Luid, De Profundis n Sang dragons, Shadow of airsoft, Monastère de Segries, Brigade airsoft Doloise, Selta, Gabriel Bocquaire, Axelle cazeneuve, Stéphane Gesquiere, Marjorie Balaiseau, ARCAN, Raphaelae, Check Larps, Lapin Marteau, Guy Roger Duvert, Sandrine Schwoeher, Frédéric Bonnaldi, Joyeux Kaotiks, Guilhem Adelaere, Raphaël Maître, Claire Munier, Batronoban, Lewis Wickes Hine, Library of Congress, George Eastman House, Petar Marjanovic, Silsor, Philatz, Sean Clawson, the forest history society, pietplaat, Tasmanian Archive and Heritage Office, ww2gallery, aftar, road less trvled, Asa Hagström, Jeremy Weate, Philippe Redien, Okami, @Katar, caroline Ourcival, Jérôme verdier, Sébastine Decoster, Cécile Puel, Ludteaux, La cuisine des Hobbits, Miette, Association Oz-Un Autre Monde.

Rédacteurs : Dae, Mamzelle Artemis, Yannick Mahalimby, De Profundis GN, Sangs Dragons, Stéphanie Martin, David Asset, Bidou, Selta, Gabriel Bocquaire, Theo Hennequin, Jérôme Larré Cécile Roussillat, Thomas Meunier, Michal Havelka, Lorian Elerian, Guy Roger Duvert, Frédéric Bonnalti, Guilhem Adelaere, Philippe Redien, Seb Dartois, Hell's Kitchen, Caroline Ourcival, Cécile Puel, Chloe Evano, Maryline Burgartz, Miette, ARCA, Berold de Tällberg, Olivier Rondier, Association Oz-Un Autre Monde.

Relecture & corrections : Mariane Vivegnis, Cédric Menetrier, Axelle Cazeneuve, Xavier Jacus.

Photo générique de début et de fin : Hell'sKitchen @Katar

SOMMAIRE GN MAG

35

Page 4 : News

Page 6 : News fédérales

Les partenaires de la FédéGN
Les bénévoles de la FédéGN (7)
Wild Trigger une société à l'éthique discutable (8)
L'assemblée générale de la FédéGN (12)
Le festival du film de GN court (12)
Les associations historiques de la FédéGN (13)

Page 15 : Il était une fois une asso...

De profundis
Les Sangs Dragons
L'union des Rôlistes
La Shadow Airsoft Compagnie

Page 23 : In situ

Le monastère de Segriès
La BAD Dépollue son site de jeu

Page 28 : Kit de survie de l'aventurier

Fabriquer un "rocket Stove"
Fabriquer une armure avec un set de table

Page 36 : Retours sur jeu

Graille et bataille, retours sur un GN en sortie de confinement

Page 39: Chiffres clés du GN

La sécurité routière en GN

Page 42: Hors jeu

Airsoft : rechercher et gérer un site de jeu
Les sentes : un GN pour jouer des drames forestiers dans une réalité sorcière

Page 48: International

Check larps, une anthologie du GN tchèque

Page 50: y'a pas que le GN dans la vie

Le lapin marteau
La Saga de Shannara
La Corrèze médiévale
La Grande aventure du jeu de rôle

Page 57: évènements

L'année Cyberpunk: Interview de Guy RogerDuvert, auteur et GNiste

Page 60 : Dossier La cuisine en GN

Quant est ce qu'on mange (61)
Les Fourneaux des mines (64)
Les éternels cuisiniers (67)
Oz, un site de jeu équipé (70)
La cour des saveurs (73)
Okami no Enkaï (74)
La Hell's Kitchen (76)
La ration de combat (78)
La cuisine par les PJ (80)
La roulante des luffeaux (83)
La nourriture en reconstitution historique (85)
Recettes des fourneaux des mines (87)
Connaissez-vous « la cuisine » (90)
Les banquets d'Asterix (90)
Fabriquer des lembas (92)
La cuisine de Hobbit (93)
La Ration K (95)
La cuisine des monastères (98)

Page 99 : PersoNnaGe

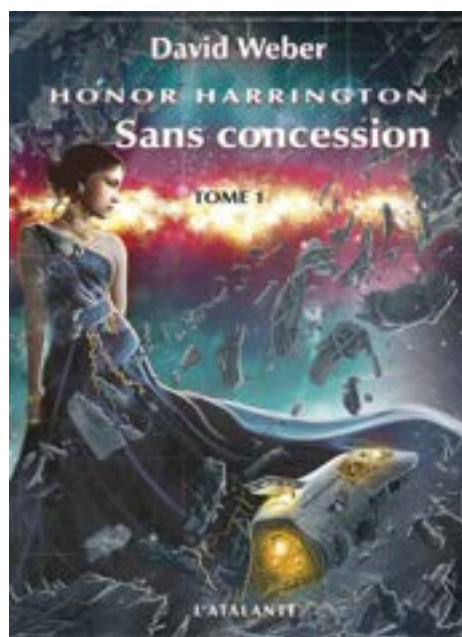
François Vatel, maitre d'hôtel des grands

Page 102: Histoire de:

La croisade des Gueux
Nourrir l'armée en 1914

Brèves de comptoir à la taverne

Honor Harrington Sans concession.



Amateurs de romans Space-opéra avec une consonance géopolitique et diplomatique, des plans secrets et des batailles, la série de David Weber est faite pour vous.

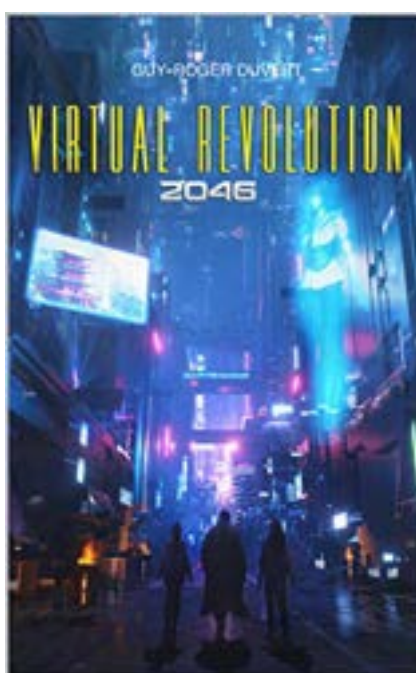
Deux nouveaux tomes viennent enrichir cette longue série. "Sans concession" reprend l'histoire là où nous nous étions arrêtés avec les deux précédents ouvrages : l'Orage Gronde. Nous retrouvons ainsi « la Salamandre », Honor Stéphanie Harrington, alors que la Ligue Solarienne ne retient plus ses coups et poursuit ses manœuvres contre Manticore et ses alliés. Les escarmouches se transforment en batailles rangées. Pendant ce temps, Mesa continue à manœuvrer ses pions et attend, dans l'ombre le délitement des grandes puissances stellaires.

Virtual Revolution 2046

À tous les amoureux de science-fiction, d'anticipation, de cyberpunk, ou à tous ceux qui ont aimé le film "Virtual Revolution",

ou bien également à tous ceux qui ont aimé les précédents romans de Guy Roger DUVERT, "Virtual Revolution 2046" est sorti à la mi-août.

Le récit se situe un an avant les événements du film. Les spectateurs retrouveront avec plaisir certains des personnages, mais il n'est nullement nécessaire d'avoir vu le film pour apprécier le roman.



En 2046, les trois quarts de la population ont fui la réalité, passant leur temps connectés dans des mondes virtuels. Notre société est désormais scindée entre trois catégories sociales : les Connectés, devenus de véritables junkies virtuels, les Vivants, ceux qui refusent cette technologie, et enfin les Hybrides, partageant leur temps entre virtuel et réel. À Neo Paris, Nash Trenton, un Hybride ancien flic et désormais barbouze privé, reçoit comme mission d'enquêter sur des phénomènes en apparence surnaturels se produisant en ligne. Se pourrait-il qu'un Dieu existe dans la matrice ? À New-

York, Genna, jeune surdouée rejetant avec force les attraits de la réalité virtuelle, travaille pour Interpol et se retrouve sur une affaire curieuse de meurtres tous perpétrés par des Connectés. Enfin, à Tokyo, Rei, jeune junkie virtuelle, vit dans un ghetto avec son amie. Les deux sont heureuses, passant leur temps en ligne, jusqu'au jour où des hommes en noir et augmentés cybernétiquement tentent de l'éliminer et kidnappent son amie. Un Hybride, une Vivante et une Connectée. Trois destins liés dans une société corrompue qui a su répondre aux problèmes d'hier en en créant de nouveaux...

Vous pouvez trouver le livre à cette [adresse](#)

KAAMELOTT –

Bien qu'il soit attendu depuis de nombreuses années, la crise sanitaire a forcé les studios à reporter la date de sortie du film d'Alexandre ASTIER. Nous devons donc attendre encore pour pouvoir enfin retrouver le roi Arthur.

En attendant, vous pouvez patienter avec la [bande annonce](#).



Moussaïsson, il manque un ancien GN Mag dans ta collection ?



Contacte permanent@fedegn.org

TU VEUX AVOIR LA CLASSE EN GN CET ÉTÉ ?

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

FédéGN FédéGN

FédéGN

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

Les partenaires de la FédéGN

<https://www.fedegn.org/ressources/partenaires.html>

Le bureau des légendes

Le Bureau des légendes ou BDL est une série télévisée française créée par Eric Rochant et diffusée sur Canal plus puis sur la Une.

Vous pouvez retrouver l'univers de cette série dans un lieu secret de 300m2 au cœur de Paris. Le Deep Game est une aventure immersive de deux heures pour 3 à 6 joueurs qui associe l'univers unique de la série Le Bureau des Légendes avec le meilleur de l'escape game, du théâtre immersif et de l'action game.

Grâce à un partenariat mis en place avec le Bureau des légendes, la FédéGN propose aux détenteurs de cartes GN ou carte GN + une réduction de 10 % sur les inscriptions ;

Pour en bénéficier, contactez Guillaume Faure avant votre réservation ([Yôm Guillaume Faure sur Facebook](#))

<https://souslegende.com/>



Billet naheulbeuk pour vos GN

Le grimoire vous propose, en partenariat avec la FédéGN des billets de naheulbeuk avec une réduction de 50% par rapport au prix de vente public. Il est possible de commander un unique bloc de billet, pas de minimum de commande. Les frais de port seraient gratuits (à la charge de l'éditeur à partir de 3 blocs. commandés. pour plus d'informations: contact@fedegn.org

<https://www.naheulbeuk.com/billets.htm>



LES BENEVOLES DE LA FEDEGN

La FédéGN s'est dotée d'un [Discord](#) il y a deux ans. Outil essentiellement utilisé pour des réunions, il a évolué ces derniers mois avec l'organisation de conférences, une refonte de l'organisation. Dae et Mam'zelle Artémis sont deux bénévoles qui ont la charge du suivi technique, de la gestion de cet outil au quotidien. Nous serions bien entendu heureux de recruter quelques animateurs pour renforcer les échanges sur cet outil apprécié de pas mal de joueurs et organisateurs. Si vous souhaitez organiser des réunions de vos associations sur cet outil, n'hésitez pas à nous contacter.

Je suis Mam'zelle Artémis. J'ai vingt-sept ans (et toutes mes dents). En 2015, j'ai enfin mis un pied dans le GN. J'ai pu en tester plusieurs : du GN au Mass LARP, en passant par les huis-clos et les murder party. À côté de ça, j'aime beaucoup gérer des serveurs, coder des sites et animer des scénarios de jeux de rôles en ligne. Merci à Mahyar d'avoir répondu à toutes mes questions. J'apprécie aussi de créer des univers – même si ça prend du temps – et plus particulièrement l'aspect visuel avec des cartes. A côté de ça je fais un peu d'escrime ludique (même si je ne l'utilise pas du tout en GN), merci à Martin et Guillaume.



Je suis aussi à l'occasion modèle photo et actrice/figurante. J'aime aussi beaucoup la natation même si, depuis quelques temps, je ne vais plus trop nager. J'ai fait un peu de tir à l'arc, à la carabine, au fusil et à l'arme de poing, car j'étais très curieuse. Je n'aime pas beaucoup lire de livres car j'ai beaucoup de mal à trouver des histoires et des styles d'écriture qui m'intéressent, mais j'aime beaucoup écrire des scénarios avec d'autres personnes. Ça j'ai commencé il y a longtemps.



Bonjour Je Suis Dae, vingt-neuf ans, de Paris.

Je suis ingénieur en génie électrique et dépanneur informatique de formation, ex militaire (MN).

Passionné de radio amateur (pmr446) informatique, jeux indé JdR, GN, roller et natation.

TSA – asperger.

Historiquement, c'est moi qui ai créé la première version du Discord de la FédéGN. Puis, j'en ai cédé les droits à Alexandre Tame, l'actuel administrateur, pour un poste de modérateur "support technique".

C'est généralement moi qui accueille les nouveaux arrivants, ping les admin sur certaines questions, valide votre présentation (donnes les rôles etc.) et check les logs.

J'assure aussi la veille de support, Windows, Mac, Ubuntu, Android, IOS, et m'assure que vos micro-casque fonctionnent.

Je propose également à de jeunes créateurs de projets, membres de la FédéGN, de leur créer un Discord "clef en main" pour accueillir leurs joueurs et leurs organisateurs, en donnant quelques conseils de gestion et logistique, si je le peux.

En GN, je suis généralement un PJA, connu sous le titre de "Chuchoteur", adepte des ragots et des secrets ouverts, souvent cartographe et messenger, ou le Gentil Milicien qui est un poil naïf.

Je suis également l'administrateur de L'Union des Rôlistes, une association de jeux de rôle partenaire de la FédéGN.

Wild Trigger, une société à l'éthique discutable

La société Wild Trigger a été déposée en 2011 par Guillaume LEBORGNE. Elle est devenue depuis, selon son créateur, le leader français, voire européen, en matière d'organisation de parties d'airsoft. Elle gère ainsi de nombreux sites assez exceptionnels partout en France, certains d'entre eux étant utilisés, parfois, pour des jeux de rôles grandeur nature. Pourtant, alors que tout pourrait aller pour le mieux dans le meilleur des mondes, cette société suscite rumeurs et défiance de la part de nombreux joueurs, organisateurs ou associations. Pourquoi ? Qu'en est-il réellement ? La FédéGN a essayé d'en savoir plus.

Le 27 septembre, nous lançons, via la page accès à un CQB. En effet les bois n'intéressent pas Facebook « FédéGN Airsoft scénario », un appel à Wild Trigger qui s'est spécialisée dans l'exploitation témoignages afin de vérifier, recouper, les de sites urbains.

différentes informations circulant sur les réseaux La maîtrise du marché des parties dominicales ou sociaux. Cet appel, vu par plus de 30000 scénarisées passe donc par l'élimination des personnes, a généré de nombreuses réactions, des associations ne jouant pas sur des sites Wild Trigger, et en amenant les autres à joueur sur les témoignages concordants, voire sourcés.

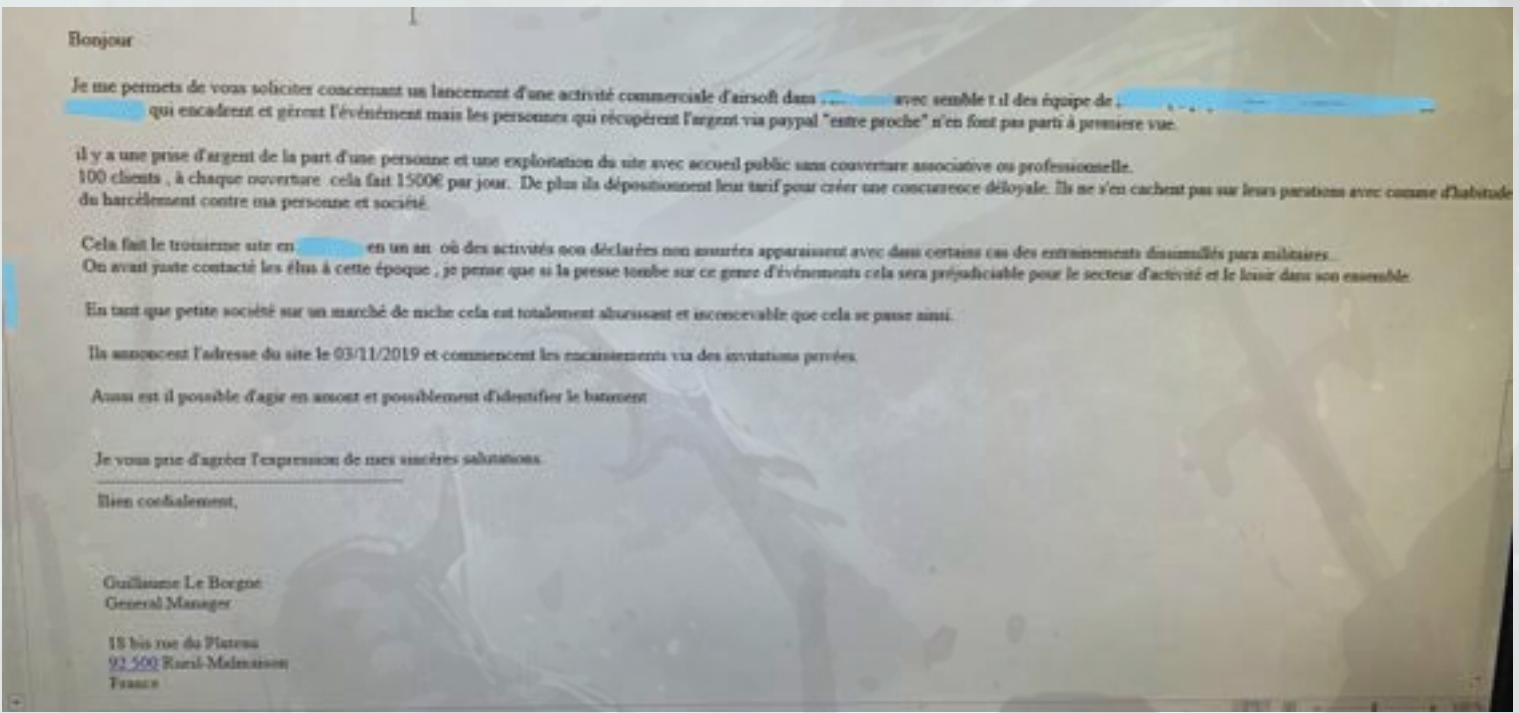
En parallèle, Diaboloman, un youtubeur, sortait une sites détenus par la société (la main d'œuvre vidéo ou il présentait un certain nombre de bénévoles reste en effet la bienvenue, et les pratiques. (Lien) organisations gratuites juteuses).

Bien entendu, nous avons tous les éléments Il apparait que, pour la société Wild Trigger, le monde de l'airsoft est réparti en 4 entités :

L'association, un concurrent déloyal

Pour la société Wild Trigger, les différents - Les joueurs qui jouent chez sur ses documents nous ayant été communiqués l'attestent, - terrains, - Les associations partenaires (qui organisent chez elle et y font venir des joueurs) - La société Wild Trigger - Et le reste du monde de l'airsoft qui utilise des pratiques déloyales, et qui lui veut du mal, dégrade ses terrains.

convient de faire disparaître, quand bien même le milieu représenterait en France plusieurs milliers d'associations. Bien entendu, les associations qui s'attirent les foudres de la société sont celles qui ont



L'acquisition des sites

Le responsable de la société Wild Trigger l'affirme, son entreprise a géré ou gère plus d'une soixantaine de sites de jeu. Si certains sont emblématiques, d'autres sont moins connus, voire n'ont jamais pu être exploités, suite, selon Guillaume LEBORGNE à des menaces, des dégradations. Malheureusement, ces dégradations sont monnaie courante que ce soit dans le milieu professionnel ou associatif. Mais les brandir en excuse, n'excuse justement pas tout.

Nombre de joueurs et d'organiseurs profitent toutefois avec joie de lieux souvent exceptionnels sans connaître les dessous de leur obtention et de leur gestion.

Une lutte contre la concurrence poussée à l'extrême

Au-delà des associations, la société Wild Trigger n'apprécie pas, non plus les concurrents professionnels. Ainsi n'hésite-t-il pas à contacter les mairies des sites de concurrents pour informer la municipalité du moindre problème, voire de l'incapacité a du professionnel concerné à gérer le site en question.

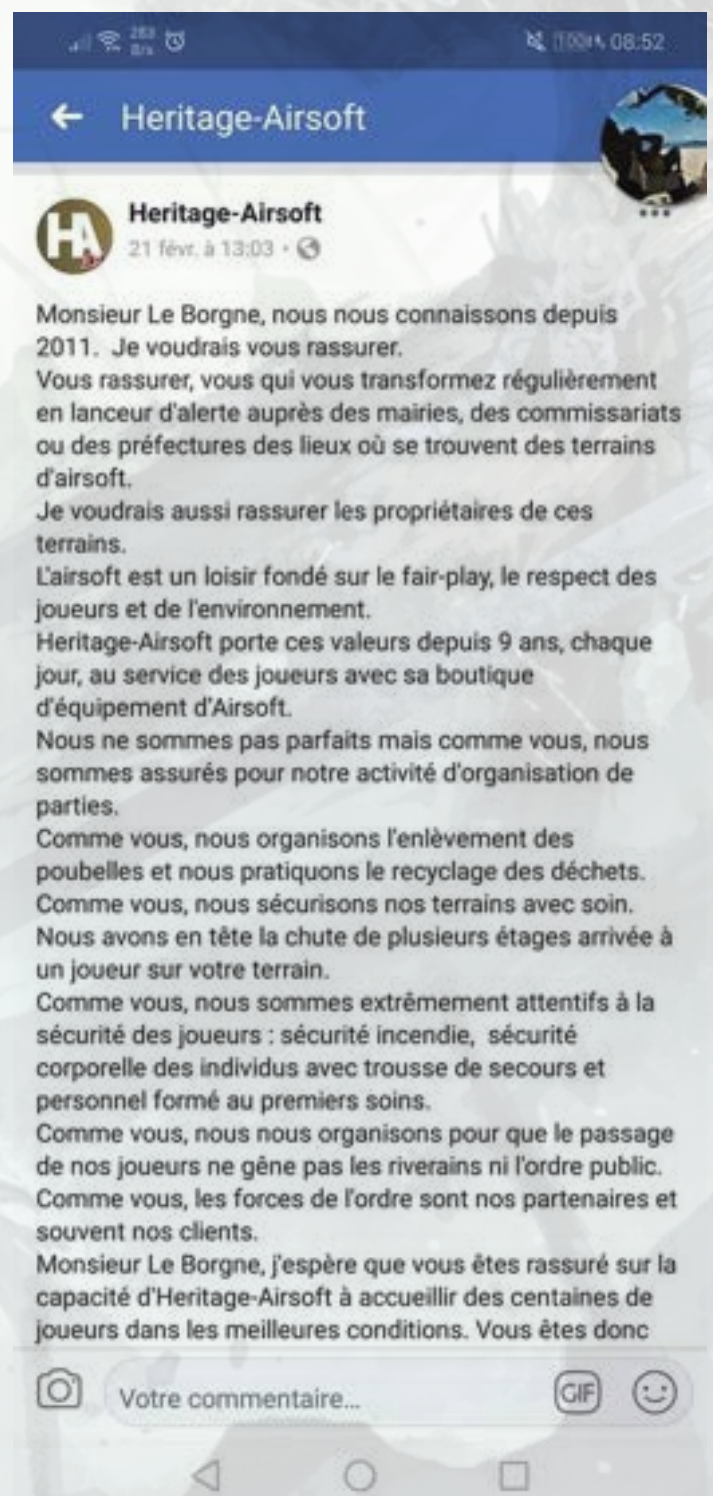
Il lui est même arrivé de déposer le nom commercial d'un concurrent en cours de création à l'INPI pour bloquer sa création, et l'obliger à revoir toute sa communication.

Une gestion de site inadaptée

Une fois un site obtenu, la plupart des associations et professionnels concernés entament dans un premier temps des travaux de nettoyage, de sécurisation et d'aménagement dans le respect des conditions édictées par le propriétaire du site. Puis une petite partie test vient valider les aménagements. Un règlement d'utilisation du site est même parfois rédigé.

Pour la société Wild Trigger il faut organiser au plus vite pour faire rentrer des fonds.

Plusieurs photos de sites qui nous sont parvenues démontrent une absence d'entretien, et une sécurisation inadaptée. Sur le site STORT HUS de Mulhouse, la sécurisation d'une cage d'escalier dangereuse se fait avec une planche de contreplaqué sur laquelle il est juste marqué « Danger ».



Les autorités constatent parfois ces manquements. Une mairie précise ainsi dans son compte rendu de conseil municipal que « **la société (Wild Trigger) ne présentait pas toutes les garanties pour une bonne gestion du site et ayant des dettes encore à rembourser, l'activité produisait une dégradation du bâti existant, la commune ne souhaite pas poursuivre l'expérience** ».

Extrait du compte rendu du Conseil Municipal de Hauteville Lompnes du 2 octobre 2019 page 14.



radiateur exposé suite a du gel faute de chauffage sur le site Town

Portes dégradées, dégâts des eaux, absence de nettoyage, les témoignages se multiplient, Wild Trigger se défend en argumentant que les joueurs sont conscients qu'ils peuvent jouer dans des sites « potentiellement, voire mortellement » dangereux.

Les espaces de jeu sont parfois si sales que les bénévoles prennent sur eux de les nettoyer, au grand bénéfice de la société qui, de ce fait, n'a pas un sou à sortir.

Luigi Cdn • Joueurs Wild Trigger
45 min · 📷

Bonjour à tous

Voilà, jeudi on remontait que l'état du terrain (old theater) était déplorable, des volontaire ce sont proposé, le sol brille.

Cordialement un orga et des volontaires pour votre service.

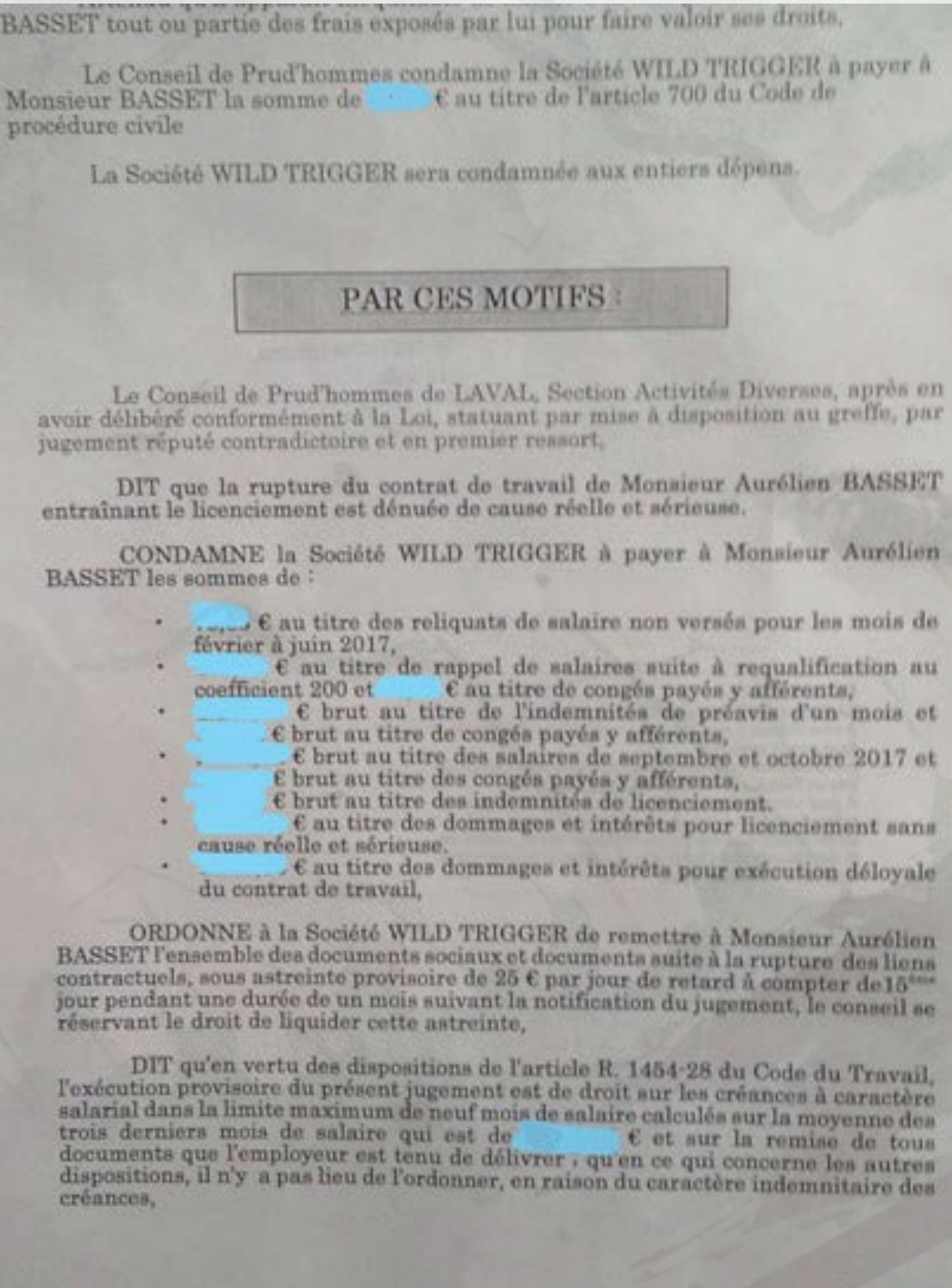


17461348&setagn.204756110544612&&type=3

Une gestion des ressources humaines déplorable

Pour animer, aménager, gardienner ou gérer ses sites, Wild Trigger faisait appel à des personnes qui étaient recrutées dans le milieu de l'airsoft. La FédéGN en a identifié une trentaine à ce jour. Certains sont restés peu de temps, l'un d'entre eux n'ayant même jamais été payé. D'autres se sont plaints à plusieurs reprises de leurs conditions de travail, et des conditions d'exercice de leurs activités. Plusieurs d'entre eux sont d'ailleurs en procédure aux Prud'hommes contre la société Wild Trigger.

Deux d'entre eux ont d'ores et déjà eu gain de cause, obtenant la condamnation en appel de la société. Ces condamnations portaient sur des salaires non versés, le non versement des indemnités de licenciement, un licenciement sans cause réelle et sérieuse et une exécution déloyale du contrat de travail.



des jaloux qui veulent s'emparer de ses sites et les dégradent, des concurrents qui ne jouent pas selon les règles fixés M LEBORGNE.

Il n'hésite pas à bannir, selon des règles qui sont loin de respecter les critères édictés de la CNIL, des joueurs qui ont fait l'erreur de signaler des problèmes constatés lors de parties. Il lui est même arrivé, à au moins une reprise, de se déplacer sur le lieu de travail d'un joueur ayant critiqué une partie pour le menacer.

Son seul moyen de pression semble être la peur qu'il suscite auprès de personnes mal informées. Ainsi, affirme-t-il a qui veut l'entendre que ses opposants sont sous procédure judiciaire pour harcèlement aggravé, diffamation. Il se prétend menacé de mort. Il se prétend victime d'attaques depuis 2012, et que ses plaintes sont traitées au pénal.

Pour l'heure, nous n'avons aucun témoignage de

Depuis quelques années, la société Wild Trigger n'emploie plus de salariés, sans doute trop compliqués à gérer. Elle travaille exclusivement avec des auto-entrepreneurs. Une forme d'uberisation de la gestion de sites de jeu.

Des menaces récurrentes

Face aux critiques qui remontent de la part d'une partie de la communauté, et de ses anciens salariés, et ce depuis plusieurs années, Guillaume LEBORGNE se répand en menaces et accusations. Tout est de la faute des salariés qu'il a remercié,

personne inquiétées par la justice, ni même interrogées sur les faits dénoncés.

On le voit, que ce soit pour l'obtention de certains sites, la gestion de son personnel, ses relations avec ses contradicteurs, le responsable de la société Wild Trigger emploie des manœuvres, qui, si elles ne sont pas toutes illégales, posent de graves soucis d'éthique et portent atteinte à l'image de notre activité. C'est d'autant plus dommage que cette société bénéficie de sites magnifiques qui pourraient devenir des espaces de développement d'activités pouvant toucher un maximum de joueurs.

L'ASSEMBLEE GENERALE DE LA FEDEGN

La fin de l'année approche, avec sa traditionnelle Assemblée Générale de la FédéGN. Cette fois, du fait de la crise sanitaire, l'organisation de l'évènement va évoluer. Cette situation va nous permettre de tester un mode de fonctionnement pour lequel nous avons déjà été sollicités.

En effet, afin de limiter les risques d'annulation, de limitation des déplacements, ou de report pour raison sanitaire, nous allons faire une AG principalement en ligne.

Toutefois, afin de permettre des échanges constructifs en interne, le Conseil d'administration ainsi que les éventuels candidats, se réuniront, si c'est possible, le week-end de l'assemblée générale à Verdelot dans le 77. En effet, en dehors du séminaire d'après assemblée générale, la situation sanitaire a fait que les membres du Conseil d'administration ne se sont pas rencontrés depuis plusieurs mois.

La FédéGN essaiera toutefois de donner à cet événement un aspect particulier et le principe des rencontres de la FédéGN est maintenu. Nous organiserons donc sur le week-end une série de conférences Discord, une tombola, et le festival des films de GN courts. Vous ne pouvez pas venir mais vous pouvez proposer une intervention en ligne, n'hésitez pas à contacter la FédéGN : contact@fedegn.org

Les éléments concernant l'organisation de l'AG seront communiqués d'ici quelques semaines.

LE FESTIVAL DES FILMS DE GN COURTS

Le festival du film court de GN, organisé par la FédéGN, a pour vocation d'offrir un espace de diffusion et de promotion des films de court métrage ayant pour thème le GN et réalisés par les associations organisatrices de GN ou par des passionnés de l'activité.

Un court métrage est un film dont la durée n'excède pas 10 minutes. Des réalisations d'une durée supérieure peuvent parfois être proposées, mais dans ce cas elles sont hors concours.

Le film doit présenter sur la moitié de son temps minimum des images issues de jeux de rôles grandeur nature.

Cette année, au vu du contexte particulier, seul sera décerné le prix des Internauts (vote en ligne)

Le film proposé n'a pas besoin d'avoir été tourné cette année ou de faire référence à un GN de 2020 pour être admis à participer. N'hésitez pas si vous le souhaitez à plonger dans vos rush de GN passés...

Par contre, il est important que le court métrage proposé contienne une majorité d'images issues de GN

Vous souhaitez présenter votre film, n'hésitez pas à aller à cette [adresse](#) :

Vous avez jusqu'au 30 novembre. ?



LES ASSOCIATIONS HISTORIQUES DE LA FEDEGN

Par Olivier Rondier - Photos Imperium Ludi

La FédéGN existe depuis plus de 20 ans. Trois associations sont présentes au sein de la FédéGN depuis les origines. Voici la présentation de l'une d'entre elles Imperium Ludi



Imperium Ludi

1. Quelle sont les grandes lignes de l'histoire de votre association ?

Impérium Ludi est née en 1985, elle est issue du club de jeux de rôles de la Fac de Paris Nord et d'un groupe de joueurs de wargames et de jeux de rôles d'Épinay sur Seine. Nous avons fondé l'association pour sortir un Fanzine « Slam The Door of West » Si le magazine a eu peu de numéros, il a été de nombreuses fois primé et reconnu pour sa qualité. Nous avons accueilli les premiers dessins d'Emmanuel Roudier que beaucoup connaissent pour son travail de créateur (Würm) et d'illustrateur dans le jeu de rôle, il est également l'auteur de notre logo.

2. Quels sont les moments clés (projet associatif, organisation de GN, participation à un événement local ou GN d'une autre association, implication d'un bénévole particulier dans l'association) qui ont permis à l'asso de continuer son bonhomme de chemin ?

A partir de 1988, nous participons aux GN de l'association Paradoxes à Bouffémont, Provins, Parthenay...

En 1998 sur l'idée de Frédéric Rivet nous avons organisé notre premier GN à destination de joueurs débutants nous avons fabriqué pour celui-ci plus de 150 armes et certainement plus du double d'objets de quêtes. Frédéric a depuis créé la société « Minuit Moins Dix » qui organise des GN pour les entreprises.

Ensuite, l'arrivée d'Éric Paradis en 1999 a définitivement fait du GN notre activité principale ces dernières années.

Le travail de scénariste de François Hardy depuis le début de l'association a permis d'étoffer notre univers et de le faire perdurer.

Une étape est franchie en 2003 avec l'arrivée de Benoit Cosse qui développe une gamme de monstres fantastiques. Costumes de monstres qu'il vend maintenant.

Enfin, depuis 2009 nous travaillons avec des collectivités locales pour organiser des animations en direction des enfants.



créations de costumes que nous confectionnons en atelier.

Nous travaillons en collaboration avec de nombreuses associations et sommes actuellement sur un projet avec Le Poing D'acier pour un GN en 2022.

Quelles ont été les premières motivations de votre association à adhérer à la FédéGN ?

Nous avons, dans toutes nos activités, prôné le sérieux et le professionnalisme ; être fédéré oblige à, et doit garantir cette recherche.

Y a-t-il eu des temps de crise importants qui ont secoué votre association et l'ont mis en péril ?

Les plus grosses crises sont toujours quand nous devons trouver un nouveau lieu de stockage, mais le noyau de l'association lui est solide, même quand l'activité GN a été moins importante il y a quelques années les membres qui sont avant tout des amis ont continué à se voir régulièrement et l'activité est repartie très vite à la première impulsion d'un membre.

Quelle est son orientation actuelle en terme de fonctionnement associatif ? Format de jeux privilégiés ? Type de GN organisés (GN « classique », Huis Clos, Airsoft, Paintball, etc)

En termes de fonctionnement, nous sommes une dictature éclairée ! Les membres du bureau sont en fonction à vie et garantissent le bon fonctionnement administratif de l'association, ensuite n'importe quel membre qui apporte un projet et qui fédère une équipe avec lui peut le mener à terme avec toutes les ressources de l'association, le bureau n'ayant qu'un droit de regard sur les aspects réglementaires (chartes, statuts, sécurité, budget).

Aujourd'hui, notre association est plutôt orientée sur le côté PNJ car nous voulons mettre en valeur les

C'est aussi faire reconnaître aux gens extérieurs avec qui nous travaillons (pouvoirs publics, loueurs de site, prestataires...) que nous avons un engagement de qualité et de sérieux.

Pourquoi 20 ans après être toujours présent parmi ses membres ?

Nos engagement et valeurs ne changent pas et la FédéGN fait le boulot, à son rythme avec des hauts, des bas, mais des bénévoles qui font avancer les choses.

Un dernier mot ?

Je voudrais remercier tous ceux qui au long de l'année participent à nos ateliers pour créer ce qui j'espère est une marque de fabrique de notre association, des costumes, des armes ou des accessoires d'une incroyable qualité. Et remercier aussi nos joueurs qui maintenant, parfois avec leurs enfants, nous suivent depuis plus de 20 ans.

Olivier Rondier, Président D'imperium Ludi

DE PROFUNDIS GN (Eleu - dit Leauwette - 62)

par De Profundis GN - Illustrations



Ça commence par une parole en l'air, dans la région de Lens, été 2010. Une bande d'amis rentre de G.N., se raconte ses aventures. On rejoue l'histoire en riant, un peu épuisés, mais comblés. On a mal géré la quantité de nourriture pour le groupe et au final on a dû jeter. « Pour éviter ce genre de gaspillage, on devrait créer une association ».

Un an plus tard, on concrétise l'idée pour mieux partir sur la saison de GN de 2011. On rameute les copains, on vote, ce sera DE PROFUNDIS-GN (DPGN), domiciliée à Eleu-dit-Leauwette dans le Pas-de-Calais parce que la commune a une grande tradition associative. Les statuts ? Facile, on connaît un vieux routard du G.N., il nous aide à les rédiger. L'objet de l'association ? On ne se mouille pas, on ne va pas organiser un G.N. tout de suite,

aucun d'entre nous n'a le temps : les enfants, les études, pas avant un ou deux ans...

Et trois mois plus tard, on organise « Exode ». L'occasion est trop belle, l'association « Les derniers de Solace » a un site disponible mis à notre disposition. L'univers ? Ça fait dix ans qu'on joue du médiéval-fantastique, on va innover. Ce sera du post-apocalyptique, personne n'en fait dans la région. On tombe dans le tourbillon de l'organisation, la soirée se déroule, on est à bout de souffle, fatigués, irrités. Fin du jeu. Les joueurs nous remercient, nous demandent quand on organise la suite. On range, on nettoie, on se raconte les aventures des joueurs, on rejoue l'histoire en riant. Les DE PROFUNDIS-GN sont vraiment nés ce matin-là, sur ce succès.

Pas si facile de commencer sur un succès qui arrive presque par hasard, par chance. On ne surestime pas nos talents. On a fait un coup avec le post-apo, et puis on connaissait les joueurs, ils ont pu être indulgents. Et surtout, plus jamais on ne reproduira une folie pareille ! Organiser un G.N., même un petit, en trois mois, c'est trop épuisant. Ça crée des tensions, certains sont fâchés, trop d'investissement, mauvaise répartition des tâches, on tient le coup grâce à l'amitié qu'on se porte. On ne fera pas la suite de l'Exode tout de suite. On organise une soirée enquête qui se déroule dans les années 30, ça marche bien, on prend du plaisir à organiser et la soirée est rééditée plusieurs fois. Puis la série Exode se poursuit, toujours aussi éprouvante. Mais on ne perd pas l'envie.

Les années passent et les DE PROFUNDIS se forgent une identité dans l'organisation. Tout est toujours fait au dernier moment, mais jamais rien n'est bâclé. La trésorerie est rigoureuse. On veut une PAF au plus bas afin que les joueurs en aient pour leur argent. Pour l'anecdote, sur un

événement, les joueurs ramènent tous à manger, convaincus qu'au prix de la journée les repas ne sont pas compris et tout le monde tombe des nues quand on distribue les repas chauds dans les campements. L'association gagne en expérience et en réputation.

Un jour, on termine la série Exode, menée là où on l'avait prévu. On est tous un peu lassés, pas assez de temps pour l'organisation, il faut rebondir. On tient le coup. Et de nouveaux projets voient le jour, on organisera du médiéval-fantastique un jour, mais pas tout de suite.

2020 devait être une année de transition, pour rebondir l'année de nos 10 ans. Le bilan ne sera pas nul, avec une soirée dans l'univers de Star-Trek organisée en février. Beaucoup d'associations n'auront pas eu cette chance. Alors après une année aussi particulière et avec une maturité présumée, qui oserait arrêter ? Certainement pas les DE PROFUNDIS.



Les Sangs Dragons (Douai - 59)

C'est dans le grenier d'une vénérable bâtisse douaisienne que les Sang-Dragons ont installé leurs quartiers depuis 18 années. Comme chacun le sait, les dragons aiment s'entourer de nombreux trésors et cet antre-là ne fait pas exception à la règle.



Le bric-à-brac foisonnant du château Treuffet regorge d'artefacts en tous genres, d'armes et d'armures, de costumes et de malles, de coffres et d'outils qui témoignent de l'activité débordante de l'association. Des accessoires de jonglage sont entreposés à côté d'un panneau indiquant le bureau du shérif de la bonne ville de Dunwich, entre la statue d'un nain noir et un buste portant une armure de plate.

Les Sang-Dragons sont des créatures polymorphes et peuvent s'incarner dans différents univers : le médiéval fantastique, dont ils sont originaires, mais également dans des dimensions plus réalistes en apparence comme les mondes torturés Lovecraftiens. Ils ont également tendance à se donner en spectacle et on peut souvent les apercevoir crachant leurs flammes et faisant tourner des flambeaux. Ce sont des artistes de rue qui aiment enflammer fêtes locales et fantastiques par des animations burlesques, des

ateliers d'héraldique, des découvertes de jeux anciens ou encore des combats de champions clownesques pour enfants.

Mi-Gnistes mi- Circassiens et re mi-Gnistes derrière

Les Sang-Dragons sont des créatures bicéphales, une tête est tournée vers le jeu de rôle, l'autre vers le spectacle, mais, finalement, elles regardent toutes deux dans la même direction. Ce qui nous relie est le bonheur de raconter des histoires et de les vivre intensément. Que ce soit dans un spectacle ou lors d'un jeu, ce qui relie chaque membre dans leur diversité réside dans ce plaisir enfantin qui ne nous a jamais quitté de participer à un récit fantastique et de le partager.

Tout commence par une Légende

C'est dans l'arrière-boutique du magasin de jeux de

rôles de Douai « Légende » que tout a commencé. Quelques jeunes amateurs de mondes fantastiques aimaient y lancer des dés pour arpenter des mondes imaginaires. C'est Nicolas Debrabant qui fit jaillir la première étincelle d'un grand feu qui dure depuis déjà 18 ans. Il leur parla de G.N. et ils se mirent à fabriquer des armes en mousse pour leur 1ère expérience avec le jeu « Rêves de Sangliers ». Rapidement, Sam Dosseur souffla encore un peu plus sur le foyer naissant pour propager les flammes sur les champs de la création. Les Sang-Dragons se lançaient désormais dans l'organisation, entraînant jusqu'à 200 joueurs dans le monde de l'Oeil Noir. Les jeux se sont succédés, permettant à l'association d'acquérir une solide expérience qu'il fallait transmettre et partager avec les nouveaux. Adrien Loison fut le 3ème illustre dragon qui permit au groupe de prendre une nouvelle dimension par l'apport de son savoir-faire circassien. Désormais,

les Sang-Dragons jonglent et crachent véritablement le feu.

Demain

Forte du succès d'une première session, l'association proposera prochainement une nouvelle édition du jeu inspiré par l'Appel de Cthulhu « Retour à Dunwich ». Une soirée huis clos est également en préparation toujours dans l'univers de Lovecraft. Puis ce sera un retour aux sources dans un univers Medfan très connu de tous les rôlistes, peuplé de nains, d'elfes, d'orques et de ... hobbits. Coté spectacles et animations, les jongleurs et cracheurs de feu peaufinent leurs numéros et ont hâte de retrouver le public après la triste vague d'annulations que l'on connaît tous.



L'Union des Rôlistes (75)

Par Stéphanie MARTIN

L'Union des Rôlistes est une Association qui existe depuis presque 4 ans. Elle a d'abord été une association de fait. Mais depuis un an, elle est devenue une association loi 1901.

Notre objectif est de promouvoir le jeu de rôle, qu'il soit sur table, en ligne, de rassembler et fédérer les Rôlistes, associations, clubs, sous une même bannière, autour de projets et d'objectifs communs, favorisant la découverte de ce loisir ludique. L'Union des Rôlistes n'a pas pour objectif de supplanter les structures existantes ou de s'immiscer dans leur fonctionnement, mais de proposer le développement d'actions coordonnées complémentaires et de favoriser le dialogue entre passionnés.

Nous souhaitons améliorer l'image du Jeu de Rôles auprès du grand public (via des initiations ou activités ouvertes à celui-ci) et offrir un lieu safe et neutre quel que soit votre genre, sexe, neuroatypie, neuropathie, religion, ethnie, idéaux politiques...

Pour ce faire, nous organisons des parties sur notre discord, nous nous déplaçons sur des conventions, dans des écoles, des hôpitaux. Nous participons également à des prestations dont les recettes nous permettent de financer nos autres actions, défrayer les bénévoles se rendant sur des événements. Pour nous faire mieux connaître, nous préparons des goodies qui seront en vente sur nos stands. Nous sommes également soutenus par des illustrateurs.

Nous développons des partenariats avec nombre de structures :

- D'autres discords de JdR spécialisé tel que: D&D France, Pathfinder-fr, Warhammer France
- Des lieux physique (boutique bar) tel que: le MadMaker Robin des jeux, Troll2jeux, majestik game...

Enfin, étant très engagés sur Discord, nous développons notre propre Bot afin de bénéficier de fonctions statistiques de simplification de présentation, une fonction pour les malentendants/sourd. Continuer à soutenir notre partenaire qui développe "un bot dont vous êtes le héros" (aventure solo via discord avec scénario à choix multiples et du son) et un projet secret de GN



d'ici un à deux ans (une compagnie autonome avec un prix "clef en main", nourriture, couchage, formation et instruction, jeu interne, tenue).

C'est grâce à L'UR que je me suis mis à faire des parties sur discord, et qu'on m'a fait découvrir cet outil.

Et un soutien technique (discord, micro, enregistrement, montage)

Un peu de visibilité pour mon jeu. Même si pour l'instant j'ai plus joué avec des gens que j'ai ramené qu'avec des membres de l'U.R, tout reste à faire.

– @yannick#6437 Auteur de Gobelins qui s'en dédit.

Pour moi l'UR est une sorte de banque de données où je peux trouver des sources d'inspiration avec des personnes qui doivent en faire tout autant.

Les événements sont très sympas, même si mon métier m'empêche d'y participer, c'est un cas un peu particulier mais ça ne change rien au fait que j'apprécie ce serveur.

– Nexae Rôlistes.

Les divers liens pour contacter l'association :

-[Twitter](#) :

-[Facebook](#) :

-[Discord](#) :

-[Mail](mailto:contact.unionrolistes@gmail.com) : contact.unionrolistes@gmail.com

La Shadow Airsoft Compagnie (95)

par David Asset Photo : Shadow Airsoft

L'aventure de la Shadow a commencé en 2009. Pour ma part, j'ai fait mes armes chez les Softair Of Fortune durant une année, avant de me lancer dans l'associatif. J'ai rencontré lors de cette période des joueurs passionnés qui m'ont transmis le virus des parties à thème.



Dans un premier temps, nous étions une petite dizaine rassemblés par le bouche à oreille et nous avons commencé nos parties dans une ferme familiale proche de Mantes la Jolie. Très rapidement, nous nous sommes retrouvés sur des thèmes bien précis, comme le WW2 ou la tenue des marines U.S pour les tenues contemporaines.

Après un accord commun, nous avons décidé de monter ensemble une association Loi 1901 auprès de la Préfecture des Yvelines afin d'avoir une existence officielle mais aussi de pouvoir nous mettre en conformité avec une assurance et ainsi protéger nos membres.

En 2012, nous avons obtenu un nouveau terrain forestier que nous appelons « bergerie », nous avons évolué sur ce terrain avec pour cadre un

château historique et une bergerie prêtés par les propriétaires des lieux. Nous avons renforcé lors de cette période nos tenues et thèmes d'influences WW2 mais aussi du conflit d'Indochine et de la guerre du Vietnam.

Le terrain CQB dit « Central 13 » est arrivé en 2015, nous avons à partir de ce moment, développé un nouveau style de jeu imposé par la contrainte des bâtiments. Notre association a connu un essor à ce moment là, passant d'une dizaine de potes à une trentaine de membres d'horizons divers. Afin de nous ouvrir aux autres, nous avons fait évoluer nos thèmes vers le moderne, tout en conservant notre âme et surtout l'ambiance familiale qui caractérise la team.



d'une zone de vie, d'un parking, de trois pas de tir 25m, 50m et 100m ainsi qu'une zone d'entraînement avec des obstacles. Il est accessible à tous les membres de la shadow via un système de réservation interne ; des cessions de drill à orientation milsim vont bientôt être mises en place.

Nous avons encore beaucoup de projets d'organisation et de thèmes à explorer comme le Western ou des univers un peu plus futuristes comme le Post-apo ou Star-Wars qui verront le jour grâce à une petite équipe de passionnés qui ne comptent pas leur heures pour le plaisir des autres.

Nos différentes rencontres avec les autres associations mais aussi avec la FEDEGN, AMAFRANCE ou encore BSO GAMES, nous ont permis de forger notre identité et de nous inscrire dans l'évolution d'un airsoft responsable et la mise en place de nos premières O.P de grande ampleur. Depuis notre participation au défi de la Plume Blanche, nous utilisons les règles du Milsim A.C.P , nous avons fait partie des premières team en France à utiliser ce règlement créé par nos amis du Sud (Wacht am rhein en 2016, Opération Overlord en 2018, Opération Irène qui se déroule chaque année depuis 2017).

Depuis, les effectifs de la team n'ont cessé de croître jusqu'à atteindre une cinquantaine de membres, nous comptons proposer pour la rentrée 2020 deux organisations par mois à condition que la situation sanitaire nous le permette.

Cette année, nous avons mis en place un nouveau terrain communautaire au sein de la team, il s'agit du « boot camp », ce terrain disposera à terme





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 monastere de Ségriès - Moustiers Sainte Marie

(04)

Texte de S.Gesquiere - Photos Monastere de Ségriès

Ancien monastère cistercien du XIXe siècle, implanté dans un domaine de 8 hectares, le monastère de Ségriès est un site magnifique qui a accueilli plusieurs GN entre ses murs. La qualité de l'hébergement et la beauté du site en font un lieu très demandé. En voici la présentation.

Histoire du monastère

Vers 1856, Monseigneur Jordany, évêque de Fréjus et Toulon, fait construire une résidence d'été dans le domaine qu'il possède à Ségriès, à 6 km de Moustiers-Sainte-Marie, avec une petite chapelle privée à côté. En 1864, une colonie de religieux cisterciens de l'abbaye de Sénanque s'installe au lieu-dit « Ségriès » pour fonder une nouvelle maison, dans le prolongement de la demeure initiale. La construction du monastère et de la chapelle s'achève en 1871. La maison est placée sous le vocable de « Notre-Dame-des-Anges de Ségriès ».



Dans la façade sud, se trouve un vitrail somptueux réalisé par le peintre Guilbert d'Anelle, directeur de l'école d'Avignon. Il représente la Vierge Marie entourée d'anges portant en listel des extraits des litanies de la Vierge. Quatre vitraux latéraux tout simples, un dessin géométrique avec quelques touches de couleur, ornent la chapelle. La voûte de la chapelle comporte les armoiries du pape Pie IX et, en clé de voûte, celles de Mgr Meirieu, alors que les armoiries de Mgr Jordany sont sculptées sur la façade du hall d'entrée du monastère.

Sénanque procède à la fermeture du Notre-Dame de Ségriès en 1892. De nombreux propriétaires et occupants se succèdent.

- Pendant la Première Guerre mondiale, une congrégation de sœurs belges reçoit des réfugiés,
- Laboratoire d'un parfumeur de Grasse,
- Colonie de vacances pour enfants,
- Maison de retraite,
- Seconde résidence fastueuse d'un industriel niçois,
- Studio privé d'un acteur de cinéma,
- ...

La chapelle n'est plus consacrée depuis les années 60. Un faux plafond est installé, cachant la voûte et le vitrail de la façade et abîmant la corniche en pierre de taille. La chapelle commence à se délabrer, elle se vide, tout le mobilier, à part les stalles, disparaît.

Annemarie et Dhruv Bhandari ont acquis le monastère en 1995. Devant l'ampleur du travail et l'abondance de surfaces habitables, ils ont fait appel à des amis et à la famille pour restaurer les lieux, pièce par pièce. Chaque hiver, une nouvelle tranche de travaux fut réalisée, pour lui rendre vie, en essayant de lui garder son atmosphère de recueillement et de convivialité. En 2013, la rénovation de la chapelle débute. En quelques mois, les artisans, peintre-décorateur, vitrailliste et ferronnier, lui redonnent sa splendeur d'antan.

Les lieux

Le monastère de Segriès dispose de plusieurs salles, de 20 à 175 m². Le grand salon est équipé d'un piano à queue, tout comme la chapelle qui peut accueillir concerts, spectacles et événements.

Luc Arbogast s'y est ainsi produit en juillet 2020.

Suite à des déboires financiers, la congrégation de

Adaptés pour différents formats, les salons et salles peuvent être disposés à la guise des utilisateurs. Le site dispose d'une connexion Wifi qui peut être utile aux organisateurs.

- o Grand salon : 85 m² ;
- o Silvacane : 25 m² ;
- o Lérins : 12 m² ;
- o Chapelle : 175 m², pouvant accueillir jusqu'à 150 personnes ;
- o Petit salon : 30 m² ;
- o Sénanque : 25 m² ;
- o Grand'Ourse : 50 m².



Le domaine est vaste, il y a de nombreux endroits à l'extérieur également qui peuvent agrémenter vos scénarios : l'amphithéâtre, la terrasse du Pavillon, le cloître, la jardin, les terrasses et la garrigue environnante.

L'hébergement est très flexible (chambres individuelles, doubles, twin, triples et suites pour 4 à 5 personnes). Selon le confort souhaité, la capacité d'accueil peut aller jusqu'à 70 personnes. Pour de petits groupes jusqu'à 15 personnes, il est possible de louer « côté garrigue » en gestion libre. Cet ensemble de 215 m² donnant sur la garrigue, est

composé d'une cuisine équipée avec salle à manger, un vaste séjour, 5 chambres de 2 à 4 personnes et une terrasse privative.

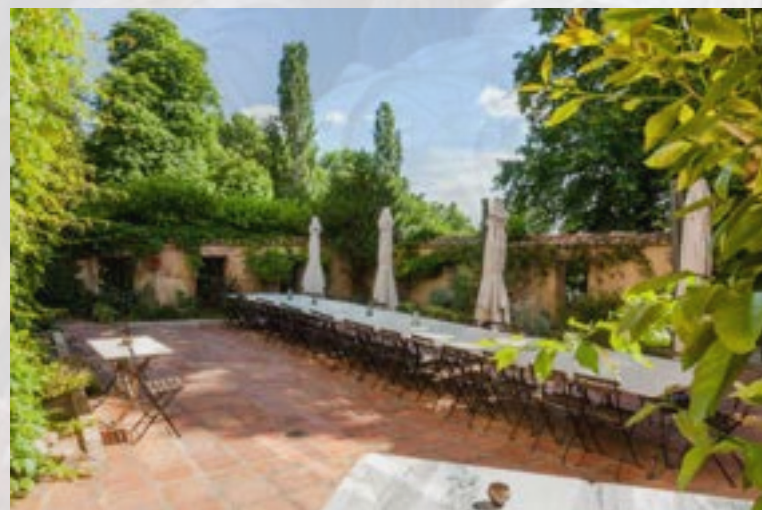
La restauration peut être assurée sur place en gestion libre ou par le biais d'une prestation.



La magie d'un lieu

Le monastère est caché au fond d'un vallon, un environnement naturel enchanteur, quelle que soit la saison. Les joueurs pourront négocier à l'ombre frémissante des bambous dans le cloître, vivre des moments magiques dans les buis descendant vers la source ou se laisser emporter par un sentier qui vous mènera dans la garrigue environnante.

Ayant obtenu la marque « Parc » en 2013, les propriétaires du site se sont engagés dans la démarche définie par la « Charte européenne du tourisme durable dans les espaces protégés », tout en offrant des services de grande qualité. Ils se sont orientés vers des projets d'énergie solaire et de production de leurs propres fruits et légumes et viennent d'obtenir le label L.P.O., pour ainsi garantir la biodiversité dans le domaine.





Le monastère et le GN

Le site est idéal pour organiser un GN dans un cadre magique et dans un confort rare. Il est possible de le louer en gestion libre. Attention toutefois. La qualité de l'hébergement et le succès des lieux impose de réserver les lieux longtemps à l'avance, à moins d'avoir la chance de bénéficier d'un désistement. Plusieurs GN ont été organisés sur ce site, dont le GN Prophecy de l'association Les Contes de Provence.

Localisation

Le monastère de Ségriès est sur la commune de Moustiers-Sainte-Marie à 40 km de Manosque et Dignes-les-Bains, dans le département des Alpes-de-Haute-Provence. Le site est assez isolé, le moyen de transport en commun le plus proche étant le bus qui arrive à 9 km dans la commune de RIEZ au départ Marseille (LER 27), Aix-en-Provence (LER 27), Aix-

TGV (LER 27), Digne-les-Bains et Manosque, tous les jours sauf le dimanche.

La gare Aix-TGV est à 95 km du site.

LE MONASTÈRE DE SÉGRIÈS (ou : Notre-Dame de Ségriès)

Route de Riez,

F-04360, Moustiers-Sainte-Marie

Longitude : 06° 10' 30" E

Latitude : 43° 51' 22"

Altitude : 730 m;

Adresse :

Annemarie et Dhruv Bhandari-Desmet

Monastère de Ségriès

Route de Riez

04360, Moustiers-Sainte-Marie

Téléphone : +33 (0)6 78 75 61 98

Email : monastere.de.segries@gmail.com

Site internet : <https://www.monastere-de-segries.com>

La Brigade D'Airsoft Doloise dépolue son site de jeu (72)

Texte de Bidou: Photos BAD

La Brigade airsoft doloise dite Brigade B.A.D. ou BAD39 est une association de loi 1901, créée en 2014 et située dans le Jura (39).

En 2014, la B.A.D. ne proposait qu'un domaine d'activité : l'airsoft.

En 2019, l'association passe un cap en proposant désormais 5 domaines d'activité : airsoft, tournage, organisation, nettoyage et recherche.



En 2014, l'association possédait un petit terrain de 600m², ne pouvant accueillir que 10 joueurs.

Au fil du temps, l'effectif de l'association a évolué et, par conséquent, elle a dû trouver un autre lieu.

Chaque année, elle devait changer de terrain pour des raisons diverses et variées. En 2018, un des membres, « Tonton », a acheté un terrain pour l'association. Un terrain qui pourrait faire rêver plus

d'un en l'imaginant dans le futur mais qui, en réalité, fait horriblement peur à l'heure actuelle (Photo ci-dessus)

L'association a accepté de faire un contrat de prêt pendant plusieurs années, pour plusieurs raisons :

1. **L'écologie.**

Voir un terrain dans cet état, en pleine forêt, dans notre si belle région était effarant. Il était impossible de le laisser comme ça. Il fallait stopper radicalement les incivismes qui perduraient depuis plusieurs dizaines d'années ! Il a fallu faire une communication spécifique afin d'informer les personnes malveillantes qui continuaient leurs dépôts sauvages, que le terrain était désormais privé. Nous avons dû également trouver un financement pour la création et la pose de panneaux informant de l'arrêté déposé et validé contre les incivismes sous peine d'amende et de poursuites judiciaires. Des dispositifs vidéo ont été mis en place pour nous permettre d'identifier les auteurs. Depuis, il n'y a plus eu de dépôts.



2. **Le Nettoyage.**

Grâce à la motivation exceptionnelle des membres de l'association, nous avons réussi à nettoyer et à trier des déchets très variés (vaisselle, pneus, mobilier, déchets domestiques, véhicules, ferraille, verre, plastique à perte de vue). Malheureusement, l'évacuation de ces déchets à une centrale de traitement pose problème.

Nous n'avons pas le budget pour louer des bennes et payer le recyclage pour ces tonnes de déchets. Nous espérons une aide des différentes municipalités du secteur, mais tout cela est finalement complexe. L'écologie n'est pas leur priorité dès qu'il s'agit de financer une action. Nous essayons toujours de trouver



une solution et ne perdons pas espoir. Surtout après le travail exceptionnel effectué par les membres B.A.D ! (Photos de cette page)

3. **Avoir notre terrain.**

Notre volonté pour ce terrain, qui fait actuellement plus de 2 hectares, est de l'aménager avec des structures « type chalet », en bois, polyvalentes et ambulantes, afin de nous permettre de modifier le plan du terrain pour différents événements. Nous espérons également l'agrandir, car nous avons la possibilité d'acheter d'autres parcelles.

Nous souhaitons organiser nos événements dit « O.P. à thème » de jour comme de nuit, installer un éclairage indépendant, une zone de vie, mais également, nous permettre de proposer notre terrain sous forme de location pour des séminaires, enterrements de vie de garçon/fille, d'anniversaires, etc. Mais n'allons pas trop vite, comme je vous l'ai dit, nous proposons cinq domaines d'activité, donc chaque chose en son temps.



Fabriquer un "Rocket Stove"

Texte de S GESQUIERE et Selta, Illustrations Selta

Dans les années 70, Lanto Evens et Larry Winiarski, développaient une sorte de poêle à bois avec un cahier des charges précis visant une fabrication facile et peu coûteuse avec des métaux de récupération, un usage simple et une faible consommation de combustible.

C'est ainsi qu'est né le Rocket stove, également appelé poêle dragon en raison du bruit caractéristique que peut générer sa combustion

Peu connu en France, le Rocket stove est particulièrement développé dans les pays où les combustibles sont rares. Il peut ainsi à ce titre être ponctuellement utilisé sur un GN, en prenant en compte les règles de sécurité indispensables avec un équipement faisant du feu et dégageant une chaleur certaine. Par ailleurs, comme tout élément de chauffage, qui peut conduire à des incendies ou des intoxications au monoxyde de carbone (CO), il est important de respecter certaines règles de construction si vous envisagez de l'utiliser en intérieur.



dans la chambre de combustion et à travers le foyer permet d'avoir une combustion quasi complète du combustible et donc un rendement thermique exceptionnel, impossible à atteindre avec un barbecue. Ainsi, il consomme moins de bois et, du fait de sa meilleure combustion, produit moins de fumée.

Ainsi, la température est plus élevée que dans un foyer traditionnel. Cette température permet de brûler des éléments qui, autrement, subsisteraient. La plupart des Rocket stove sont fabriqués avec des matériaux de récupération. En fonction des éléments de bases choisis, ils peuvent être plus ou moins durables. Si vous ne pouvez pas fabriquer votre propre poêle dragon, il est possible d'en trouver dans le commerce à des tarifs variables selon la taille (de 25 à 150 euro).

Le principe du Rocket stove est finalement assez simple : Une arrivée d'air existant sous le foyer, dès que la température monte, la circulation de l'air

Le Rocket stove en GN

Cet équipement est particulièrement adapté au GN, notamment lorsque vous montez un campement et comptez faire votre propre nourriture. Des œufs au bacon au petit-déj peuvent être un moyen de diplomatie efficace pour nouer une alliance. A contrario, l'odeur du bacon grillé est une arme psychologique non-négligeable après deux nuits courtes.

Dans le cadre de l'utilisation, la plaque en métal se trouvant sur le dessus doit être légèrement pliée vers le centre pour permettre à la graisse de tomber dans le feu.

Pour faciliter le démarrage du feu, il est important d'avoir du tout petit bois. Certains conseillent d'utiliser de l'écorce de thuya, qui part en tout petits morceaux. Il est également possible d'utiliser des pommes de pins. La consommation de bois est assez faible. Ainsi une petite caisse de bois suffit amplement pour un weekend. En effet, une fois le feu allumé, on a généralement 3 ou 4 morceaux qui brûlent seulement, c'est largement suffisant.

L'avantage est que l'on cuisine à la flamme. On peut donc commencer à cuire sans attendre. La plaque métallique permet de cuire comme une plancha. On peut également utiliser une casserole (qui ne servira plus que pour ça du coup) tant qu'une sortie d'air est maintenue. On peut également utiliser une bouilloire en fonte pour l'eau chaude, et une poêle pour les œufs au bacon du matin.

La sécurité et le Rocket stove

Le fût du Rocket stove ne chauffe pas car il est rempli d'isolant, souvent des billes d'argile (lourd) ou de la mousse isolante (plus légère). Par contre au niveau de la plaque, il y a un fort dégagement de chaleur. C'est d'ailleurs pour ça qu'il faut qu'elle dispose de poignées avec lanière en cuir.

Au niveau du point d'entrée du feu, il n'y a pas de soucis, sauf à vouloir mettre sa main dans le tube. Bien sûr, comme tout objet où il y a du feu, il est préférable de le garder fixe lorsqu'il est en cours d'utilisation. Par ailleurs, si la flamme est mal maîtrisée au niveau du fut (trop de bois conduisant à une flamme trop forte) la flamme rebondit sur la

plaque et du coup ça peut faire chauffer le haut du fut. Il n'y a pas de braises qui peuvent tomber sur le sol car le bois brûle tout au bout du tube. Il suffit juste de penser à pousser le bout de bois vers le centre.

Lorsque vous installez votre campement, prévoyez un espace plat où déposer le Rocket stove, dans un endroit éloigné des combats et de tout objet susceptible de prendre feu.



La fabrication :

Faire soi-même un Rocket stove demande surtout une bonne maîtrise de la soudure. Le matériel reste très basique et se récupère assez facilement.

Les principales questions à se poser avant la fabrication d'un Rocket stove sont : souhaitez-vous utiliser ou non un isolant, et quel usage souhaitez-vous en faire (l'isolant peut vite peser lourd) ? Une autre question à se poser est la taille, qu'il faut anticiper en fonction de l'usage que l'on va avoir de l'appareil. Les plus petits Rocket stove se font ainsi avec des boîtes de conserves.

De même, il y a beaucoup d'astuces qui facilitent grandement la conception, puis la construction de son Rocket stove. N'hésitez pas à aller jeter un coup d'œil sur les sites suivant qui vous proposeront des tutoriels.

<https://www.youtube.com/watch?v=ItxIY5X3hRk>

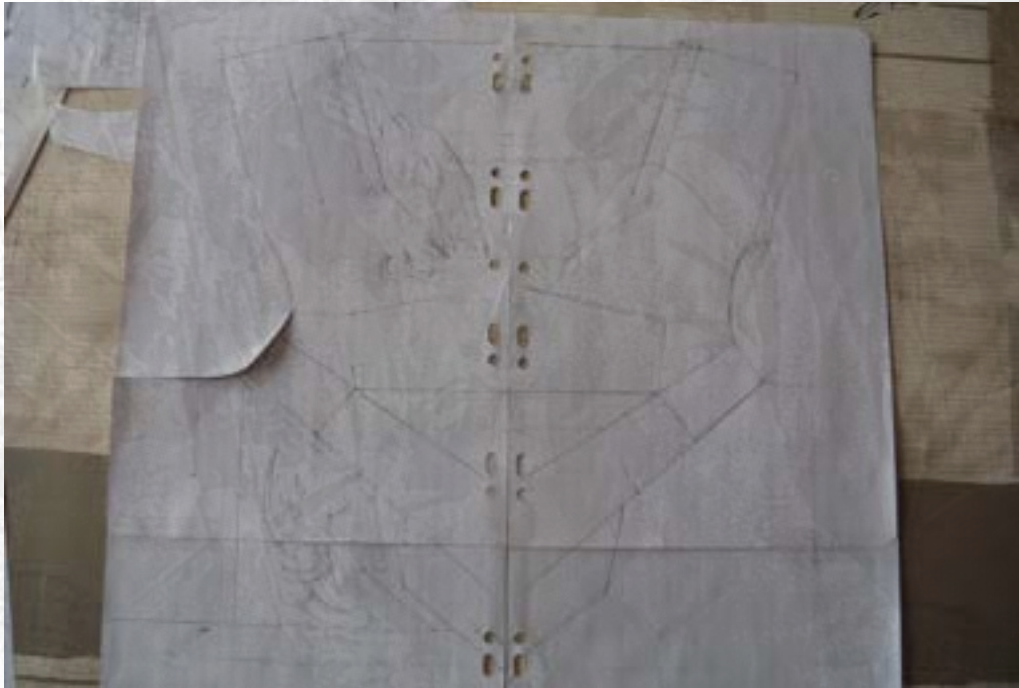
<https://www.permaculturedesign.fr/barbecue-technique-rocket-stove-combustion-ecologique-economique-ianto-evans/>

Fabriquer une armure en set de table

par Gabriel Bocquaire : Illustration Gabriel Bocquaire

L'armure est un élément important du combattant en GN. Mais a moins de passer un temps très important a fabriquer une cote de maille, ou d'avoir un porte monnaie bien garni, il vous faudra faire preuve d'astuce. Voici donc les conseils de Gabriel pour fabriquer cet élément de costume incontournable.

Tout d'abord, il faut dessiner un patron.

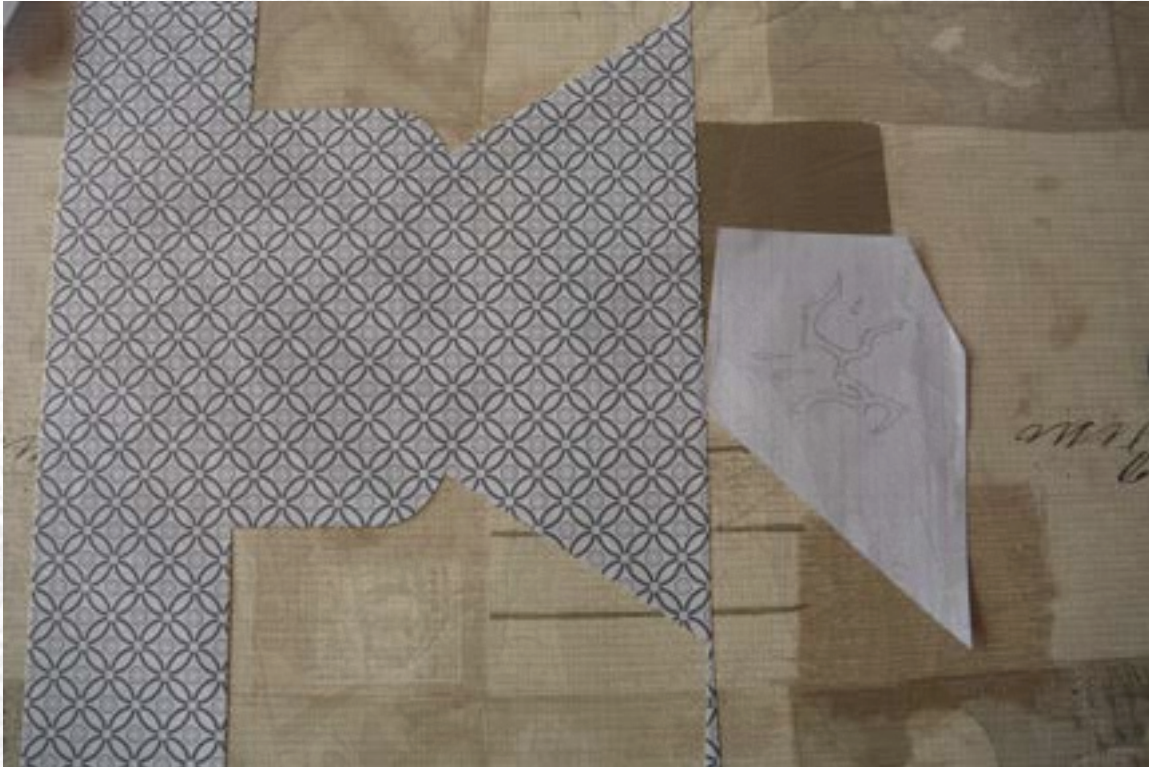


Au final, ça donne ça ! C'est le haut de l'armure.



Ensuite, pour faire une pièce d'armure (pour le dos), nous avons besoin d'un set de table. Le set de table va permettre de rigidifier car le simili cuir est souple ! On en trouve un peu partout dans les grandes surfaces ou les zones commerciales.

Nous découpons ensuite le patron avec un motif sympa dessiné, une rune (là, c'est le côté artistique qui parle).



Je dessine les contours sur le set de table.

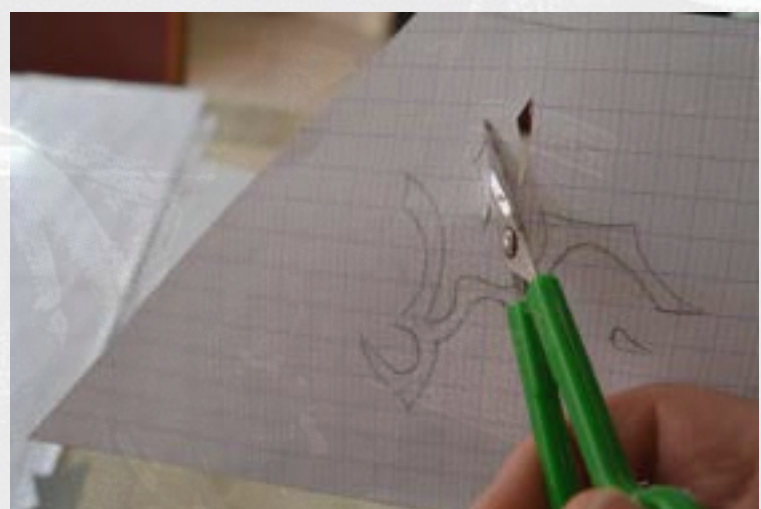


Je fais de même sur un peignoir usagé. Ça peut aussi être des serviettes ou des pulls ou autre. L'important est de gagner de l'épaisseur qui permettra de fixer des rivets, mais aussi pour coudre.



Sur le simili cuir (acheté chez Mondial tissus), je dessine aussi les contours des 2 pièces. Je laisse une marge d'1,5 cm., c'est suffisant. Cela permettra de rabattre les bords.

Petite remarque : il est possible d'utiliser un cuir souple, pas trop épais, mais le cuir est beaucoup plus cher, forcément. Sur cette photo j'ai découpé la pièce du peignoir et de la doublure (tissu imperméable.)



Je donne un coup de cutter aux extrémités du dessin, puis, j'utilise une petite paire de ciseaux pour découper le reste du motif.

Après avoir collé l'adhésif mural effet métal (acheté chez Brico Leclerc), j'applique de la colle néoprène sur les bords des différentes parties. Ici, la colle néoprène de Carrefour (3€55) fait très bien l'affaire et est 2 fois moins chère que la marque Sader. .



Après collage.

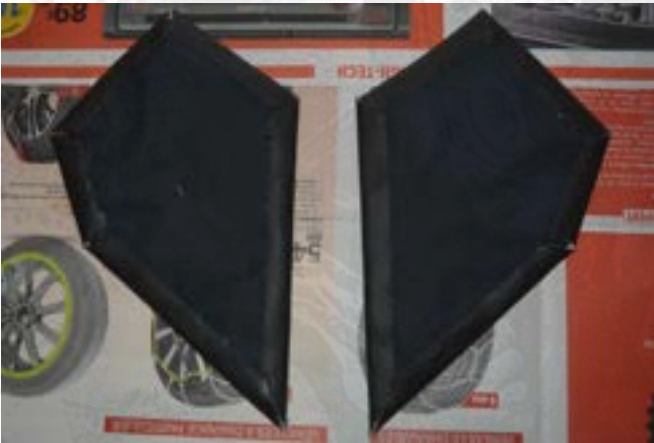


Après avoir collé par-dessus le set de table, la partie peignoir et la doublure, je fais des encoches sur les coins et j'applique la colle néoprène sur les bords du simili et de la doublure.



Les bords sont rabattus.

Et voilà !



A l'aide d'un poinçon, je perce environ tous les 5 mm le long du contour du motif afin de le coudre par la suite. C'est pour éviter que cela se décolle, mais aussi cela va le faire ressortir !



La partie couture : Je fais un double nœud, je passe l'aiguille et je tire bien.

Je passe l'aiguille dans le trou suivant puis je ressors au prochain



Puis, je repasse l'aiguille dans le trou précédent et ainsi de suite.
Et voilà le résultat !



Vous renouvelez ensuite l'opération pour chaque élément de l'armure avant de tout assembler à votre taille.

Graille et Bataille:

Retours sur un GN à la sortie du confinement

par Théo Hennequin

Photos de Axelle Cazeneuve - Marjorie Blaiseau

Quand le dé confinement a été annoncé, la plupart des GN de juin et juillet avaient été reportés ou annulés, y compris ceux de notre association, le Consulat d'Elleslande à Toulouse. Le calendrier était désespérément vide, et la communauté faisait déjà le deuil d'une saison de GN partie trop vite.



Mais, alors que l'on se demandait comment nous pourrions avoir une activité avec l'association cette année, l'idée m'est venue d'un jeu le plus facile à organiser possible, dont la totalité du jeu se baserait sur les batailles avec des répliques en mousse. Pas d'intrigue. Pas de BG compliqués. Pas de PNJ. Seulement des PJ jouant des mercenaires engagés par des nobles distants (qui n'étaient même pas en jeu) pour leurs petites querelles dont les mercenaires n'avaient que faire, tant que l'argent tombait.

L'argent gagné en se battant permettait d'améliorer le personnage : nous avons fait un système de MOBA (jeu vidéo de batailles multijoueurs) en GN.

C'est peu classique pour un GN, mais ça permet d'avoir quelque chose de simple, jouable, et amusant. Les autres ressorts de l'événement étaient essentiellement de revoir les amis, et de manger ensemble. Le prix était donc volontairement bas (10€).

L'univers était volontairement flou : de nobles chevaliers pouvaient combattre contre des bandits de l'espace, ou encore contre des dinosaures. Le but était de permettre aux gens de réutiliser leurs costumes condamnés à rester dans les cartons jusqu'à l'année prochaine, et ce peu importe le GN.

L'équipe d'organisation rassemblée, composée de Ludovic Viala, Nathan Dubot, Axelle Cazeneuve et moi-même (soit la quasi-totalité du bureau de l'association), nous avons trois semaines pour faire un GN d'une journée pour cinquante personnes, avant Kandorya de préférence. Il a eu lieu le 27 juin 2020, dans un parc privé en plein centre de Colomiers. Avec nous, une association partenaire, l'Asteria Karavan, proposait une buvette à prix libre, avec des boissons dans des gobelets jetables (ou ceux des PJ) et des makrouts pour le repos de nos guerrières et guerriers.



Mais il restait un défi majeur : celui des normes sanitaires liées au COVID. En effet, plusieurs problématiques en sortaient, notamment que toutes les installations communes devaient être désinfectées régulièrement, avec l'aide des participants informés par des petites affichettes des choses à faire. Il était de plus impossible de partager la nourriture ou d'échanger des objets de jeu (comme de la monnaie, dématérialisée, ou des drapeaux).



Nous avons constaté que malgré les règles d'hygiène, il est difficile de contrer le plaisir qu'ont les gens à se retrouver après une longue période.

Ainsi, des amis se sont enlacés ou rapprochés sans que l'organisation ait pu y changer quoi que ce soit, et on les comprend bien évidemment. De plus, la règle de non-déplacement des flèches a été en pratique impossible, puisque laisser traîner des flèches posait des problèmes de sécurité du matériel et des PJ.



En fin de compte, le contexte du Covid demande, au GN comme aux autres activités, de prendre un maximum de précautions tout en reposant sur le bon sens des participants et participantes... qui se trouve parfois en contradiction avec le besoin tout humain de relations

La FédéGN est à votre disposition pour vous conseiller et vous aider dans le cadre de l'organisation de vos jeux en cette période sanitaire complexe et évolutive.

[Un protocole de sécurité et par ailleurs à votre disposition](#)

Stockage de vin et espace culturel atypique

GALYff vous propose un lieu de stockage en milieu sous terrain sécurisé mais aussi un très bel espace de jeu grandeur nature à 1h de Paris



Les associations Arcan, Imperium Lundi, Poing d'acier ou encore les Orcs des forêts nous ont déjà fait confiance, alors n'hésitez pas et faites comme eux, osez GALYff !

GALYFF

SAS GALYFF RCS 822 116 232
Les bureaux de Chantilly
9 rue des otages 60500
CHANTILLY
+33 6 03 69 82 84
Mail : lfilloleau@galyff.fr

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

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



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

Le GN et la sécurité routière

Les jeux de rôles grande nature rassemblent des joueurs qui parcourent souvent des distances importantes pour participer à un évènement. Si certains, bien que rares, viennent en transports en communs, bien souvent, la quantité de matériel amené impose un déplacement en voiture. Or les critères de distance, de chargement, de fatigue etc... peuvent présenter un risque. Qu'en est-il réellement, nous avons posé la question à des GNistes.

Dans le cadre de sa formation d'enseignante de la conduite et de la sécurité routière, Cécile Roussillat devait réaliser une intervention sur le thème de la sécurité routière à destination d'une entreprise ou d'un organisme. GNiste, elle a choisi de solliciter la FédéGN pour soutenir son initiative. Cécile a développé un questionnaire remplis par 114 personnes, questionnaires qui lui ont permis de construire la base de son intervention qui a eu lieu le 1er juin dernier sur le Discord de la FédéGN. Le compte rendu de cette intervention est téléchargeable à cette [adresse](#) :

Par ailleurs, Cécile Roussillat a rédigé 3 fiches techniques dédiées à la sécurité routière :

[Le chargement du véhicule](#) :

[La gestion du trajet pour aller sur un GN](#)

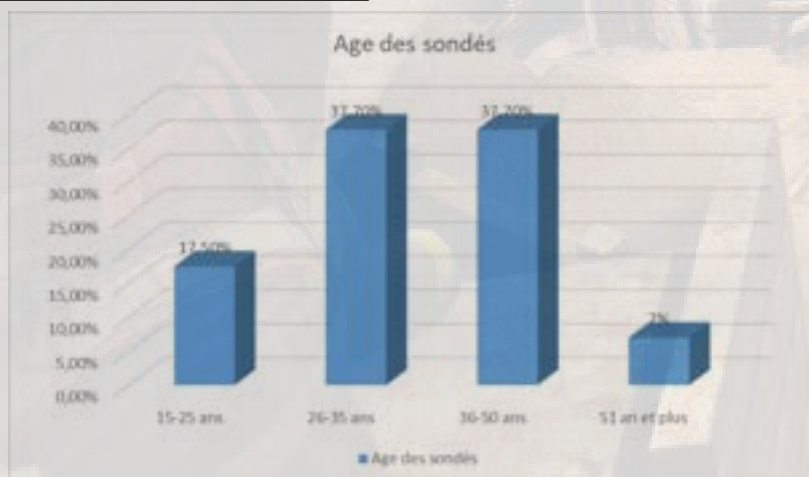
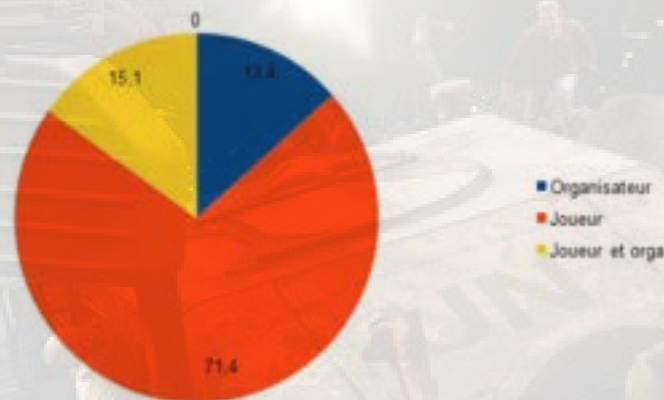
[Les poly consommations](#) :

1/ Les personnes ayant répondu au questionnaire

32,5% des personnes ayant répondu sont des femmes, 67,5% sont des hommes.

13,4 % sont exclusivement organisateurs ou organisatrices. 71,4% des répondants sont des joueurs exclusivement et 15,1 % sont à la fois joueurs et organisateurs.

94,7% des personnes répondu ont le permis de conduire.



Source : Enquête sur la sécurité routière en GN avril 2020

2/ la pratique du GN des personnes ayant répondu

Les réponses sont assez équilibrées concernant le nombre de jeux auxquels participent les personnes ayant répondu au questionnaire

3/ Véhicules utilisés pour se rendre en GN

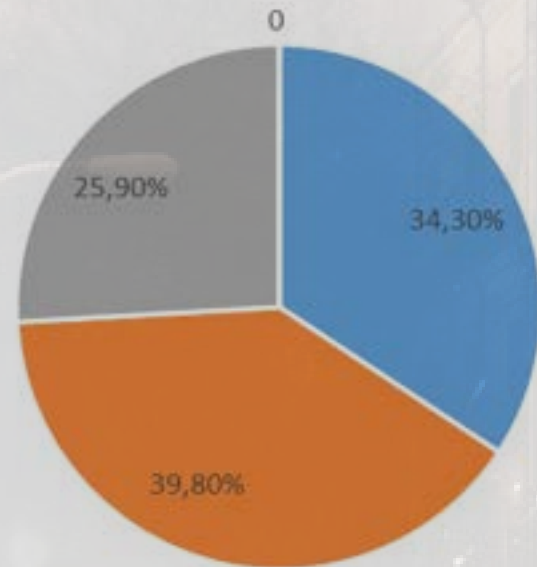
La plupart des GNistes utilisent un véhicule personnel pour se rendre sur un GN. Les utilisateurs choisissant de prendre un véhicule de location le font essentiellement en raison de la capacité de charge de celui-ci et s'orientent en général vers un utilitaire, plus rarement vers un minibus. 13% des personnes utilisant leur véhicule personnel ajoutent une remorque afin d'augmenter leur capacité de chargement.

Les commentaires précisent que, en l'absence de remorque, le véhicule est en général très rempli, ce qui limite les possibilités de covoiturage. Ainsi 14% des conducteurs partent seuls dans leur voiture, bien souvent faute de place, mais aussi, plus rarement, pour des raisons géographiques (pas de joueurs sur leur route). 27,5% des GNistes interrogés partent au moins à deux, rarement plus, la encore pour des raisons de place limitée en raison du matériel emmené.

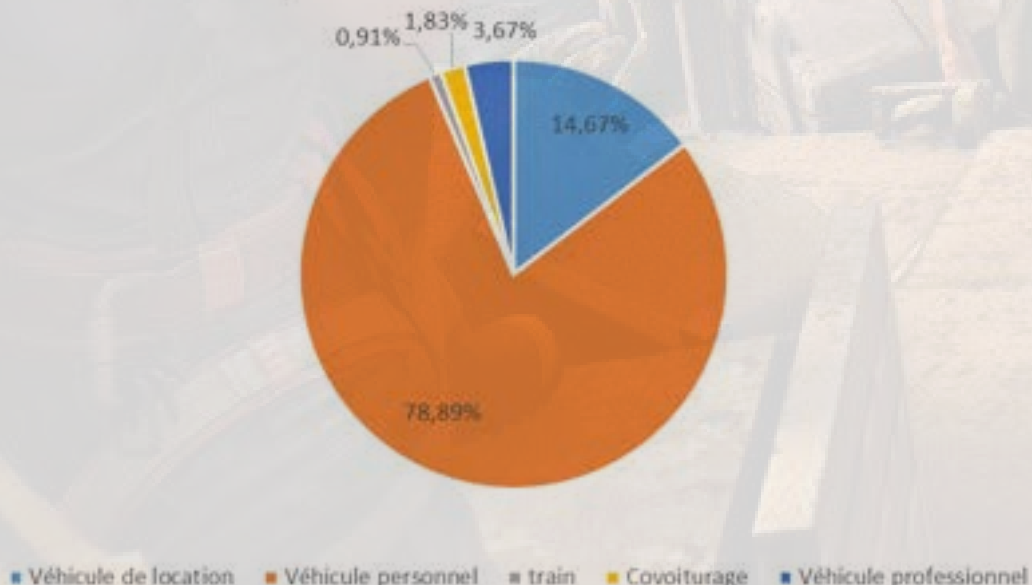
On le voit donc, les véhicules de GNistes sont chargés, très chargés.

Et pourtant 34,25% des personnes interrogées ne font pas de vérifications de sécurité particulières avant leur départ. Ce chiffre monte à 60% au moment du retour du GN. 74% des conducteurs ne prennent aucune précaution particulière par rapport au chargement de leur véhicule avant le départ. L'important est que tout rentre, peu importe comment, quelle que soit la répartition des charges, la visibilité sur l'extérieur ou l'arrimage du matériel pour éviter qu'il ne se transforme en projectile en cas de freinage brusque. Par ailleurs, 27% des chauffeurs disent ne pas prendre de mesure particulière concernant le chargement de leurs répliques d'armes.

Nombre de GN par an



Moyen utilisé pour se rendre en GN



4/ Le partage du volant

Bien que 85% des véhicules comportent plusieurs conducteurs. 23% des conducteurs ne souhaitent pas passer le volant de leur véhicule à un tiers.

5/ Etat du véhicule et assurance

3,54% des personnes ayant répondu au questionnaire et utilisant leur véhicule personnel considèrent que celui-ci est en mauvais état.

Il reste étonnant que 8% des utilisateurs ne se savent pas si le véhicule qu'ils utilisent est assuré, et un nombre plus important ne sait pas comment il est assuré, particulièrement dans le cadre de l'utilisation de véhicules de location.

Ainsi, en ce qui concerne les véhicules personnels, 36,9% sont assurés aux tiers et 63% tous risques. A noter que si 29 % des détenteurs de véhicules ne sont pas assurés pour un conducteur autre que l'assuré lui-même, 44% des personnes concernées prêtent tout de même le volant à un tiers.

Sur les détenteurs de véhicules dont l'assurance couvre les autres conducteurs potentiels, 43% d'entre eux ne confient pas pour autant le volant à un tiers.

6 Le trajet jusqu'au ou depuis le GN

Peu de personnes préparent le trajet à l'avance (9% des conducteurs), la grande majorité se basant sur des GPS et des applications de type Waze ou Google map. 8,3% des conducteurs continuent à utiliser des cartes routières papier soit en doublon par sécurité, soit exclusivement.

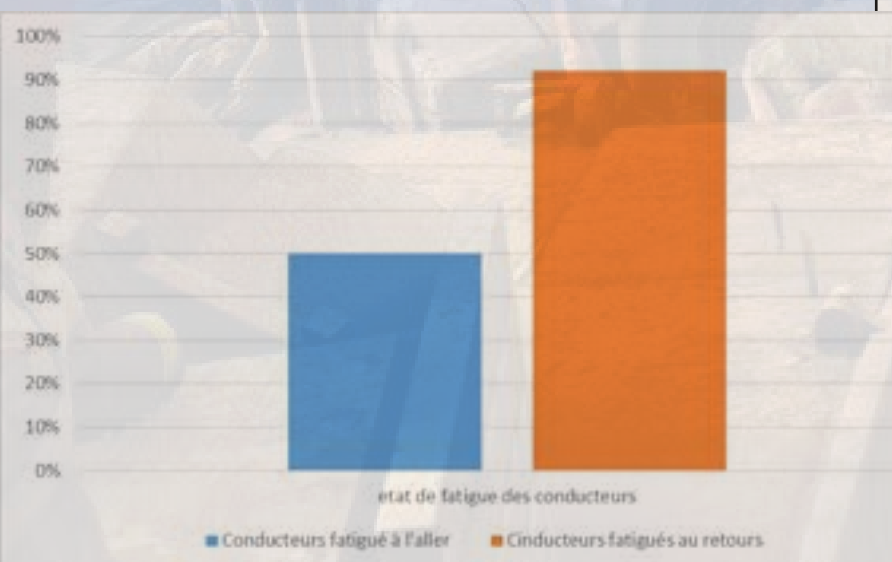
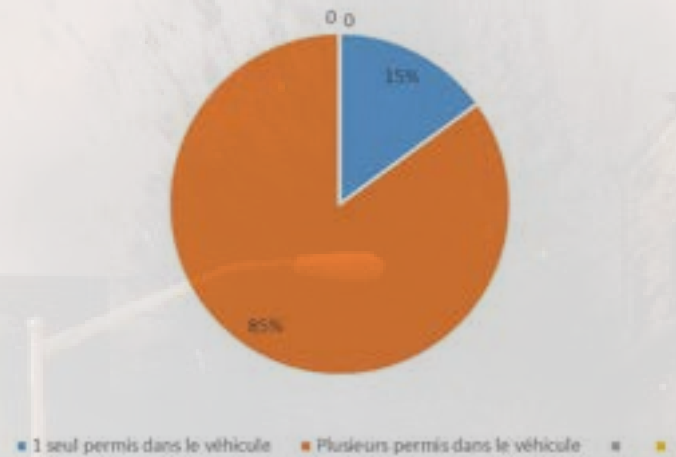
La route peut toutefois être longue. 50% des conducteurs ont ressenti de la fatigue sur le trajet. Ce pourcentage monte à 92% si l'on prend en compte le trajet du retour.

21,3% des conducteurs ne font pas de pauses en route, cela correspond en grande partie aux GNistes faisant moins de 2h00 de route pour se rendre sur leur site de jeu. Sur le trajet du retour, le nombre de pauses augmente, certains conducteurs adaptant leur jeu de façon à se ménager une plage de repos suffisante la nuit précédant le départ, même s'ils restent une minorité. 14,8% des GNistes retardent leur départ du GN au lendemain pour pouvoir se reposer suffisamment.

Sur les personnes ayant ressenti un gros coup de fatigue, 16,7% ont changé de conducteurs, 55,6% ont fait une pause, 15% ont bu une boisson (café, thé, boisson énergisante), 12,7% ont poursuivi leur chemin, mettant de la musique, discutant avec un passager.

3,7% des conducteurs ont eu un accident en se rendant sur un GN, 15,7 % des conducteurs s'étant retrouvés dans une situation de presque accident en partie liée au comportement d'autres conducteurs, ou à la traversée des animaux. Par contre 30% des situations de presque accident sont liés à une faute d'intention du conducteur (fatigue, distraction par d'autres passagers). 44% des conducteurs prennent tout de même la route après un GN et verront en route, selon les circonstances.

Nombre de permis de conduire dans le véhicule



Airsoft -Rechercher et gérer un site de jeu

Par S Gesquiere Illustrations: ARCAN

C'est le graal de toute association d'airsoft, le rêve de tous les joueurs et responsables d'associations, un site de jeu géré par l'association elle-même.

Trouver un site de jeu est une démarche qui bien souvent peut s'avérer longue et compliquée. Pourtant, le nombre d'association ayant accès à un espace de jeu est relativement important malgré tout.

Vous venez de créer votre association, et bien entendu vous souhaitez jouer.

Avant de vous lancer dans des recherches de sites, testez vos bénévoles en allant jouer chez les autres. Faites des déplacements. Cela fera vivre les associations en question, mais aussi vous permettra de déterminer si votre équipe est suffisamment enthousiaste et solide pour se lancer dans une recherche (et une gestion de site). En effet, s'occuper d'un site demande du temps et de la volonté. Rien ne sert de trouver le site de la mort qui tue si vous vous retrouvez seul à le gérer, le sécuriser et l'entretenir...Car si la recherche d'un site est une tâche complexe, le succès ne signifie pas la fin de l'aventure mais bien son début. Et si les bonnes volontés sont nombreuses au début, elles ont tendance à disparaître au moment de mettre le pied à l'étrier.



demander un « courrier de recommandation ».

1/ Rechercher un site de jeu

Il ne faut pas se leurrer, on recherche tous le site idéal. Ne soyez pas forcément trop ambitieux dès le début. Un simple bois peut faire l'affaire pour vous roder.

Pensez à activer vos contacts et ceux de vos adhérents. L'un d'entre eux à peut-être un membre de sa famille, une relation professionnelle qui pourra vous aider ou vous trouver une solution.

A défaut, il vous faudra prendre votre bâton de pèlerin, chercher, visiter, identifier les propriétaires (via le cadastre, les mairies, les gardiens, les riverains).

Préparez dès le début de votre recherche un dossier présentant votre association, l'activité (en mettant en exemple les sites existants), votre projet. Vous pouvez vous appuyer sur les documents mis à disposition par la FédéGN : mais aussi nous

2/ La mise à disposition

Trois possibilités de mises à disposition existent.

- La mise à disposition à titre gracieux. Votre grand-mère, un agriculteur qui en a marre de voir son bois squatté, un gestionnaire d'une friche industriel qui cherche des solutions pour limiter les arrivées de gens du voyages le weekend ou les squats destructeurs. La mise à disposition à titre gracieux signifie que vous ne payerez pas de loyer. Prévoyez toutefois un écrit (convention de mise à disposition). Cela peut être un simple courrier qui prévoira vos contraintes, les conditions d'utilisation, les délais de résiliation de la convention etc... Ce document est indispensable pour pouvoir être présenté aux autorités en cas de contrôle.
- La location. Vous avez quelques moyens financiers et pouvez assumer un loyer ? Le fait de louer vous permet d'avoir un argument non

négligeable vis-à-vis du propriétaire qui y verra une façon d'arrondir ses fins de mois. Attention, prévoyez là aussi un bail de location, c'est à dire un texte qui prévoit les conditions de location, le loyer, les règles que vous aurez à respecter, la durée de cette location et les conditions de son renouvellement. Évitez les règlements en liquide qui ne laissent pas de traces ou demandez un reçu.

L'achat. De plus en plus d'associations se lancent dans cette opération, soit via l'un de leurs membres, soit en direct. L'achat n'est pas aussi insurmontable qu'on peut le penser. Il faut toutefois avoir un peu de moyens financiers. Cette solution est à déconseiller pour une nouvelle association, l'achat impose un engagement sur du long terme. Assurez-vous que le terrain que vous achetez vous permettra bien de pratiquer votre activité.

Certains évoqueront une 4ème solution, le jeu sauvage. Le jeu sauvage est le mal. Au-delà du risque qu'il fait courir à tout responsable d'association, même si ça n'est pas lui qui organise la partie, il donne une image négative de l'activité, que ce soit vis-à-vis du propriétaire, des riverains, et des élus. Par ailleurs, le jeu sauvage peut générer des confusions avec des interventions de forces de l'ordre en cette période ou la menace terroriste est toujours présente. Les médias se font malheureusement régulièrement l'écho de telles méprises.

3/ La gestion d'un site

Le saint graal est obtenu. Vous avez l'accord signé en poche. L'aventure ne s'arrête pas là car un terrain, une fois obtenu, se gère. Nettoyage, sécurisation, entretien, aménagement selon les accords du propriétaire vous demanderont du temps, des bras, encore et toujours des moyens financiers (c'est toujours sympa de payer un coup à vos bénévoles après une session de travaux).

Le nettoyage : Selon le degré d'isolement de votre site, il peut parfois être visité par des personnes indécrottes qui vous laisseront des souvenirs désagréables. Au-delà, certains joueurs ne sont pas forcément très respectueux non plus et n'hésiteront pas à vous laisser leurs reliquats de repas, sacs de billes vides etc...

Conseil : ne vous engagez absolument pas dans la gestion des poubelles de vos joueurs. Ils vous prendront très vite pour le responsable des ordures et ne feront que peu d'efforts. La règle la plus simple est la suivante : chacun ramène tout ce qu'il a amené, ordures comprises.

Malgré votre attention, il faudra de temps en temps nettoyer votre site, particulièrement si il s'agit d'un CQB. (Les billes s'accumulent toujours dans les mêmes endroits pouvant rendre certaines zones très glissantes). Vous devrez évacuer vous-même vos poubelles, à moins d'un accord avec le propriétaire ou la mairie locale.

Si vous avez des encombrants à évacuer, renseignez-vous, selon les situations, les tarifs des déchetteries peuvent varier.

La sécurisation : C'est une étape indispensable avant l'organisation de toute partie, avant tout aménagement.

Vous êtes dans un bois ? Recensez les arbres morts dangereux, les trous à baliser (ou exploiter). Attention toutefois si vous devez abattre des arbres morts ou dangereux, faites appel à un professionnel ou à une personne ayant les compétences, et l'équipement adapté.

Vous avez des bâtiments, assurez-vous de leur solidité architecturale, de l'absence de trous ou de fragilités si il y a des étages, de l'état de la toiture, des balcons, des éventuelles cages d'ascenseurs, que vous n'hésitez pas à condamner. Bouchez les trous, balisez les zones interdites d'accès (mieux vaut perdre une zone de jeu qu'un joueur lors d'un accident).



Si des fenêtres sont cassées, finissez d'enlever le verre et balayez le soigneusement. Un coup de balais général peut également être un plus. Le nettoyage du site fait partie de la sécurisation et peut vous permettre de récupérer des éléments d'obstacles.



Pensez à mettre en place une signalétique adaptée aux points d'accès du site (affiche sur le port de lunettes notamment).

L'entretien : Selon la typologie de votre site (présence de clôtures, aménagements), certaines choses peuvent se dégrader (ou être dégradées). Entretenir au mieux la clôture vous permettra de mieux marquer « votre territoire », et d'éviter les interruptions de parties liées à des promeneurs de mauvaise foi qui ont toujours promené leurs chiens à cet endroit et que c'est un scandale.

Il sera également indispensable avant chaque partie de vérifier que les balisages et autres aménagements de sécurité soient effectivement en place.

Un balayage du site peut aussi permettre d'éviter des glissades sur des accumulations de billes.

Par ailleurs, attention aux zones humides en hiver, le verglas peut amener à des chutes aux conséquences graves. Si vous êtes concernés, prévoyez du sel, ou neutralisez les zones ponctuellement dangereuses.

Le règlement d'utilisation de votre site : Ce document est indispensable. Il définira les règles d'utilisation, de mise à disposition, les zones interdites, les conditions d'accès, la gestion de la zone neutre, du stationnement, des ordures, des feux (attention selon les départements aux

restrictions liées à la sécheresse), les dangers relatifs aux sites, l'usage de grenades, de fumigènes, la lutte contre les nuisances sonores, le type de répliques autorisées selon le style du site (CQB etc..)



4/ Les partenariats

Mettre en place des partenariats et des actions grand public vous permettra de nouer des liens avec des personnes qui pourront vous rendre service, vous défendre si cela s'avère nécessaire. Selon le type de site que vous avez, les forces de l'ordre recherchent souvent des espaces d'entraînement (ce qui vous fera une présence en semaine), vous pouvez monter des actions caritatives (Téléthon, ou autre) ou des actions d'initiation à destination des sapeurs-pompiers, des personnels municipaux etc... Cela vous permettra de renforcer les liens, voire de recruter vos joueurs de demain...

Vous pouvez également faire la promotion de votre site auprès de la FédéGN, mais aussi nouer des relations avec des fédérations de randonnée, des associations locales. Vous pouvez également par le biais de centres de loisirs monter des animations avec des nerfs par exemple, pour les mineurs.

5/ L'assurance

A moins d'utiliser le site en permanence (tous les jours) ou d'y stocker du matériel de valeur, le contrat de base de la FédéGN couvre votre utilisation du site de jeu. N'hésitez pas à aller lire les fiches techniques sur le sujet (La n°8 [pourquoi s'assurer](#) et la n°87 [l'assurance fédérale pour les nuls](#)).

LES SENTES

Un GN pour jouer des drames forestiers dans une réalité sorcière.

Par Thomas MEUNIER

"Pourquoi tu me fais tout ce mal ?

- Tu le sais très bien.

- J'ai oublié. Mais je commence à comprendre. Je te demande pardon pour ce qui s'est passé."

Préparer un GN m'intimide. Engueulades avec mes co-auteurs, boulot d'écriture à terminer au dernier moment, adieu la vie sociale... Aussi, quand j'ai conçu un univers pour le JDR, celui de la forêt de Millevaux, j'ai évité le GN. Préparer des huis clos me semblait déjà un gros investissement pour une seule soirée de jeu. Les WE en décors extérieurs avec costumes post-apo, factions, PNJ et events programmés me mettaient des paillettes dans les yeux, mais ça peut représenter 1 an d'écriture intensive et la coordination de toute une équipe d'orgas. Je préférais rester derrière mon écran de JDR.

Pourtant, en JDR, l'écriture d'un scénario est également fastidieuse. Rédiger un scénario publiable prend du temps. Mon meilleur scénario, Mildiou, fait 23000 mots 35 heures d'écriture... pour jouer une soirée. C'est cool de rédiger des scénarios, mais je n'avais plus le temps.

Mais en JDR, nous avons résolu le problème par l'impro et le jeu sans MJ. L'impro, guidée par des aides de jeu, délègue aux joueuses une grande part des inventions créatives nécessaires à la tenue d'une partie. Le jeu sans MJ délaye les responsabilités créatives sur toute la table, ce qui rend l'impro plus aisée.

Si je voulais faire du GN Millevaux, il me fallait jouer en impro et sans orga. L'idée m'a travaillé jusqu'à ce qu'on me parle de Protocol. Les JDR sont orientés, soit par l'intrigue (scénarisée ou improvisée), soit par les persos (on suit les objectifs des persos ou leurs réactions). Protocol est orienté par les scènes : un scénario/jeu Protocol est une table aléatoire de scènes qu'on propose aux joueuses d'interpréter (un braquage, une fuite, un goûter d'anniversaire...), charge à elles d'expliquer pourquoi leurs persos sont impliqués.



Ça a fait tilt : ce que je voulais préparer, c'était les scènes.

J'ai donc rédigé des petites fiches de quelques mots : les rituels. Au cours d'une session des Sentes, les persos évoluent dans une forêt post-apocalyptique. Leur mission : accomplir un à trois rituels d'ici la fin du temps de jeu. S'ils échouent, ils se transformeront en monstres.

Jouer ses rituels amenait du jeu et de l'intrigue. Magiquement, j'ai pu commencer à jouer mes propres GN Millevaux, sans préparation, sans orga.

Mais les joueuses les moins à l'aise en impro se sentaient limitées par la minceur du matériel.

Cela m'a rappelé une soirée enquête Harry Potter organisée par Axel Tentacle pour 40 personnes. Il l'avait gérée avec un temps d'écriture réduit. Les feuilles de persos se résumaient à des fiches présentant des objectifs RP tels que convaincre un autre perso de quelque chose, jeter un sort, trouver un objet caché, etc.

Les rituels étaient déjà dans cet esprit, mais il fallait justifier a posteriori pourquoi son perso les réalisait. Un travail d'impro exigeant.

C'est pourquoi j'ai rajouté d'autres fiches :

- + des situations de départ, proposant une méta-intrigue pour tout le groupe ;
- + des temps forts, proposant des grosses scènes pour tout le groupe ;
- + des communautés, divisant le groupe en factions avec leurs propres philosophies, objectifs et dissensions ;
- + des missions de vie, assignant une occupation et des liens dynamiques avec d'autres persos ;
- + un destin, assignant une pente naturelle au perso et des liens dynamiques avec d'autres persos ;
- + des fiches de conseils RP.

Pour le JDR, Acritarche a développé le concept de haut potentiel ludique (HPL). Un matériel de jeu est à HPL s'il offre une grande durée de jeu pour un minimum de mots.

Le HPL a deux intérêts :

- + l'auteur a moins besoin d'écrire ;
- + les joueuses ont moins à lire et à retenir.

Le HPL repose sur une répartition différente des tâches. Dans les jeux très écrits comme le GN romanesque, l'auteur gère la plupart des aspects ludiques et créatifs, les joueuses retiennent et traitent les informations, et gèrent les réactions de leurs persos. Dans les jeux/scénarios à HPL, l'auteur propose le core design et l'essentiel de la direction artistique. Les joueuses ont travail créatif plus important (mettre de la chair sur l'os), mais ont beaucoup moins d'informations à lire, à assimiler, à

retrouver. Le HPL offre une expérience tout aussi satisfaisante sans exiger plus de travail de la part des joueuses, juste un travail différent. Et il offre plus de rejouabilité qu'un scénario/jeu plus écrit.

L'impro peut casser l'immersion et demande de la capacité de jeu. Aussi, Les Sentes fait surtout reposer le jeu sur une seule compétence : jouer ses objectifs. Vous n'avez qu'à piocher des fiches, garder celles qui vous intéressent et encadrent vos objectifs RP, et ensuite les jouer. 2 règles facilitent la réalisation des objectifs RP : "On croit tout ce qu'on nous dit" et "On fait tout ce qu'on nous demande". Les joueuses doivent se plier de bonne grâce aux propositions des autres, sauf cas exceptionnels.

Vous n'avez qu'à jouer vos objectifs RP, sans résistance particulière des autres persos : vous restez immergé dans le personnage sans devoir mobiliser une grande capacité de jeu.





Cela rend l'impro facile, invisible. Les joueuses n'ont pas le temps de réfléchir, elles ont plein de choses à faire ! Elles n'ont pas le temps de créer, elles sont trop occupées à jouer leur personnage ! Le temps de jeu réglementaire leur paraît souvent insuffisant pour pleinement développer le potentiel de leurs persos.

Le jeu fait 40000 mots. C'est 2 fois la taille de mon scénario Mildiou, sauf qu'il y a de la matière pour jouer beaucoup plus longtemps.

D'autres astuces rendent le jeu efficace, comme la mise en commun du matériel dans un coffre à jouets partagé ou la possibilité de supprimer ou modifier des éléments de gameplay, mais je voulais me borner à un aspect pour rester sur 2 pages.

Le GN impro n'a pas attendu Les Sentes pour exister. Ce n'est ni le meilleur, ni le seul (je citerais Intrigues en huis-clos de Thomas Solonce, qui est aussi un GN en kit). Mais c'est mon graal personnel

et le meilleur outil que je peux proposer pour vivre un GN Millevaux sans préparation, sans orga, immersif, et qui puisse être joué sans moi.

Moyennant quelques adaptations, on peut aussi jouer en ligne, sur table, ou dans d'autres univers, comme avec cette session post-soviétique, Hiver Nucléaire, ou une session western, Dusk River.



<https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/>

Crédits illustrations :

Raphaël Maître, Claire Munier, Batronoban, par courtoisie

Lewis Wickes Hine, Library of Congress, George Eastman House, Petar Marjanovic, Silsor, domaine public

philatz, Sean Clawson, the forest history society, pietplaat, Tasmanian Archive and Heritage Office, ww2gallery, aftab, road less trvled, cc-by-nc

Asa Hagström, Jeremy Weate, cc-by Hans B., cc-by-sa

CHECK LARPS , Une anthologie du GN tchèque

Par Michal Havelka - Photos:Check Larps

Check Larps est le résultat d'un long travail de GNistes Tchèques. Il s'agit d'un livre sur le GN tchèque, à destination d'un public international. Il se compose de 10 scénarios complets qui ont été joués depuis de nombreuses années en Tchéquie et en Slovaquie. Tous les matériaux additionnels pour faire fonctionner ces jeux sont accessibles en ligne. Vous voulez en savoir plus ? GN MAG est parti à la rencontre de Michal, l'un des auteurs de cet ouvrage.

Bonjour Michal, pouvez-vous vous présenter en quelques mots? Comment avez-vous découvert le GN?

J'ai commencé le GN en 2003 lorsque la popularité du Seigneur des Anneaux était au sommet. Tout le monde voulait revivre l'aventure du film et il n'y avait presque rien d'autre que des jeux fantastiques en République tchèque. Depuis, toute la scène du GN tchèque a évolué vers une grande variété de jeux de toutes sortes - des GN urbains, des GN post-apo, des GN en huis-clos ou des GN de grande taille et il semble que les jeux bac à sable retrouvent leur popularité passée.

Pouvez-vous nous en dire plus sur la genèse de "Check Larps"?

En 2010, nous nous sommes rencontrés autour d'un verre de bière, et après une longue discussion, nous avons conclu: "C'est tellement triste que nous n'ayons pas un livre sur le GN que les autres communautés pourraient étudier et dont ils pourraient s'inspirer." Nous sommes devenus encore plus ambitieux avec la phrase: «ça ne doit pas être si difficile de publier un livre sur le GN. Nous les prenons, les tradisons et c'est fait »

Nous n'avons jamais écrit de livres et vous pouvez imaginer à quel point nous étions dans l'erreur !

Nous pensons que l'échange de connaissances et d'expériences à travers les pays peut contribuer à améliorer nos jeux et à élargir notre perspective sur la façon de concevoir un GN. C'est pourquoi nous avons choisi un livre rempli de scénarios de GN prêts à jouer plutôt qu'une description générale de ce qui a été joué en Tchéquie (qui serait également un livre précieux et nécessaire, similaire au GN nordique).

Quelles ont été les difficultés ? La bonne surprise?

C'était probablement le projet le plus difficile (ou dont les difficultés ont été le plus sous évaluées) sur lequel nous avons jamais travaillé. Nous nous attendions à avoir besoin d'une équipe de 6 personnes, à collecter environ 30 scénarios et que cela se ferait en un an. Au final, il y a eu plus ou moins 38 personnes impliquées, 10 scénarios et nous avons travaillé sur le livre pendant cinq ans. C'est un temps incroyablement long pour nous, mais... nous avons réussi à mener à bien ce projet. Comme le dit un de nos grands GNistes, Pavel Gotthard: "Ne comptez pas les projets sur lesquels vous avez travaillé mais uniquement ceux que vous avez terminés."



Pouvez-vous nous en dire plus sur le contenu de l'anthologie? Et où peut-on la trouver?

Nous avons réuni 10 GN différents et variés. Ce ne sont pas uniquement les meilleurs, mais ils représentent toute la variété de la scène ludique tchèque.

Dans ce livre, vous pouvez trouver des jeux humoristiques ainsi que des jeux abstraits ou des scénarios sérieux incluant des dilemmes moraux. Il y a des parties courtes pour 4 joueurs ou longues pour 14 joueurs, avec beaucoup d'exigences ou minimalistes.

Beaucoup d'entre eux suivent les principes décrits dans le manifeste du contenu GN (<https://manifest.larpy.cz/en>) qui est une aide à la conception de jeux. Vous trouverez plus d'informations sur notre site Web <https://checklarps.com>, où tous les jeux sont décrits en détail.

Un dernier mot?

Je voudrais remercier chaleureusement tous ceux qui ont travaillé sur le livre - vous êtes géniaux! Je tiens également à remercier les lecteurs. Nous serions très heureux si vous nous souteniez et achetiez le livre, car ce serait la preuve que nous

n'avons pas travaillé cinq années en vain.

Pour commander le livre, rendez-vous à cette [adresse](#).

Les jeux bac à sable :

Un bac à sable (sandbox) désigne un type d'environnement de jeu dans lequel aucun scénario n'est prévu et dans lequel les personnages joueurs peuvent évoluer librement. Cet environnement peut se composer d'une carte et d'une description géographique de l'univers, de PNJ et de factions, de leurs relations ou encore de tables de génération aléatoire d'événements. Un bac à sable consiste à s'immerger dans un monde fictionnel ayant son fonctionnement propre, indépendant des joueurs, c'est donc une manière de jouer ayant une forte composante simulationniste.

LE MOMENT

RESTAURANT-BRASSERIE-TRAITEUR

🕒 DU LUNDI AU VENDREDI MIDI - JEUDI & VENDREDI SOIR

📍 1B RUE DES CHÊNES VERTS, 34725 SAINT-ANDRÉ-DE-SANGONIS

📱 @34725LEMOMENT 🌐 LE-MOMENT.FR

✉️ CONTACT@LE-MOMENT.FR 📞 07 49 19 91 88

MENU À L'ARDOISE - FAIT MAISON DE L'ENTRÉE AU DESSERT
SUR PLACE OU À EMPORTER - LOCATION DE SALLE

Le Lapin Marteau

par Jérôme Larré

Crédits photos : Lapin Marteau



Le Lapin marteau est une petite maison d'édition de jeux de rôles. Au-delà des jeux ou accessoires, cette maison d'édition travaille sur une collection d'ouvrages consacrés à la théorie rôliste et à ceux qui pratiquent notre loisir. GN MAG a questionné l'équipe de cette maison d'édition avec laquelle vous allez pouvoir faire plus ample connaissance.

Pouvez-vous vous présenter rapidement ?

Nous sommes deux rôlistes et GNistes toulousains, et ensemble nous avons fondé « Lapin Marteau », une petite maison d'éditions de jeux de rôle et de livres dédiés à notre passion... Cela fait maintenant plus de dix ans que nous multiplions les casquettes dans l'édition de jeux de rôle : auteurs, éditeurs, relecteurs, maquettistes, pigistes pour la presse spécialisée, etc.

En parallèle, nous écrivons dans plusieurs magazines spécialisés. Il nous arrive aussi d'organiser des stages de formation en conception de jeu de rôle à l'université, voire de faire des interventions plus académiques.

Pouvez-vous nous présenter votre collection « Sortir de l'auberge » ?

"Sortir de l'auberge" est une collection de livres au format physique et numérique qui s'intéresse avant tout à la théorie rôliste, au sens large. Son but est de proposer des visions différentes de notre loisir et de provoquer davantage de discussions entre pratiquants sur ce dernier. Parmi les objectifs de cette collection, nous souhaitons également faire en sorte que ces théories servent avant tout à inspirer et à partager de nouveaux jeux ou de nouvelles façons de jouer, mais aussi à mettre en œuvre celles qui existent déjà. L'idée n'est surtout pas de créer une sorte d'intelligentsia rôliste, mais de faire en sorte que les joueuses et les joueurs se réapproprient le discours sur leur loisir et puissent appliquer ce qui leur semble opportun, de façon maîtrisée et autonome. Aujourd'hui, elle compte quatre ouvrages aux titres explicites : "Jouer avec l'histoire", "Mener des parties de JdR", "Jouer des parties de JdR" et "La Boîte à outils du meneur de jeu".

conseilleriez-vous aux lecteurs de l'aborder ?

"La Boîte à outils du meneur de jeu" est un catalogue d'une centaine de fiches correspondant à une technique ou à un ensemble de techniques permettant de répondre à un problème particulier. Pour faire une analogie, c'est plus ou moins l'équivalent d'un (très gros) livre de recettes pour MJ. Nous vous déconseillons donc de tout lire dans l'ordre, mais vous conseillons plutôt de picorer à partir de ce qui vous semble pertinent. Cela peut correspondre à des difficultés que vous rencontrez dans vos séances de jeu, des points sur lesquels vous voulez vous entraîner, etc. On a intégré quatre grandes parties (organiser, scénariser, animer et varier) ainsi qu'un système de mots clés pour vous aider. Chaque fiche évoque d'autres qui se combinent idéalement ou se montrent complémentaires. Il y a fort à parier que vous vous retrouverez rapidement à passer de l'une à l'autre de façon assez naturelle.

Y faites-vous des liens avec le jeu de rôles en grandeur nature ?

En fait, nous avons beaucoup de retours d'amis GNistes qui ont acheté le livre et qui nous ont dit avoir été surpris par la quantité de fiches qui peuvent aussi être utilisées pour le GN et ses variantes, notamment pour en écrire ou pour en animer. Bien sûr, le recueil reste avant tout centré sur le JdR sur table, mais ces deux formes de notre loisir ne sont pas si éloignées. D'ailleurs, on y trouve des fiches avec des techniques venant directement du GN, comme la mise en place d'ateliers ou certaines méta-techniques. En cas de doute, le mieux est probablement de se rendre sur notre site et de consulter le sommaire ou les fiches en téléchargement libre pour se faire une idée

La Saga de Shannara, une suite de romans de Terry Brooks

par Yannick Mahalimby

Vous ne l'avez sûrement pas remarqué mais, dans le film « The Big Short », le personnage de Christian Bale lit un bouquin à son travail. Ce n'est pas un essai sur l'économie ou la finance, comme le thème du film pourrait le laisser croire, mais un livre d'Heroic Fantasy écrit par Terry Brooks : « The Scion of Shannara » (« Les Descendants de Shannara », tome 4 d'une saga entamée en 1977 et qui est toujours en cours en 2020.)

Avant d'écrire, Terry Brooks était un juriste désabusé. Pour preuve, il a écrit « Royaume magique à vendre », un livre qui parle d'un juriste qui achète un château dans un monde d'Heroic Fantasy. C'est dire si ce style littéraire a été salvateur pour lui.

Cependant, il est surtout connu pour la saga Shannara, une série de livres d'Heroic Fantasy qui se déroulent dans le monde des Quatre Terres qui, par bien des aspects, est de la Fantasy classique.

Si le premier tome « Le Glaive de Shannara » ressemble à un résumé du « Seigneur des Anneaux », la suite de la saga trouve une identité propre. En effet, le premier tome se concentre sur la quête d'un personnage autour d'un objet magique. Il est accompagné d'un groupe d'aventuriers pour détruire une créature maléfique ancestrale. Cette quête mêle découverte de soi, rencontre d'alliés, bataille (presque) épique, personnage secondaire qui deviendra roi.

Ce premier tome est avant tout un héritage de Tolkien, et heureusement, Terry Brooks quitte le giron de son mentor rapidement car dès le second tome, on voit apparaître un univers qui lui est propre, et qui dessine les contours d'un monde médiéval fantastique riche. On y retrouve des créatures de plusieurs races (Hommes, Elfes, Nains, Trolls, Gnomes etc.) et l'idée que la magie (très rare dans les premiers tomes) est une arme à double tranchant.

Au fil des tomes, l'on suit plusieurs personnages

d'une même famille, celle des Ohmsford : Shea, puis son petit Wil, et ses arrières petits-enfants Brin et Jair dans les 3 premiers tomes, puis 400 ans plus tard, les descendants de Shea.

Prenant place dans un univers purement Med Fan au début, on découvre, au fur et à mesure, que cela s'inscrit dans un monde post-apocalyptique au nôtre. C'est par touches légères, très légères même que l'idée que cette histoire se passe des milliers d'années après l'effondrement de notre monde est abordée.

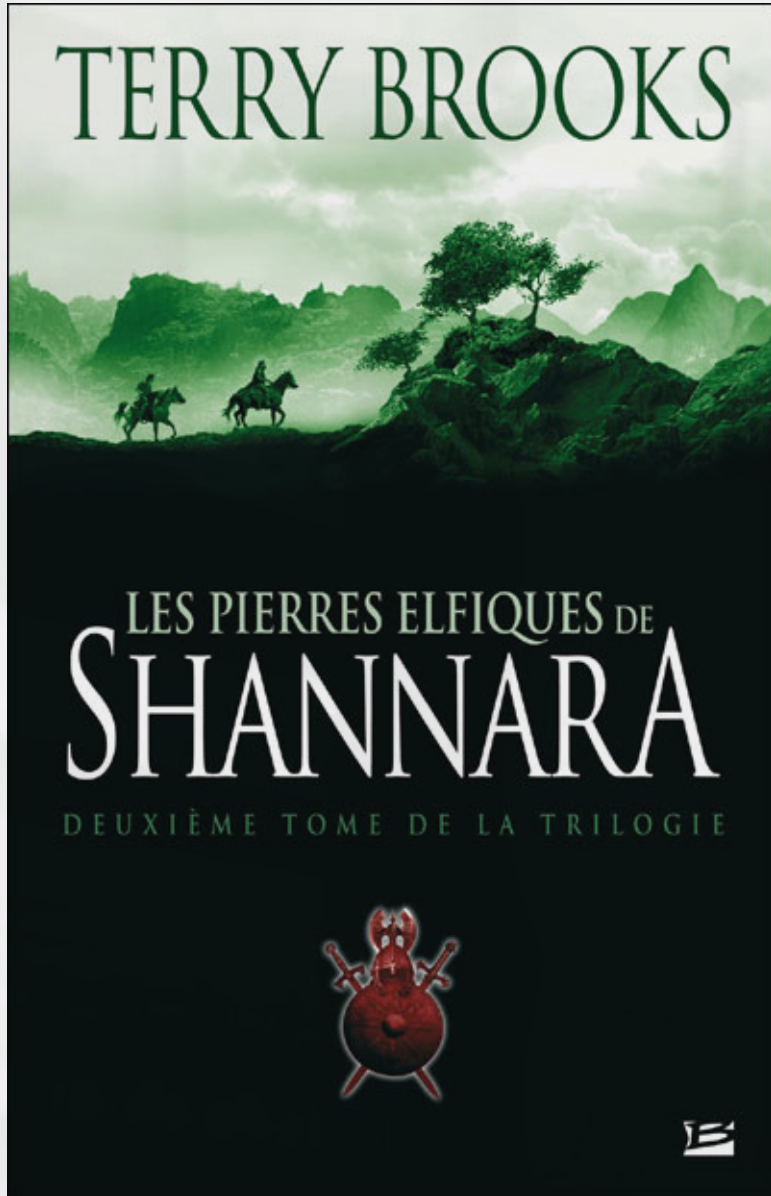


Et après tout, ce n'est pas le cœur du récit. C'est dans celui de chemins initiatiques, de découverte de soi, de combat contre un système violent et opprimant (dans la partie « Héritage de Shannara »), de sacrifice de soi que la saga se développe.

Il existe une adaptation série de la saga : « Shannara Chronicles », la première saison adapte le second livre « Les Pierres des Elfes de Shannara » et la seconde saison est totalement dé-corrélé des livres.

Personnellement je n'aime pas cette série, l'omniprésence de technologies et d'éléments post-apocalyptiques dénaturent l'œuvre originale et les personnages ne sont pas respectés. Le jeunisme qui y est pratiqué est problématique, et j'avoue ne pas avoir reconnu l'ambiance que j'apprécie tant dans les romans.

Mais la fin est proche, le dernier tome de section « la Chute de Shannara » sort en ce mois ci



Outre les Ohmsford, le véritable fil rouge de la saga est le personnage d'Allanon, tantôt guide tantôt tyran pour les héros des romans.

Le style de Brooks alterne narration et description, met toujours les personnages en action, l'amitié est une part importante dans la construction des personnages, ainsi que la nécessité de se dépasser (rien de bien original en somme), cependant c'est très facile à lire.



La Corrèze médiévale

par Stéphane GESQUIERE

Crédits photos : Stéphane GESQUIERE

Il est de nombreuses régions de France où la richesse historique est présente. La Corrèze ne fait pas exception. C'est ainsi qu'en parcourant la commune d'Egletons et ses environs, l'on peut découvrir de nombreuses pépites en lien avec la thématique de ce numéro de GN MAG.

Dans la seconde moitié du IXème siècle, l'autorité des souverains carolingiens s'affaiblit et le pouvoir passe aux mains des Comtes de Poitiers, qui sont aussi Ducs d'Aquitaine. Ceux-ci confient à des vicomtes le soin de les représenter. Le territoire de la Corrèze est ainsi partagé en plusieurs vicomtés : Turenne, Comboren et Ventadour.

Capitale de la famille des seigneurs de Ventadour au XIème siècle, Egletons prend réellement son essor au XIIème et devient un véritable centre économique et politique de l'époque, les Ventadour assurant la prospérité de la cité. La ville corrézienne acquiert même le nom de ville-franche.

Il y subsiste de nombreuses traces de cette époque. Une visite au Centre de Découverte du Moyen-Âge vous propose, tout en restant au frais, une découverte sensorielle et une approche interactive du Moyen-Âge. Les pièces exposées, 5 au total sur 350 m², sont choisies en fonction de leurs thématiques. Religion, alimentation, guerre, commerce.

“Regarder, écouter, toucher, sentir ... découvrir le monde médiéval”. Telle est en effet la promesse de ce lieu où de nombreux objets exposés vous font remonter le temps et vous expliquent la vie au Moyen-Âge. Le Centre de Découverte du Moyen-Âge possède également un jardin médiéval (actuellement en travaux), lieu incontournable de l'époque et inspiré des jardins des cloîtres, qui permet de se nourrir, se soigner, rêver,

Au cours de la visite, vous pourrez découvrir de nombreux éléments relatifs à l'alimentation médiévale, aux plantes médicinales ou autres, aux légumes connus à l'époque. Ainsi, au fil des lectures, une recette du pain d'épices.



Le pain d'épice

Les croisés ramènent en effet la recette d'une pâtisserie au miel dans laquelle les épices sont harmonieusement dosées.

Pour cuisiner du pain d'épice, il faut porter à ébullition 650g de miel mélangé à 300g de lait. Il faut ensuite ajouter « 1 gramme de gingembre, 3 grammes de cannelle, 5 grammes de coriandre, deux clous de girofle et un zeste d'orange et de citron. Dans le mélange tiédi, ajoutez 250 grammes de farine blanche et autant de farine complète que vous délayez, puis 30 grammes de levure et 50 grammes de poudre d'amande. Laissez reposer la pâte puis faites cuire une heure dans un four à 160°

En vous éloignant un peu d'Egletons, à quelques kilomètres de la ville, remontez dans le temps en visitant le château en ruines de Ventadour. Trônant fièrement sur son éperon rocheux, le premier seigneur de Ventadour, Ebles, y fit construire une première tour entre le milieu du XIème siècle et le



Au cours des siècles, le château prit de l'ampleur et fut, au-delà d'une place forte, l'un des lieux de naissance d'un art qui allait franchir les frontières de l'époque : le mouvement troubadour.

En effet, pendant un peu plus d'un siècle, le château de Ventadour est un lieu de création artistique et littéraire majeur. Depuis le vicomte Ebles II dit « le cantador » (1107 – 1148) jusqu'à la trobaritz (femme troubadour) Marie de Ventadour (1219) de nombreux troubadours fréquentent le château. Un troubadour, terme issu de l'occitan trobador (trouveur) ou trobairitz au féminin : (trouveuse) est un trouveur de mots, compositeur, poète et musicien médiéval qui interprétait ou faisait interpréter ses œuvres poétiques. Les femmes qui pratiquent l'art du trobar, sont appelées des trobairitz. Ils écrivent sur l'amour, la politique, l'histoire et débattent sur des thèmes religieux et moraux.

Le mouvement troubadour a commencé vers la fin du XI^{ème} siècle en Occitanie, au sein de la haute noblesse occitane. Puis, il s'est répandu par la suite dans d'autres couches sociales et s'est étendu au nord de l'Italie et de l'Espagne. Les troubadours ont participé activement à la vie sociale, politique et

religieuse de la société de l'époque.

On trouve dans les rangs des troubadours des seigneurs, des chevaliers, des clercs ou des personnages issus de classes moins privilégiées. Ils sont aussi bien homme que femme.

Sous l'influence des troubadours, des mouvements du même type ont émergé partout en Europe. Après la période « classique » vers le XIII^{ème} siècle et d'une résurgence au milieu de ce siècle, l'art des troubadours a décliné au XIV^{ème} siècle puis a finalement disparu à l'époque de la Peste noire (1347-1352).

Bernard de Ventadour (Bernat de Ventadorn en ancien occitan), né vers 1125 (XII^{ème} siècle) à Ventadour et mort vers 1200 à l'Abbaye de Dalon dans le département de la Dordogne. Il est l'un des plus célèbres troubadour Occitans. Bien qu'il soit l'un des troubadours les plus étudiés dans le monde (il nous a laissé une quarantaine de textes et une vingtaine de musiques), la vie de Bernard est surtout connue par le biais d'une vita (biographie) rédigée au XIII^{ème} siècle, soit près de 100 ans après sa mort.

La Grande Aventure du jeu de rôle

Par Loria Elerian

Le Jeu de Rôle sous toutes ses formes et dérivés n'a jamais été autant à la mode. Des records de financement participatif aux tables des acteurs d'Hollywood, des Escape Game qui se multiplient à travers le globe aux Secret Cinéma londoniens, les expériences ludiques lors desquelles on se projette dans un rôle et dans un monde imaginaire sont multiples.

En tant que partie intégrante de la « Culture Geek » et au même titre qu'elle, le Jeu de Rôle se transforme progressivement d'une niche décriée en une partie intégrante de la nouvelle culture dite « populaire ». Mais contrairement aux comics portés par les blockbusters hollywoodiens, il est toujours dans cette phase où il est encore mal connu, peu identifié, rarement étudié et souffre d'un déficit d'image. Et c'est au cœur de ce manque criant qu'apparaît cet ouvrage de référence, le premier depuis celui de Didier Guiserix en 1997. Son annonce, et celle de son auteur qui a présenté l'émission de la chaîne Nolife sur le JdR pendant des années, a donc été accueillie chaleureusement dans la communauté !



ENTRETIEN : LIZ SHARPOFF

En discutant avec Liz Sharpo, et lors de nos échanges autour des programmes épiques (à la manière de...), elle nous a fait découvrir ses années de jeu de rôle, et du moment de jeu au facilitateur, puis au joueur. De même, c'est comme ça qu'elle a écrit, et ce point qui a marqué dans la manière dont le jeu était fait et son à-départ des fans.

Comment également sur le fait que ce soit elle qui ait joué pendant son temps libre, et ce point qui a marqué dans la manière dont le jeu était fait et son à-départ des fans.

3. Qu'est-ce qui, pour vous, fait un bon scénario de jeu de rôle ?

Le plaisir de participer à une histoire épique et de vivre une aventure qui nous entraîne dans un monde imaginaire. Les scénarios qui nous font vivre des moments de jeu de rôle sont ceux qui nous font vivre des moments de jeu de rôle.

Un autre aspect, c'est de pouvoir jouer dans un monde imaginaire et de vivre une aventure qui nous entraîne dans un monde imaginaire.

Comment dans un film ou un roman, on doit pouvoir se projeter dans les personnages et les situations. Les scénarios qui nous font vivre des moments de jeu de rôle sont ceux qui nous font vivre des moments de jeu de rôle.

Comment dans un film ou un roman, on doit pouvoir se projeter dans les personnages et les situations. Les scénarios qui nous font vivre des moments de jeu de rôle sont ceux qui nous font vivre des moments de jeu de rôle.



La même année. Mais (je reprends votre question) que les gens qui se consacrent plus le temps à jouer les effets de leurs dérivés ont un grand intérêt que les gens jouent avec tout pour s'amuser. Ils veulent passer un bon moment avec une aventure ludique de jeu de rôle.

4. Vous avez aussi travaillé dans l'industrie du jeu vidéo sur des titres comme Tomb Raider et les jeux de rôle de Khan, Wastland, Star Trek 20th Anniversary... Envisagez-vous de travailler sur un jeu de rôle ?

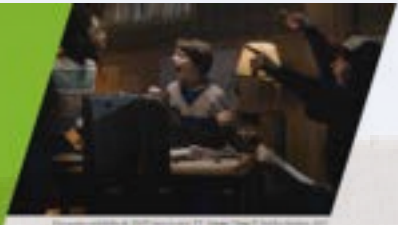
Faciliter à été mon premier contact avec l'industrie du jeu vidéo. Brian Fargo, le fondateur d'Ironclad, m'avait demandé de travailler sur un jeu de rôle pour les consoles. C'est un jeu de rôle qui nous fait vivre des moments de jeu de rôle.

C'est à dire que l'on doit le faire de façon à ce que le jeu de rôle soit un jeu de rôle qui nous fait vivre des moments de jeu de rôle.

Un autre aspect, c'est de pouvoir jouer dans un monde imaginaire et de vivre une aventure qui nous entraîne dans un monde imaginaire.



DANS LA CULTURE POPULAIRE



On avait depuis quelques années à un nouveau phénomène : la saturation du jeu de rôle. Il y en avait trop. Il y avait des promotions IP collantes à rendre le regard noir d'autres médias, avec plus ou moins de succès. Ça a été élargi un peu plus tôt le site consacré de 1981 au jeu de rôle en 2000. Un nouveau long voyage vers actuellement en développement chez Warner Bros.

On peut également citer les succès et échecs dans les années de D&D à ses débuts, de l'ère de ses premiers succès, en fait, la série de jeux de rôle de John Rogers et publiée en 2010 par ICR Publishing. Suite au changement de statut de ICR, elle sera malheureusement oubliée.

Maux Trésors du jeu de rôle ne sont plus larges et font référence à la littérature, et ce notamment dans le domaine de la magie et de sciences fiction. Dans les 10, il y a les éléments de culture D&D, beaucoup et autres qui combinent les thèmes des Chroniques de la Lune Noire (années 1980), avec un univers de Lanthorn. Mais ce qui est intéressant, c'est de voir comment certains éléments ont été adaptés pour être publiés en France.

L'exemple le plus connu est sans doute celui de George R. R. Martin, l'auteur de la saga de Terre de Feu. Martin, qui a écrit le jeu de rôle de Terre de Feu, a écrit le roman Le Trône de Glace, qui a été adapté en série télévisuelle. Le jeu de rôle de Terre de Feu a été publié par ICR Publishing, qui a été racheté par ICR Publishing. Le jeu de rôle de Terre de Feu a été publié par ICR Publishing, qui a été racheté par ICR Publishing.



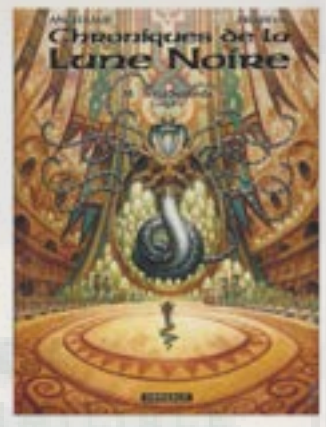
TÉMOIGNAGE

MATHEU SABOT (LES CHRONIQUES DES CRÉPUSCULAIRES, LES CHRONIQUES DES PÉALS)

«Tout d'abord, mes premiers moments de jeu de rôle plus que de mes livres. Il y a une certaine idée de ce que le monde que j'ai créé à l'époque pour mes parties de D&D, mais ça n'est pas vraiment ce qui m'a inspiré de le faire et de le rendre vivant. Un univers, c'est tout, et ça n'est pas le fait d'être, il faut des personnages. Ça va m'aider à définir à l'écriture mes livres avec l'univers, mais ce n'est pas le plus grand succès, et surtout il faut que ça vive, que ça évolue. Le jeu de rôle ne laisse vraiment de succès à moi, mais ce n'est pas ce qui m'a inspiré d'un roman.

Le jeu de rôle m'a servi après un certain temps, mais il m'a fallu 20 ans pour me débarrasser des mauvais effets, mais ce n'est pas le résultat de ce qui a été pour le romancier d'univers imaginaires et créatifs.

Pour le moment que l'écriture est complètement équilibrée dans tous les domaines. Il y a des succès, les jeux de rôle ne les aident, les jeux de rôle ne les aident pas, mais ça n'est pas le plus grand succès, mais ça n'est pas le plus grand succès. Mais ça a fait l'écriture des romans de l'époque. Aujourd'hui, le passage du jeu de rôle se peut plus facilement se faire.»



La Grande Aventure du Jeu de Rôle est un ouvrage qui pioche autant dans des sources anglo-saxonnes qu'hexagonales. Au fil de nombreux entretiens (tels que Sandy Petersen, Liz Danforth, Didier Guiserix, Mike Pondsmith, Pen of Chaos...) ainsi que d'un travail d'investigation et de synthèse, son auteur parvient à décrire les innombrables fils qui, tissés ensemble, forment l'histoire du jeu de rôle de sa création à aujourd'hui.

Le livre est parsemé de photos et d'illustrations, agréable à feuilleter, facile à lire et plein d'anecdotes qui vous permettront par ailleurs de briller lors de vos soirées entre joueurs.

Pour en venir à notre sujet de prédilection, le GN, un chapitre de l'ouvrage y est consacré et a pour mérite de resituer de manière intéressante sa naissance et son évolution au sein de sa plus grande famille. En effet, même si certaines écoles mettent en avant le GN est avant tout de l'interprétation ou une poussée émotionnelle vers un extrême, nous ne devons

jamais oublier que son véritable ADN, celui qui le vit naître, c'est celui – ludique avant tout - du jeu de rôle. Le passage parle également de la France avec plusieurs témoignages de joueurs invétérés tels que Anne Vétillard, Hélène Henry et Cedric Littardi (qui est également l'éditeur du livre).

La Grande Aventure du Jeu de Rôle est un ouvrage qui mérite largement d'être feuilleté un grand nombre de fois, et lu de A à Z par tous ceux qui éprouvent de la curiosité pour cette haletante histoire écrite par des rêveurs, des designers et des entrepreneurs. Trouvez le temps entre deux parties, il constituera dans tous les cas une bien meilleure surprise que la lecture du livre de la collection « Que sais-je » sur le sujet...

La Grande Aventure du Jeu de Rôle de Julien Pirou, Ynnis Editions, sortie Octobre 2020 dans toutes les bonnes librairies

Interview de Guy Roger Duvert auteur et Gniste

par Guy Roger Duvert

Crédits photos : Guy Roger Duvert

Dans le cadre des événements prévus pour l'année 2020, la FédéGN a décidé de mettre en avant une thématique dont l'actualité ludique, filmographique et littéraire allait marquer cette année. Le Cyberpunk est donc à l'honneur.

A ce titre, voici une interview de Guy Roger Duvert, auteur, compositeur, réalisateurs et surtout GNiste, dont l'avant dernier l'ouvrage, **Backup**, se déroule dans un monde Cyberpunk.

Nom : Guy-Roger Duvert

Age : 44 ans

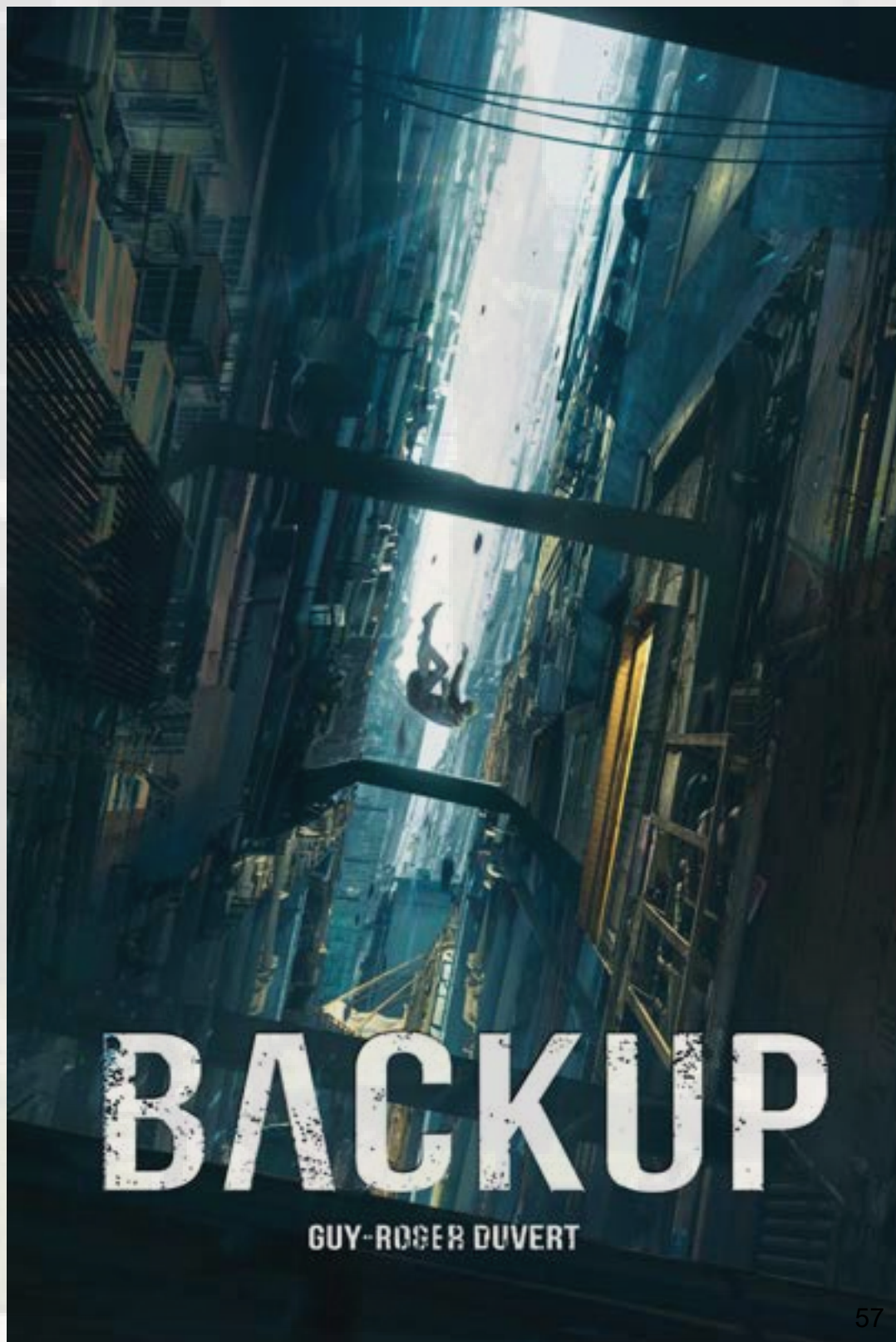
Résidence : Los Angeles

Activités : composition de musiques de films (une demi-douzaine de long métrages, des pubs, jeux vidéos...), réalisation de films ("Virtual Revolution" sorti en 2016), auteur de romans ("Outsphere" 1 & 2, "Backup").

On peut aussi rajouter à ça les jeux de plateau, qui me posent un vrai problème de stockage chez moi

GN Mag : Quelles sont tes origines ludiques ?

Assez classiques. J'ai joué au jeu de rôle très tôt (principalement LOTR, Cyberpunk 2013, The Call of Cthulhu, Torg), et suis passé à la maîtrise de jeu une fois étudiant, en faisant jouer des parties que j'avais écrites. Je suis également un gros joueur de jeux vidéos. A l'époque, j'étais à fond sur les points & click (Monkey Island et compagnie) et tour par tour (Xcom...etc). Aujourd'hui, je suis beaucoup plus sur les Mondes Ouverts 3ème personne (Assassin's Creed, Skyrim, GTA 5, The Witcher 3...), même si j'accroche aussi à des jeux 1st person axés infiltration lorsque les univers valent le détour (Deux Ex, Dishonored...).





GN Mag : Et pour le GN ?

J'ai testé pour la première fois à 20 ans, en Alsace, sur un Medfan. Et là, j'ai eu une réaction aussi curieuse que très con : j'ai tellement aimé que je me suis dit "si je réessaye, je ne peux être que déçu". Résultat, je n'y ai plus joué... pendant 12 ans ! Très con. Je m'y suis remis à l'occasion de la Faille 2007. J'étais scénarisé par Cyril Villalonga, bien connu dans le milieu du GN, et à qui je dois probablement d'être retombé dans le GN.

Depuis j'y joue entre une et 5 fois par an (sauf en 2015, année où j'ai tourné mon long métrage "Virtual Revolution", et où je n'ai vraiment pas eu le temps de jouer). Alors que j'adore le médiéval fantastique sur d'autres supports (films, jeux vidéos), j'ai tendance à préférer d'autres genres en GN. Western, pirates, science-fiction ont tendance à plus m'attirer. Jusqu'à récemment, je n'ai fait que des Gns francophones, mais j'ai tenté pour la première fois un international l'année dernière, Conscience, et ai adoré. Je devais faire le Cthulhu en Tunisie en avril cette année, mais le Coronavirus a un peu plombé le calendrier.

GN Mag : Quel impact a eu le GN sur ta vie ?

Probablement gigantesque. En fait, si je vis aujourd'hui à Los Angeles de ma musique, c'est probablement indirectement dû au GN. Juste après la Faille 2007, je me suis aussitôt inscrit à un GN Pirates, fait par A3DL et où j'étais scénarisé par Yoann Bluteau. Outre que cela a terminé de me convaincre que le GN était fait pour moi, j'ai absolument adoré l'aventure vécue sur place. Cela a eu plusieurs conséquences : j'ai écrit un album de musiques inspirées de ce récit. Disney est tombé dessus et m'a contacté pour les utiliser dans le cadre d'un de leurs jeux vidéos "Pirates des Caraïbes". Le deal ne s'est pas fait, mais c'est là que je me suis dit que j'avais des cartes à jouer à LA. Parallèlement, j'ai également écrit un scénario de film inspiré du GN. N'ayant aucune chance de le produire (je dis ça, et j'ai fini par produire un film de science-fiction !), j'en ai écrit une version roman. Cela a attiré l'attention de quelques éditeurs mais sans aboutir. Cela dit, ça m'a donné le goût de l'écriture, et j'ai embrayé sur l'écriture d'Outsphère, le premier roman que j'ai finalement sorti l'année



dernière, et qui a remporté depuis le prix Amazon TV5 Monde. Bref, le GN a eu un impact aussi bien sur mon activité musicale que celle d'auteur. Et lorsqu'on sait que plusieurs des figurants de mon long métrage sont des Gnistes, on peut dire que la boucle est bouclée et que le GN est présent dans toutes mes activités.

GN Mag : Après deux romans plutôt space opera, tu viens d'en sortir un résolument cyberpunk, appelé "Backup". Pourquoi ?

Par envie. Je suis un fan absolu de ce genre, mon film de science-fiction préféré étant Blade Runner (dont l'influence visuelle sur mon propre film est évidente), j'adorais le jeu de rôle Cyberpunk 2013, ainsi que les animes de type Ghost in the Shell ou Psycho Pass. Par ailleurs, je suis fasciné par les thèmes transhumanistes, car nous serons probablement confrontés à plusieurs d'entre eux de notre vivant. Dans Backup, je m'intéresse à une technologie que des experts comme Kurzweil pensent devenir réalité vers 2050. La capacité de sauvegarder l'esprit d'une personne sur un serveur. L'application immédiate est un accès à une forme d'immortalité, ladite sauvegarde pouvant être téléchargée dans un clone de soi en cas de décès.

Le roman se veut totalement respectueux du cyberpunk tel que vu par les créateurs du genre. On y retrouve ainsi des termes qui parleront aux

amoureux des jeux de rôle de l'époque, avec des solos, des fixers, des decks de connexion, ce genre de choses.

GN Mag : Quelle est la genèse du roman ?

Tout comme Outsphère était initialement un projet de série télé, Backup était au départ un script de film cinéma. Mais monter ce type de projet est compliqué. On m'a expliqué au départ que cette catégorie de sujet était trop niche pour plaire et que ça ne serait jamais mainstream. Puis la série Netflix Altered Carbon est sortie, et là on m'a expliqué que pour le coup, le sujet était déjà traité et que ça ne servait plus à rien (l'histoire et le traitement n'ont rien à voir, mais bon). Bref, je sentais qu'il risquait de se passer pas mal de temps avant que ce projet ne se monte, alors que je voulais raconter cette histoire. Donc je l'ai transformée en roman. On verra si elle finit par se retrouver sur écran ou pas.

Outre les scènes d'action que j'adore décrire, cela m'a permis d'explorer une notion qui me torture : celle de l'identité. Ce qui fait de nous ce que nous sommes, comme individus ou comme humanité. On retrouve d'ailleurs un peu de cette interrogation déjà dans Outsphère, ou même dans mon film.

GN Mag : Quels sont les nouveaux projets ?

Il y en a plein. La période du confinement a été paradoxalement très chargée pour moi. Je sors en août mon 4ème roman, lui aussi cyberpunk, "Virtual Revolution 2046", qui, comme son nom l'indique, est un préquel au film (pas besoin d'avoir vu celui-ci, ceci dit, pour apprécier le livre). Sinon, ça fait plusieurs mois que je travaille sur la musique d'un très gros jeu télé qui sortira en septembre. C'est un projet super excitant mais aussi exigeant, ce qui fait que j'ai déjà composé 80 musiques différentes, et je n'ai pas encore terminé. Mon été va donc se répartir entre terminer cette bande originale, accompagner la sortie de VR 2046, finaliser la sortie de la version anglaise d'Outsphère, et entamer l'écriture de mon 5ème roman, que j'aimerais sortir avant la fin d'année. Ha, et l'hiver prochain sort mon premier jeu de plateau, "Virtual Revolution", édité par Studio Hachette. Bref, année chargée. :)

"Backup" est disponible en version brochée et en version numérique sur Amazon. La couverture est réalisée par l'artiste Rutger Van de Steeg.

DOSSIER - La cuisine en GN



Le Gras c'est la vie...

Générique

Quand est ce qu'on mange

Ou comment réfléchir les repas comme un élément d'immersion dans un GN

par Caroline Ourcival (RAJR) -Illustrations :

Les Sheriff l'ont dit en 1991, « On a la dalle, quand est-ce qu'on mange ? ». Cette question, les joueurs se la posent parfois, mais surtout, les orgas devraient se la poser systématiquement. Ainsi que « Qu'est-ce qu'on mange ? », « Comment ? », « Où ? », « Avec qui ? »...

Après tout, pourquoi ne pas profiter de ces moments-clés de la journée pour apporter quelque chose de plus au GN ? Une activité pratiquée par tous, trois fois par jour en moyenne, serait pour toujours reléguée aux oubliettes des instants hors-jeu ? Ou traitée avec légèreté, comme un simple besoin logistique à combler de manière rapide et efficace ? Nenni ! Il y a tant à en faire, et je réponds volontiers aujourd'hui à l'appel, afin de tâcher de donner à qui lira cet article quelques pistes de réflexion sur le sujet.

On pense généralement en premier à « Quoi ? ». Un menu aux couleurs du thème est une des bases de la mise en ambiance d'un jeu. Plats historiques, exotiques, fantastiques ou aventureux... Chips et bières, œufs de xénomorphes, panse de licorne farcie ou okonomiyakis... Nos cuistots regorgent souvent d'idées et d'astuces pour faire des miracles, même avec des budgets parfois serrés. Les quantités peuvent également avoir leur importance. Veut-on faire ressentir la richesse de l'hôte avec une table opulente à la cour du roi ? Les difficultés d'approvisionnement et la famine pendant la guerre avec des portions restreintes ? Attention toutefois à ne pas affamer les joueurs pour de vrai – prévoir par exemple une Safe Zone avec des vivres en cas de repas trop chiches –, ou à ne pas les gaver comme des oies contre leur gré. J'ai souvenir d'un jeu historique où le repas avait tourné en séance de torture pour les dames en corsets, ce qui nous avait poussées à sortir de table plusieurs fois pour prendre l'air, au risque de rater les ragots les plus croustillants.

Vient ensuite la question du « Comment ? » et « Avec qui ? ». Tout le monde sur une grande table, pour un effet « festin » ? Par petits groupes pour renforcer les liens entre un nombre de personnes plus restreint ? Veut-on mettre en exergue les positions sociales des personnages en les séparant par castes ? Ou veut-on mettre côte-à-côte

certaines personnes afin de créer un lien, ou au



contraire afin de lancer une confrontation, en jouant sur un plan de table défini à l'avance ? Veut-on d'ailleurs permettre un jeu d'influences en laissant à certains joueurs le pouvoir de définir ce plan ? Y aura-t-il des domestiques en livrée pour servir à table ? Est-ce qu'on fera ça en mode « self » avec des plateaux pour une ambiance scolaire ou contemporaine ? Tout est possible ! La question mérite à minima d'être pensée en amont afin de servir l'ambiance, mais aussi le scénario et les intrigues personnelles. Pensez aussi à la musique et aux éclairages qui peuvent changer le ton d'un repas.





Le « Quand ? » pourrait paraître évident, mais plutôt que de voir les temps de repas comme des créneaux fixés par l'horaire, pourquoi ne pas plutôt réfléchir à la manière dont ils vont venir s'imbriquer au scénario – quitte à articuler les autres événements autour ? Un incident ou un courrier important arrivant pendant un repas assis un peu formel vous garantira qu'une majorité des joueurs en seront témoins. Placer un événement prêtant à de nombreuses suppositions et ragots juste avant un repas permettra que les discussions qu'il doit engendrer ne passent pas à la trappe. Commencer le jeu avec – ou juste avant – un repas pourra garantir un instant de mise en ambiance facile, permettant aux joueurs de rentrer doucement dans leurs personnages, ou à défaut, de cacher leur malaise en attendant que ça vienne en gardant les mains occupées et la bouche pleine. Enfin, mieux vaut éviter le risque que la moitié des joueurs ne ratent le repas – ou y viennent en dépit du bon sens et du roleplay – en leur ayant fait trouver dix minutes avant la clef de la Porte du chaos.

Pour conclure, je dirais que pour finir de boucler votre réflexion sur le sujet, n'hésitez pas à regarder ce qui se fait ailleurs sur les autres jeux et à demander conseil à d'autres orgas ou à vos cuistots de confiance. Et s'il ne faut retenir qu'un truc de tout ça (mais ce serait quand même dommage), c'est de penser à communiquer avec les joueurs et de ne pas oublier de parler nourriture dans la note d'intention et dans les formulaires d'inscription. C'est important la nourriture ! Faut pas déconner avec !

En bonus, voici quelques petites erreurs que j'ai pu commettre en tant qu'orga ou qui ont pu me gêner un peu le jeu en tant que joueuse :

- La faim ! La vraie, celle du joueur et pas du personnage. Les joueurs viennent en GN pour s'amuser (même si c'est parfois en pleurant), pas pour passer un mauvais moment physiquement (sauf exceptions, mais dans ce cas-là, soyez transparents dans votre note d'intention). Attention donc à prévoir suffisamment de nourriture, même si une partie de celle-ci doit être mise à disposition



et que ça reste viable pour le joueur, oui ; si c'est juste parce que ça donne un style au personnage, on évite.

- Le dîner sans fin. Surtout assis. Sauf si on désire réellement faire ressentir aux joueurs l'ennui, l'embarras ou une situation pesante, ou au contraire si l'ambiance du dîner en fait un moment festif où tout le monde sera bien occupé. Mais sinon, contraindre les joueurs à rester à table alors qu'ils doivent résoudre des problèmes

hors-jeu, à prévoir des quantités à prévoir des quantités généreuses d'aliments végétariens, sans gluten, sans arachides, bref, tout ce qu'il faut pour que personne ne se retrouve sur le carreau (ça vaut le coup d'interroger les joueurs avant de faire le menu), voire de prévoir un peu de nourriture consensuelle de secours si votre cuistot a décidé de servir des criquets grillés ou un rougail qui fait cracher le feu.

- Le personnage avec des troubles alimentaires. Soit la personne va le jouer à fond et risque de souffrir de la faim, soit la personne ne va pas le jouer et ça ne sert à rien de le mettre. Possibilités cependant : les PNJs ou cuistots sont au courant, et passeront à manger en douce à la personne ; ou bien il est vu en amont que le personnage fera une scène pour avoir quelque chose qui lui convient ; ou encore un autre personnage s'est donné pour mission de convaincre notre protagoniste de manger, et ce dernier se laissera convaincre. Bref, c'est comme les troubles psychologiques en GN : si ça donne vraiment du jeu

autrement plus importants à leurs yeux, et qu'en plus ils n'ont plus rien à se dire, c'est juste pénible. Souvent, il s'agit d'un problème logistique de vitesse d'envoi des plats par la cuisine. Dans ce cas, ne pas hésiter à prévoir plus de main d'œuvre pour ce moment précis, à alléger les menus s'il y a des risques de retard, voir à proposer les desserts sous forme de buffet afin de permettre à ceux qui veulent continuer ce repas de pouvoir, et ceux qui veulent filer de le faire.

- Les plats salissants pour un GN avec de très beaux costumes. Oui, la crème de myrtilles et la soupe de betterave, c'est tentant, mais si tous les joueurs portent une précieuse tenue du 18e siècle, ça risque de tourner au drame. Mention spéciale aux plats type soupe à manger debout dans une assiette au cours d'un repas type buffet à volonté.

Sur ces conseils, que j'espère au moins sensés, je rends le clavier. Et surtout, quoi que vous mangiez le jour J, amusez-vous, et « Bon appétit » !

Les Fourneaux des Mines

par Frédéric BONNALDI - Illustrations : Frédéric Bonnaldi, Eric Boissier, Stéphane Gesquiere

Frédéric Bonaldi est le grand cuisinier des Fourneaux des Mines. GN MAG lui a posé quelques questions.

- Depuis combien de temps fais-tu du GN ?

Je suis Gniste depuis vingt cinq ans environ. J'ai été (et suis toujours) joueur, PNJ, organisateur et cuistot. De fait, je suis aujourd'hui bien plus souvent cuisinier qu'autre chose...

- Qu'est ce qui t'a amené à te lancer dans la cuisine de GN et pourquoi ?

Quand j'ai commencé le Gn, on était loin d'avoir les mêmes exigences organisationnelles qu'aujourd'hui. Il y avait un côté rustique et artisanal qui ne manquait pas de charme mais...

Bien que ce soit d'excellents souvenirs, on rencontrait certains bugs récurrents :

Manque de précisions des règles, conditions de sécurité parfois limites, et « la bouffe »...

Combien de fois les repas sur les GN se terminaient avant que j'arrive. On s'était trompé dans les quantités ! Sandwichs et salades étaient notre lot, s'il y en avait pour tous et si on n'avait pas laissé tourner la nourriture au soleil Bien sûr, il serait faux de mettre dans le même panier toutes les associations en activité à l'époque. Ceci n'est que mon témoignage et il est un peu exagéré pour l'occasion.... Une chose est sûre, on accordait à l'époque moins d'intérêt à la partie alimentation qu'aujourd'hui et il en était de même pour les modalités d'hébergement.

Aussi, quand avec quelques amis nous avons créé notre association en 1996, ERROST, nous nous sommes imposé un objectif majeur : bien manger sur nos manifestations.

Nous aimions la bonne chère, nous voulions que les repas se déroulent en jeu, que les menus des repas suivent la thématique du jeu et que chacun mange à sa faim et chaud.

Bref : Que les repas que nous confectionnons



servent le jeu !

Je me suis donc mis à cuisiner pour nos prestations. A l'époque et pendant bien longtemps, je me suis appuyé logistiquement sur les associations ARCAN et "La Cave au Grenier" qui me prêtaient le matériel de cuisine dont j'avais besoin pour chacune de mes organisations.

Ma vie de cuistot de GN a pris une autre dimension quand on m'a sollicité pour intervenir sur les GN des autres. Malgré une pression supplémentaire, le travail était le même et donc j'ai commencé à faire régulièrement des prestations. Parallèlement, je me suis investi dans le projet des Mines du roi nain et suis donc devenu le cuistot attitré de ce lieu de GN en carrières souterraines près de Creil. Néanmoins, je me déplace toujours là où on a besoin de moi.

- Quels types de GN as-tu fait en tant que cuisinier ?

Vraiment tous types d'univers et formats. De la petite murder party d'une soirée à 20 joueurs au gros GN à trois cent participants sur trois jours ou plus. Pour moi en fait, il n'y a que deux types d'événements : les GN où la paf inclue les repas et les autres où la restauration est proposée en sus. Alors, je préfère fonctionner par pré-réservations car les Fourneaux des mines n'ont pas les moyens de supporter des risques financiers.

- Comment gères-tu la logistique de tes cuisines ?

Tout d'abord, je prends des renseignements sur les conditions de la prestation :

Univers, nombre de participants, lieux et conditions pour faire la cuisine et le budget envisagé.

Je peux aussi proposer des devis si besoin ou si les organisateurs n'ont pas d'idée sur le sujet.

Veulent-ils que l'on cuisine ou que nous fassions aussi de l'animation, du service ? Faut-il proposer des boissons spécifiques ? Y a-t'il des repas prévus pour le jeu tels que banquet, mariage, buffet, fabrication de rations préservées ? Faut-il fournir le couvert ou non ? Etc...

Selon les besoins du scénario, la distance et les contraintes du site, je détermine le nombre de personnes qu'il faut dans l'équipe de cuisine et s'il faut louer un véhicule pour le transport

Ensuite, je fais une proposition de menus qui sera ajustable selon les envies des organisateurs. Cette proposition tient compte de la thématique du jeu. Il m'est arrivé de cuisiner végétarien durant tout un jeu par exemple car le scénario l'imposait.

Si on me donne les informations suffisamment tôt, je peux proposer des menus adaptés pour les personnes ayant des troubles ou des régimes alimentaires spécifiques.

C'est seulement à ce moment et tenant compte de tous ces critères que je fais une proposition de budget. Il y a une grande différence entre monter une cuisine sur un lieu sans matériel et arriver dans une cuisine pro toute équipée. Plus il faut amener une grosse logistique, plus il faut de bras et plus il y a de frais de transports...Idem pour le nombre de

repas ou s'il faut faire de l'animation, servir, etc.

Pour les courses, nous les faisons avant le week-end du jeu ou sur place. Tout dépend de la distance, de la saison... J'achète mes produits en demi-gros et fais si besoin un complément en supermarché. J'amène ou je commande mon pain chez un boulanger local selon les prestations. Pour le matériel de cuisine en lui-même, je continue à faire appel au réseau associatif même si nous investissons dans du matériel de base.

Pour le côté financier, je demande à l'association organisatrice de me verser un mois avant le jeu un acompte d'au moins soixante-quinze pour cent du budget pour les achats et éventuelles locations de matériel. Nous fournissons bien sûr des factures dès lors que la prestation a été soldée.



- Quelles sont tes anecdotes les plus sympas ?

Ma première prestation hors Errost était le GN Harry Potter avec l'association « Les masques de Pandore ».

Le repas du samedi soir était censé être le moment où était célébrée Samain dans l'école qui accueillait les personnages. Mon premier souvenir est la tête que firent les joueurs quand ils découvrirent le bol de soupe fumante et verte dans leurs assiettes (soupe d'ortie) qui furent fort amusantes. Il était prévu un buffet de desserts en fin de repas. Ce buffet devait accompagner un bal, ce qui impliquait un changement de configuration du réfectoire par les organisateurs alors que nous préparions le dressage du buffet.

Petit problème : il n'y avait qu'une table pour le buffet alors qu'il en fallait cinq. Nous n'avions pas la même conception du buffet de dessert à la Harry Potter que les orgas...

On a vite remédié au problème, heureusement. Plus encore que les joueurs, ils furent surpris par l'opulence du buffet et avaient les yeux qui pétillaient comme des enfants. C'est un très bon souvenir !



Ensuite, il y a les trucs habituels de GN !

Des joueurs du numéro deux du Son du Canon de la morsure de l'hiver qui se présentent au petit déjeuner et réclament le chili de la veille parce qu'il

était « vachement bon » et qui mettent l'estomac au bord des lèvres de certains qui trempent difficilement leur tartine dans leur café. On le sait, le matin en GN, c'est dur...

Ou encore, sur les deux Fallout des Démons d'Ivoire, où l'équipe cuisine embauchait en jeu des petites mains qu'on payait en caps pour leur assurer l'entrée à l'auberge et le repas. Cela nous a permis de jouer en cuisinant et de comploter contre notre mercantile patron qui nous exploitait. Et on a eu de vrais coups de mains !!!

- Quelle fut ta plus grosse galère logistique?

Quand on prend du retard sur une organisation, on ne le rattrape que rarement voire jamais !

Pour le GN Conan au fort de Guise, je tenais une auberge. Cette prestation fut une suite de contretemps et d'ennuis sans fin : Problème avec le loueur de véhicule, retard à l'arrivée sur le site, désistement de dernière minute de membres de l'équipe donc on se retrouve en sous-effectif, etc.... Et même, panne de batterie du camion au moment de repartir. Dure dure l'expérience !

Remerciements et mention spéciale à "la Cave au grenier" qui nous donné un sacré coup de main.

- Combien de prestations fais-tu chaque année en général (hors 2020 évidemment) ?

En moyenne six par an.



Les éternels cuisiniers

par Guilhem Adelaère - Illustrations Guilhem Adelaère - Joyeux kaotiks

Guilhem a assuré la cuisine sur un grand nombre de GN, dans le sud de la France mais pas que. GN MAG lui a posé quelques questions afin que vous puissiez faire connaissance et découvrir son parcours culinaire, de sa première recette jusqu'à la création de l'association des "Eternels Cuisiniers".



Depuis combien de temps fais-tu du GN ?

Mon premier GN était en avril 1995 avec l'association « Flamen Temporis » de Cournonterral. Un GN Med fan de 3 jours, ou sans le savoir j'allais découvrir un monde que je n'allais plus quitter, et où j'ai rencontré des personnes qui à ce jour sont toujours des amis. J'avoue avoir eu du mal à suivre le cours de philo du lundi matin qui a suivi le gn.

Qu'est ce qui t'a amené à te lancer dans la cuisine de GN et pourquoi ?

J'ai toujours aimé cuisiner pour les amis. Quand en 1999, j'intègre en tant que joueur, la campagne de Rêve de Salamandre (futur « Terra Ludis »), je découvre la vie et le jeu autour de l'auberge. Ensuite avec des amis, je suis allé jouer chez RAJR a Barry, et j'ai découvert le concept de table d'hôtes , ou les groupes de plus de 4 personnes devaient cuisiner pour une ou 2 personnes de plus pour accueillir les joueurs solo ; là, tout a dérapé , au 2ème GN que nous faisons avec mon groupe, j'ai proposé de faire une auberge (un coupe-gorge dans le jeu ... en fait) ou j'ai cuisiné pour 20 personnes, puis sur le Gn suivant, les orgas m'ont

demandé si je ne pouvais pas cuisiner pour l'équipe Orga PNJ en plus ... et le gn suivant c'est moi qui ai demandé à m'occuper de la totalité du GN. Par la suite, les orgas de RAJR faisaient appel à moi pour la gestion des repas. En parallèle, l'aubergiste de Rêve de salamandre voulait arrêter et j'ai pris la suite pour les GN de l'association. C'est en 2005 à mon retour de mission à l'étranger que j'ai répondu à un appel à l'aide de « Comtes de Provence » qui venait de perdre son aubergiste, c'est comme ça que j'ai ajouté une nouvelle association au carnet des fans, et ensuite c'est le bouche à oreille qui a joué.

Un des éléments qui m'a motivé à passer le pas et être derrière les fourneaux, c'est qu'en tant que joueur, j'ai eu une paire de très mauvaises expériences sur la nourriture en jeu, qualité ou quantité. En parlant avec d'autres joueurs, il en est ressorti que ça altérait complètement le ressenti du GN, comme quand on termine sur un mauvais dessert au restaurant, on aura tendance à dire que le repas n'était pas bon... Garder un mauvais souvenir sur un GN à cause des repas alors que l'équipe d'organisation dépense sang et sueur pour réaliser leur projet et faire jouer, je me suis dit qu'il fallait faire quelque chose, que ce soit sur la qualité, la quantité ou l'accord mets/gn.

Quels types de GN as tu fait en tant que cuisinier ?

C'est vaste, beaucoup de Médiéval fantastique ou l'on peut faire ce que l'on veut sans contrainte, et puis se sont rajoutés les GN à thème ... L5R ou l'on fait de la cuisine japonaise, les mondes de Harry Potter, que ce soit Beau Bâton en cuisine française ou Poudlard en cuisine anglaise, des gns historiques, Moyen Age ou Renaissance, du gaulois, et du GN futuriste avec StarWars. Et tout cela bien sûr en adaptant les plats au thème du jeu et aux demandes des orgas.

Comment gères-tu la logistique de tes cuisines ?

Au tout début je n'avais pas de permis, alors je fournissais ma liste de courses et de matériel nécessaire et je retrouvais cela en arrivant sur le jeu. Puis une fois motorisé, en fonction des lieux, je

prenais mon matériel personnel ou je faisais appel à d'autres associations pour m'en prêter. Ensuite j'ai acheté à titre personnel pas mal de matériel pour être autonome. Au bout d'un moment, la voiture ne suffisait pas alors j'ai investi dans un camion pour pouvoir déplacer le matériel, la nourriture et les compagnons de cuisine.

Au début je cuisinais comme membre de l'association ou j'intervenais, puis j'ai développé une « section cuisine » dans Terra ludis pour au final monter l'association « Les Eternels Cuisiniers » qui a pour objet de faire de la cuisine, ce qui nous donne le code APE qui permet d'accéder aux magasins et fournisseur professionnels.

Par rapport aux repas proposés lors des GN, je demande chaque fois aux orgas la liste des allergies et des préférences alimentaires, ce qui nous permet de faire quelques repas adaptés et proposer des alternatives végétariennes ou végan



Cuisines tu seul ou en équipe ?

Les deux mon capitaine. Même si au début j'ai commencé seul, quand les GN dépassaient 50/60 couverts par services, je demandais de l'aide des pnj pour éplucher les légumes ou faire le service. Puis, j'ai commencé à avoir de fidèles compagnons. A l'heure actuelle, il y a plusieurs membres actifs au sein des Eternels Cuisiniers, et lors de grosses prestations je fais un appel sur les réseaux sociaux pour trouver des aides à la cuisine. J'ai aussi des personnes qui viennent aider en cuisine pour découvrir le GN.

Quelles sont tes anecdotes sympas ?

- Comme éclater un pneu sur l'autoroute avec le camion chargé en montant sur un GN ?
- Ou comme les orgas qui oublient de dire qu'ils ont changé de site de gn entre le moment où ils te contactent et le moment où tu arrives sur place et qu'il n'y a personne , haha ...
- Quand tu arrives dans une cuisine et que le four est en panne alors que tu as prévu des recettes au four ...
- Mais en plus positif, j'ai toujours des joueurs que je croise et qui me disent « ha, je me rappelle tel ou tel plat ... ».
- Quand les orgas te demandent tes disponibilités pour prévoir la date du GN car ils ne veulent pas le faire si je ne suis pas en cuisine.
- Quant à la fin les joueurs sur le GN starwars ne savent plus si ce que tu sers est un plat ou un dessert tu sais que tu as réussi ton challenge
- Et puis quand tu as des joueurs qui te contactent pour que tu leur fasses leur repas de mariage

Quelle fut ta plus grosse galère logistique?

Je pense que c'est ce dont j'ai parlé dans les anecdotes, crevaisons, ou panne de matériel en arrivant sur site.

, une fois mon aide cuisine qui se tranche bien méchamment un doigt lors du début de la préparation du premier repas.

Ensuite, peu importe les lieux de cuisine, si on se prépare bien on arrive à faire face, que ce soit Barry, Fort les bancs, les Mines du roi nain, les gn dans des champs, OZ ...

Même si il y a des gros problèmes, dans le monde du GN il y a toujours des personnes pour aider.

Combien de prestations fais-tu chaque année en général (hors 2020 exceptionnelle) ?

C'est fluctuant, c'est déjà monté à une vingtaine par an, mais la vie personnelle s'en ressent, hors 2020 on faisait ces dernières années entre 5 et 10 prestations.

Le truc c'est que même si je suis « un peu » fou d'en faire autant , je ne peux pas demander le même niveau d'implication et de disponibilité à mes aides en cuisine, c'est pour cela que ça tourne , et que je demande régulièrement des coups de mains, que ce soit sur la préparation de repas, le service, la plonge, tout le monde est bienvenu.

Depuis novembre 2019, j'ai ouvert mon restaurant, et donc je vais être moins disponible pour les gn (en tout cas le temps que ça se lance) mais Les Eternels Cuisiniers continuent à se déplacer.

Quelles sont les associations où tu œuvres régulièrement ?

La liste est longue, "Terra Ludis", "RAJR", "Conte de Provence", "Nouvelle Contrée", "Incarna", "Celtica", "Rev'errance", "les joyeux chaotiks", "Drakerys", "l'areine de l'oubli " et j'en oublie et hors monde du GN, pour les éclaireurs de France ou le Lions club pour des collectes de sang.

Le plus gros challenge à l'heure actuelle, c'est la restauration sur les GN Drakerys , sur le précédent en 4 jours, nous avons fourni plus de 3200 repas (orgas pnj joueurs) .

A la louche depuis 20 ans, j'ai cuisiné et servi plus de 30.000 repas sur des GN , et je ne compte pas m'arrêter là, pourquoi pas gérer la totalité des repas pour des évènements bien plus grands (Conquest me paraît un bon challenge).



OZ, un site de jeu et une cuisine

texte et photos de : Association Oz-Un Autre Monde.

Pour ceux qui ne connaissent pas encore le projet Oz :

On rappellera qu'un large groupe de GNistes, soit une cinquantaine de personnes, se sont réunis pour acquérir collectivement, sur la dynamique de Karuna YOGANANTHAN, l'actuel président de Drakerys, une ferme dans l'optique de la transformer en terrain permanent de GN.

Pour ce faire, ils ont créé une SCI et signé un bail avec une association « Oz-Un Autre Monde » qui met à la disposition des associations de GN, ledit terrain de 34 hectares incluant 3.000m² couverts.



La vocation du projet est de mettre à disposition des organisateurs de GN, un maximum d'éléments facilitant l'organisation des jeux. Et, on le sait, la partie restauration est une lourde charge organisationnelle et financière.

La richesse du projet Oz tient dans la grande diversité des expériences et des compétences réunies par ses bénévoles - c'est-à-dire toi, moi, eux. Nous avons donc capté énormément d'informations et réalisons, sous la direction du pôle des Bâtisseuses et Bâtisseurs (ouvert à toutes et tous avec ou sans compétences en bricolage), les

aménagements nécessaires pour faciliter la réussite de cet incontournable du GN.

1. La toute première réalisation du collectif est une auberge pouvant réunir jusqu'à 400 mangeurs par service. Elle est équipée en bancs et tables et comporte son coin « VIP ». Les derniers aménagements sont en cours et les idées d'améliorations foisonnent : cheminée, lustres suspendus, sono d'ambiance dissimulée, fontaines extérieures, etc. Pour desservir cette taverne, on règle les derniers détails d'un bar de 5m de long en bois massif

Reste à construire sa desserte sur le côté et son fond de bar en arrière-plan.



Adossé à ce bar, on trouve désormais une cuisine d'appoint avec eau, plaque gaz, micro-ondes et deux fours. Ce qui permet d'assurer les repas des volontaires lors des « week-ends Bricolage » et offre le confort nécessaire pour les GN et/ou murders jusqu'à une trentaine de participants.

Dans une seconde pièce adjacente, une large zone est mise à la disposition des associations qui ont besoin d'envoyer une centaine de repas et plus. Cette zone, encore en travaux, accueillera sous peu une laverie avec eau chaude en continu et bacs adaptés à la vaisselle collective.

Si pour l'instant le froid est assuré par les 7 frigos offerts par de généreux donateurs, le crowdfunding organisé en 2019 va permettre l'acquisition d'une chambre froide.

Enfin, Oz est en train d'établir avec les commerçants alentours les premiers contacts qui permettront de remettre aux organisateurs un carnet d'adresses pour faciliter la préparation. Exemple : le voisinage maraicher, instruit à notre pratique ludique, se tient à disposition pour offrir des produits de grande qualité dont du bio. On y trouvera des accès privilégiés pour faciliter la préparation des repas : livraison sur place, tarifs préférentiels, carte d'accès (Métro ou Promocash).

2. A ceci vient s'ajouter le « petit » matériel, fruit du contrat de stockage mis en place par Oz avec d'autres associations de GN.

Disposant de larges espaces protégés, Oz propose de stocker votre matériel sur place. Et si vous laissez un accès libre à Oz de votre matériel, ce stockage s'avère gratuit. « La Cave au Grenier » et « A3DL / Aux3Délices » ont fait cette démarche. Est donc à disposition des organisateurs un très large éventail de matériel. On peut estimer que 1.000 repas peuvent être préparés grâce à l'ensemble des éléments disponibles : gamelles de toutes tailles à foison, percolateurs, rôtissoire 9 poulets, friteuse, machine à barba à papa, etc. Mais aussi : bancs, tables, vaisselle et même de la déco.

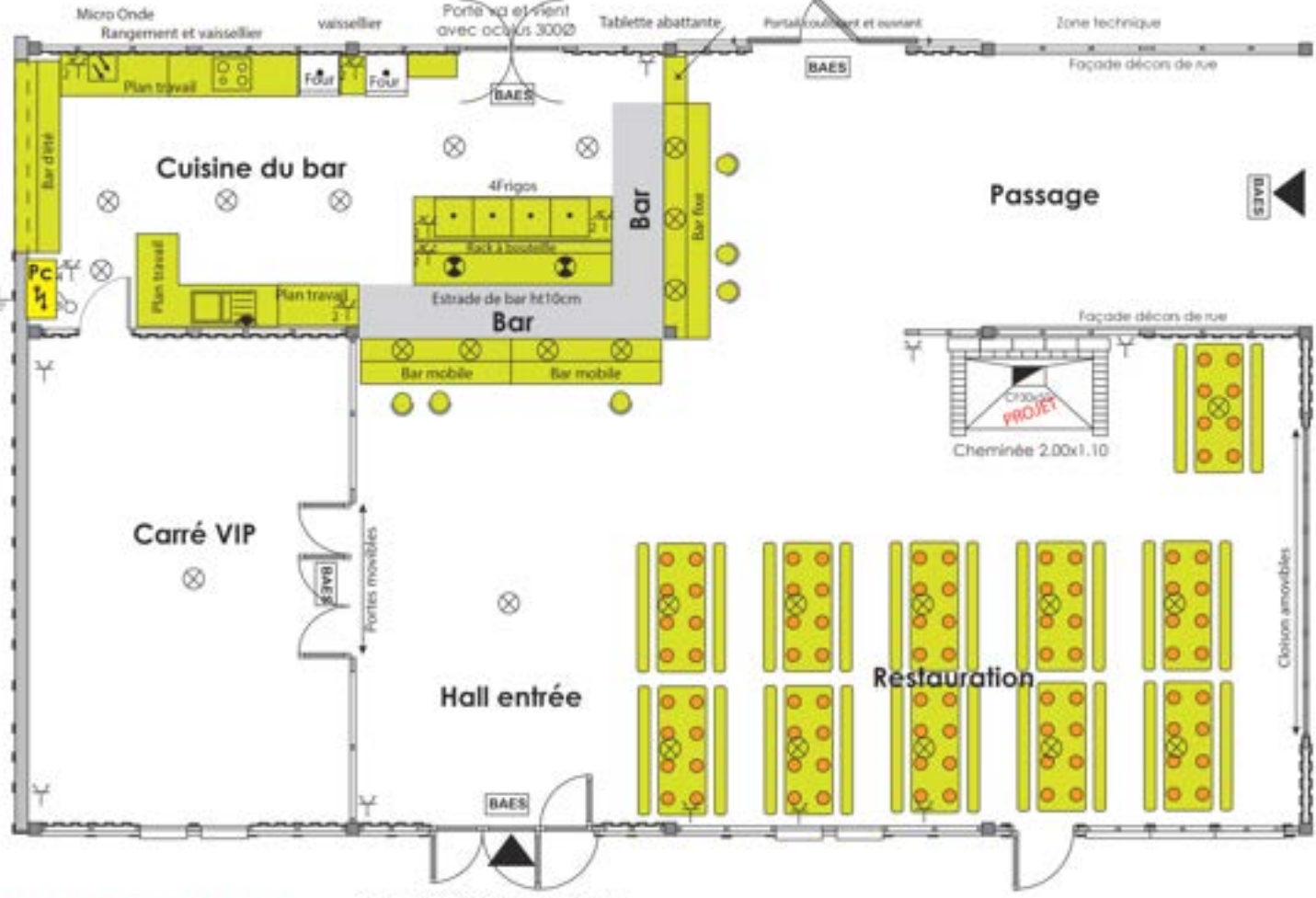


3. Pour terminer, on parlera du vaste projet en coopération entre la SCI (propriétaire des lieux), l'association Oz - Un Autre Monde (locataire du site) et les joueurs et organisateurs, pour réaliser, sous 5 ans, une cuisine professionnelle qui fera rougir les restaurants étoilés. Les plans sont en cours, les idées se bousculent et les bons plans s'accumulent. Venez participer, on vous attend !

Restera à signaler, pour conclure, que l'ensemble de ces prestations se font sans coût supplémentaire et qu'il n'y a pas de contraintes de type « droit de bouchon », comme existant sur d'autres terrains.

Cet espace cuisine sera ce que vous voudrez en faire, venez participer aux débats, et venez bricoler. Oz est construite par des GNistes pour des GNistes.

Pour en savoir plus : <http://www.ozgn.fr/le-projet/>



Date : 2020/02 Echelle : 2cm/m



La Cour des saveurs

Par Philippe REDIEN et Stéphane GESQUIERE - Illustrations Philippe REDIEN

La cour des saveurs est une entreprise qui permet aux amateurs d'accéder à des recettes médiévales pré cuisinées. Ce concept est particulièrement appréciable en GN, notamment si vous avez une équipe cuisine restreinte.

La cour des saveurs est localisée à la Roche-Guyon, dans le Val d'Oise. Cette société a été fondée en 2002 par Philippe Rédien à la suite d'un projet de recherche sur la cuisine médiévale mené au château familial de Cherveux (79). <http://www.chateau-de-cherveux.com/accueil.html>



Philippe Rédien s'est ainsi inspiré des livres abordant la cuisine à l'époque médiévale, comme le *Viandier de Taillevent* ou le *Mesnagier de Paris*. Le *Viandier* est un livre de recettes français datant de la fin du Moyen Âge, associé au nom de Guillaume Tirel, dit Taillevent, maître cuisinier des rois de France Charles V et Charles VI. Le *Viandier* est, avec le *Mesnagier de Paris*, un ouvrage de référence pour la cuisine médiévale française.

En partant ainsi d'ouvrages de référence, dont vous pouvez trouver certains exemplaires réédités sur le site internet de la Cour des Saveurs, Philippe a patiemment mis au point les recettes qu'il fait ensuite réaliser par des artisans réputés pour leur savoir-faire et la qualité de leurs produits.

Vous pouvez ainsi découvrir les saveurs surprenantes du Moyen Âge : la combinaison du sucré et du salé, le mélange des épices et des plantes aromatiques des plats cuisinés, les pâtés de viande, les pâtés de légumes, les desserts (taillis) et l'hypocras.

Les produits ainsi proposés sont conditionnés en bocaux en verre de 180 g pour les terrines et les flans de légumes, et de 180 g, 600 g, 750 g ou 2 Kg pour les plats cuisinés. Leur préparation est simple puisqu'il suffit de les faire réchauffer au bain-marie.

Les recettes rencontrant le plus de succès sont ainsi le sanglier à l'hypocras pour les terrines et le cerf aux châtaignes pour les plats cuisinés.

Pour ce qui est des desserts, le taillis aux fruits secs doit juste être démoulé. Il suffit en fait de le faire tiédir et de le consommer avec du fromage blanc.



Il est possible de se procurer les produits de la Cour des Saveurs dans certains châteaux comme Guédelon ou St Mesmin, ou dans des échoppes médiévales comme Rêves d'Acier à Paris et dans certaines épiceries fines. Bien entendu, il est possible de les commander sur internet sur le site de la cour des saveurs www.la-cour-des-saveurs.com

Bon nombre d'associations ont utilisé ces produits dans le cadre de GN médiévaux pour obtenir des plats correspondant à l'ambiance générale ou à des événements particuliers du GN (Banquet, noces, etc...). Ce fut notamment le cas des associations ARCAN et ACP.



Okami No Enkai restaurateur en festival et GN

Par Seb Dartois - Illustrations Okami

Okami No Enkai est une entreprise de restauration ambulante. Pour ce GN MAG, nous avons rencontré Sébastien, son gérant, pour pouvoir en apprendre plus sur cette entreprise qui régale nos papilles à tous les Kandorya et sur bien d'autres GN.



Que signifie Okami No Enkai et pourquoi avoir choisi ce nom ?

Cela signifie "Le banquet de l'Okami". Okami est le nom de l'esprit du dieu loup issu du folklore japonais. Nous l'avons choisi car nous voulions une représentation proche du loup qui est mon animal favori, alliant mystique, fantaisie et également cuisine japonaise car c'était notre cœur de cible en festival.

Quel est votre politique d'entreprise ?

Tout le monde doit pouvoir manger à la même table quelles que soient vos goûts ou contraintes alimentaires. Certains de mes proches ont de fortes allergies alimentaires, et nous avons pu constater qu'il était quasi impossible pour eux de manger en festival ou sur certains GN. Personnellement, je trouvais cette "discrimination" très injuste, surtout sur un besoin élémentaire. J'ai donc décidé de me

creuser un peu la tête pour pouvoir offrir à toute personne ayant faim, son repas.

Comment avez-vous découvert le "besoin" des prestations traiteur en GN ?

Je pratique le GN depuis plus de 10 ans et suis encore à l'heure actuelle président d'une association de GN. J'ai organisé de nombreux GN, aidé des équipes au pied levé etc... J'admire tous ces organisateurs qui se dévouent corps et âmes pour leur passion.

Mon expérience m'a fait réaliser que la cuisine en GN est une condition de réussite d'un bon GN, mais également une des tâches les plus compliquées à mettre en place.

Connaissant à la fois les contraintes des organisateurs de GN et les règles professionnelles de la cuisine, il m'a semblé approprié de proposer mes services.

Pour vous, quelles sont les particularités de la restauration en GN ?

Un GN, ce n'est pas que des repas role-play pour les joueurs avec une incertitude de timing. C'est aussi une équipe orga qui mange en décalé ou qui vous demande du ketchup pour des scènes de meurtres. Les PNJ/PJ qui restent cloîtrés dans des instances à l'autre bout du site et qui ont faim. Sans parler des diplomates qui arrivent à minuit sans avoir mangé de la journée.

Et pour tous ces cas particuliers, nous avons des solutions opérationnels qui parfois nécessitent l'utilisation du "cochon d'inde de livraison". :D



En festival, vous ne faites que de la cuisine japonaise. C'est aussi le cas en GN ?

Autant en festival nous nous concentrons sur les spécialités japonaises afin d'optimiser notre production et produire en quantité (nous servons au moins 400 à 600 plats par jour), autant en GN, les contraintes autant en terme de quantité ou de planning ne sont pas les mêmes. Nous pouvons donc nous intégrer au maximum au scénario du GN et proposer tout type de spécialités.

Par exemple, pour un GN post apocalyptique, nous présenterons des plats survivalistes alors que pour des GN médiévaux, nous nous efforcerons de proposer des plats de l'époque indiquée en fonction du pays où se passe le GN. Pour nous, chaque GN est un nouveau challenge en termes de recettes dans lequel nous allons personnaliser l'offre et les moyens à mettre en œuvre. Le tout, bien sûr, dans le respect des règles d'hygiène et de notre politique.



Pour terminer quels sont pour vous les plus gros enjeux de la cuisine en GN ?

La puissance de chauffe disponible, le respect des règles d'hygiène et... l'adversité. Sur certains GN, les organisateurs vous annoncent des conditions de travail qui, par le fruit du hasard, changent le jour de l'événement. J'ai en mémoire le montage d'une cuisine sous barnum lors d'une alerte orange Météo France avec des vents à 80 km/H... Jusqu'à présent, nous avons toujours su nous adapter aux situations rencontrées en prévoyant toujours un plan B (et même C !) en réserve.

Un dernier mot pour la fin

Nous remercions GN MAG et toute la communauté GN pour son soutien et sa confiance depuis ces 5 années.

Contact : 06 60 48 88 31

MAIL : contact@okaminoenkai.com

La Hells Kitchen: Une équipe cuisine en Midi Pyrenées

Par la Hell's Kitchen: Photos @Katar,

La Hell's Kitchen est un groupe issu de la Haute Garonne et du Tarn. Il est réellement né à l'automne 2015 lors du GN Gangs of New York des Forges de Krom. Certains de ses membres cuisinaient déjà ensemble lors de jeux précédents, et au fil du temps et des nouvelles arrivées, le groupe s'est étoffé. Les membres de cette équipe de cuisine ont répondu aux questions de GN MAG dans le cadre de ce numéro spécial cuisine en GN.

Quelles sont les activités de la Hells Kitchen ?

On nous retrouve en cuisine en jeux de rôles grandeur nature, en festival mais aussi pour des évènements privés (mariage, baptême). Nous sommes connus pour être efficaces et virulents, avec un role-play parfois « agressif » et immersif. La cuisine des enfers est une bonne description de notre équipe.

Pourquoi ce nom ?

Le groupe s'est formé lors du GN Gangs of New York. Les cuisines et le lieu de service se trouvant au milieu du fameux quartier et participant nous-mêmes au jeu, il nous fallait un nom adapté. Ce fut « Hell 's Kitchen ». Le nom est resté. La page Facebook est née peu après, à la demande de personnes qui souhaitaient pouvoir nous contacter.

Pouvez-vous présenter votre équipe (nombre de personnes, âge moyen, origines professionnelles) ?

Nous sommes 6 membres dans le noyau dur. 2 cuisiniers : Tilou (ouvrier polyvalent) et Youri (chimiste). Ils établissent les menus et les quantitatifs et gèrent la cuisine.

Avec eux, 4 autres membres : La petite So (barmaid et manageuse de groupes de métal), Caro (professeur des écoles), Katar (opérateur de production) et Erwan sont des touche-à-tout qui se partagent d'autres fonctions : la communication, commis de cuisine, photo, service, ambiance, tireuse,....

Cette équipe peut être renforcée par des intervenants

ponctuels en fonction des besoins.

Pourquoi vous êtes-vous mis à la cuisine de GN ?

Parce que faire un GN le ventre vide ce n'est pas cool ! Nous le faisons surtout par passion et plaisir, pour l'ambiance, malgré le boulot que ça demande. Nous apprécions également de nous retrouver entre potes.

Nous sommes les seuls à pouvoir interagir avec l'intégralité des joueurs ou des festivaliers avec un role-play choisi par nous. Nous intégrons le GN et participons à son ambiance grâce à nos costumes et notre répartie appréciée par les joueurs. Certains d'entre nous sont GNistes depuis plusieurs années.



Sur quel type de GN cuisinez-vous ?

On intervient sur un peu tous les types de jeux, si l'univers et la prestation à effectuer nous emballent. On va préférer ne faire qu'un seul GN qui nous éclate et où l'équipe est au complet plutôt que d'accepter tout ce qu'on nous propose. Nous aimons varier les univers et nous adapter à chaque fois à une organisation différente.

Nous sommes ainsi intervenus sur de nombreux événements tels que les GN pirate (L'effet pavillon), Gangs of New York, Chicago et Darkover de l'association les Forges de Krom, le GN Steampunk du Consulat d'Elleslande, la saga de Scandia des Ailes de Némésis, le crépuscule des envieux de l'association Une tranche de toi, un trollball et une soirée concert pour le compte de la Pinte fêlée, le festival Grimoire 2019 et l'alchimie du jeu.

Quand vous cuisinez, êtes-vous en jeu ou hors-jeu ? Pourquoi ?

Cela dépend du site, de l'emplacement des cuisines et des lieux de repas et du souhait des organisateurs. Lors de la cuisine, nous sommes hors-jeu afin de ne pas interférer dans le scénario du GN. Mais, en accord avec les orgas, dès que nous sommes "visibles" des joueurs, nous sommes en costume et faisons partie intégrante du jeu. Nous aimons participer à l'ambiance.

Il arrive que certains joueurs aient même des objectifs personnels dont la réalisation dépend d'interactions avec nous.

Quelle est votre, ou quelles sont vos spécialités ? Quel type de cuisine pratiquez-vous ?

On s'adapte à l'univers du GN et au budget des organisateurs. Le nombre de portions, le budget et la logistique influent sur le type de cuisine, mais les plats mijotés sont très demandés car faciles à maintenir au chaud. Les menus varient d'entrée/plats/dessert à juste un plat selon les demandes et/ou le budget.

Comment gérez-vous votre logistique (transport du matériel, courses) ?

Nous faisons au maximum deux heures de route pour nous rendre sur nos prestations, sauf si le projet nous motive vraiment. Nos cuisiniers établissent un quantitatif avec la liste des courses, qui sont faites par les organisateurs avant notre arrivée sur le site.

Nous fournissons des compléments comme les épices, le gaz si nécessaire. Il nous arrive de fournir la viande car nous connaissons de bons fournisseurs.

Les organisateurs peuvent également passer des commandes aux fournisseurs situés à proximité du site, comme pour le pain.

Un GN se trouvant au milieu d'un verger va nous amener à créer un menu en se servant des ressources locales.

En ce qui concerne le matériel, nous utilisons ce qu'il y a sur place mais nous en avons aussi et nous sommes autonomes si nécessaire.

Pour un mariage, nous avons déjà cuisiné au milieu d'un champ avec juste une arrivée d'électricité et d'eau. Pareil pour un GN viking, où les conditions étaient aussi spartiates.

A notre arrivée sur le site, les denrées ont généralement déjà été livrées. Nous brandissons nos couteaux et nos économies, et GO !

Faites-vous uniquement de la logistique de GN ou vous arrive-t-il d'organiser (si oui quels jeux ?) ou de jouer ?

Ça fait un petit moment que nous ne jouons pas, par manque de temps. Par contre, en dehors des GN, nous nous retrouvons dans des festivals où nous sommes bénévoles en cuisine comme "l'alchimie du jeu" par exemple (festival de jeu toulousain), où nous gérons la buvette bénévole.



La Ration de Combat, une solution pour les GN Futuristes et Post Apo

Par Stéphane GESQUIERE

« Une armée marche à son estomac », disait Napoléon. L'impact de la qualité des repas sur le moral et donc l'aptitude physique n'est pas une légende. Même si le Gniste a parfois tendance selon l'ambiance à décaler, voire à oublier ses repas, il arrivera toujours un moment où la faim se manifestera. Il reste important en GN de bien gérer son hydratation et son alimentation pour éviter une mauvaise surprise. Les organisateurs de GN post apocalyptiques ou futuristes se tournent bien souvent sur une solution simple pour la gestion des repas de leurs joueurs : la ration.



Il existe autant de types de rations que d'armées, chacune étant adaptée aux goûts culinaires du pays concerné. Et si la France est décriée sur bien des sujets, il en est un qui emporte une certaine unanimité, c'est sa gastronomie. Cette qualité gustative, n'en déplaise à certains grincheux, se retrouve dans la qualité et la variété des rations qui sont fournies à nos soldats : la fameuse RICR 24h00 (Ration Individuelle de Combat Réchauffable)

Si ces rations doivent satisfaire des exigences nutritionnelles et techniques drastiques (elles doivent résister à des températures extrêmes et peuvent se conserver quatre ans), le goût n'est pas

oublié puisque chaque plat est testé par un jury de militaires (6 militaires du rang, 3 sous-officiers, 1 officier).

Les ingénieurs en charge de la constitution de chacune des rations doivent trouver le juste milieu entre les choix, le goût et les besoins nutritionnels. Ces tests, renouvelés tous les trois ans, servent à approvisionner le stock des composants des rations. Au total, ce sont trois à quatre nouvelles recettes qui viennent en remplacer certaines inscrites parmi la trentaine que compte le catalogue.

Il existe même une série de rations festives, que vous ne verrez certainement jamais en GN car



réservées aux soldats en opérations extérieures pour les événements importants (14 juillet, Noël) etc...

La plupart des rations sont conçues pour un usage quotidien. Pour un homme adulte, l'apport conseillé en énergie est, en moyenne, de 2 400 à 2 600 calories par jour, selon l'activité. Pour une femme adulte, il est de 1 800 à 2 200 calories. Les besoins énergétiques journaliers du militaire, du fait de l'activité physique peuvent monter à 3000 kcal, voire 5500 kcal lors d'activités par grand froid. En effet, pour lutter contre le froid, l'organisme doit produire lui-même de la chaleur en frissonnant par exemple, ce qui augmente la dépense énergétique.

La ration en GN

Au-delà d'un élément nutritionnel qui économisera une logistique "cuisine" lourde pour l'organisateur, la ration peut aussi être un objet de jeu. En effet, son conditionnement en fait un objet que l'on peut déplacer sans risquer de l'abîmer (même si, réunies, elles représentent un certain poids). Les joueurs peuvent ainsi chercher leur nourriture, l'échanger, voire (selon les règles mises en places et les garde-fous permettant au joueur de s'alimenter) se la voler.

La simplicité de gestion ne doit toutefois pas occulter quelques mesures à anticiper.

- Les rations sont constituées de beaucoup d'emballages (carton, plastique, métal) qu'il faudra penser à gérer à l'issue du jeu
- Les repas chauds sont réchauffés à l'aide de mini réchauds dans lesquels on dépose du combustible prévu à cet effet dans la ration. Attention donc aux risques de feu, et à l'endroit choisi par le joueur pour poser son réchaud (On évitera les tables en bois ou en plastique, par exemple)

Où s'en procurer ?

Trouver des rations est assez simple : on peut s'en procurer sur internet, dans des boutiques de matériel de paintball, d'airsoft, ou pour les survivalistes. Le problème bien souvent est la livraison, qui reste assez onéreuse du fait du poids de l'ensemble. Il faut donc anticiper ou essayer de trouver un fournisseur local. S'il vous en faut en grosse quantité, c'est un peu plus compliqué selon votre région, mais n'hésitez pas à faire jouer le réseau des Gnistes. Vous pouvez les trouver, selon la quantité achetée, à un prix variant de 8 à 15 euros.

Reportage sur les rations : <https://youtu.be/vgXFaNq6jZk>

LA CUISINE PAR LES PJ

L'expérience du jeu silence de la neige
par Cécile Puel Crédits photos : cécile Puel

Le silence de la neige est un huis-clos d'inspiration historique et romanesque ayant pour cadre une ferme franc-comtoise en 1941, pendant une tempête de neige. Le jeu est écrit pour 10 PJ et nécessite 1 à 2 orgas/PNJ. Il dure 8h, est précédé d'ateliers, et pendant tout ce temps, ce sont les PJ qui font la cuisine (et la vaisselle).

Pendant le jeu, la cuisine constitue un élément de jeu à part entière.

Faire cuisiner les PJ leur permet tout d'abord de « jouer les mains occupées » : Par le biais d'une activité concrète, ils vivent non seulement mentalement mais aussi physiquement le quotidien de leur personnage. Ensuite, la cuisine à plusieurs est une activité extrêmement sociale. Dans le contexte patriarcal du jeu, c'est un moment de sociabilité féminine important : il permet des discussions intimes et favorise les liens entre certains personnages. Même si ce n'est pas historique, les hommes ont aussi leur part de tâches domestiques et de sociabilité non mixte : le dressage de la table et la vaisselle leur sont réservés.

La cuisine par les PJ participe au réalisme : nous sommes dans une famille de paysans, il n'y a pas de domestiques et la confection des repas est une part importante de la journée pour les femmes du peuple. De plus, le contexte de la tempête de neige interdit toute intervention de PNJ venus de l'extérieur et des interventions hors jeu compromettraient l'ambiance.

Mais la question du réalisme n'est que secondaire : ce qui importe, c'est l'expérience de jeu. Les PJ apprécient beaucoup les scènes de cuisine. Sur les différentes sessions, il y a eu de grands moments de confidences, des disputes, quelques chansons. Et il paraît que l'épluchage vigoureux de carottes est un bon moyen d'exprimer silencieusement sa colère.

Faire cuisiner les PJ, c'est aussi faire de la cuisine un lieu de jeu.

Sur des jeux courts sans repas, il arrive que la cuisine soit en jeu. Mais elle n'est alors qu'une sorte d'espace café où tout le monde va et vient. Sur Le silence de la neige, la cuisine est un espace pour groupes restreints. D'une part, c'est un lieu de sociabilité féminine où les PJ féminins se sentent à l'aise. D'autre part, c'est le centre de la vie familiale : les proches de la famille s'y rassemblent volontiers tandis que les étrangers préfèrent rester au salon.

Confier la cuisine aux PJ nécessite évidemment une préparation particulière.

La question est évoquée dès le formulaire de préinscription. La lettre d'intention informe que les PJ devront participer aux tâches domestiques. Ensuite, dans les souhaits de jeu, il est dit que la maîtresse de maison supervise la cuisine. Enfin, je demande aux gens s'ils sont d'accord pour participer à la cuisine et s'ils ont des limites en la matière, par exemple refus de manipuler de la viande.



Je précise aussi que ce sera facile. Il s'agit d'un menu très simple bien que typique du Haut- Doubs : soupe de légumes, lentilles, saucisse de Morteau (ou saucisses fumées végans) et galette comtoise , le tout à préparer avec l'aide de recettes détaillées. Afin de se familiariser avec le lieu et entre elles ou eux, les PJ participent aussi à la cuisine hors jeu.

Les ateliers commencent le samedi matin mais les PJ arrivent la veille. Ils peuvent ainsi faire connaissance, jouer ou apprendre à jouer au tarot (un autre élément de jeu), se familiariser avec les lieux. Sur base du volontariat, ils cuisinent ce qui doit être préparé à l'avance : une partie du repas hors-jeu du samedi midi, de la compote de pomme et du tahini à l'égyptienne servi en substitut à la cancoillotte pour les végans (désigné en jeu comme la « cancoillotte de printemps »). Le samedi, les PJ participent aussi au petit déjeuner et au déjeuner.

Je m'assure alors que les personnes jouant des membres de la famille aient acquis les connaissances dont elles auront besoin pendant le jeu. Si cela ne suffit pas, un ou une orga est toujours présent pendant le jeu sous les traits de la grand-mère de la famille, PNJ tout indiqué pour donner un coup de main.

La participation hors jeu aux tâches domestiques permet une organisation plus légère, mais aussi plus collective.

Pendant le jeu, un seul orga/PNJ est vraiment nécessaire, même si souvent nous sommes deux. Comme je suis en situation de handicap, ce n'est toutefois pas suffisant pour la préparation matérielle, en particulier la cuisine. Recruter plus d'orgas serait peu avantageux : ils s'ennuieraient pendant le jeu, il faudrait trouver un endroit où les cacher et les nourrir et augmenterait la PAF. Pour toutes ces raisons, il est bien plus simple de demander aux joueurs et joueuses de participer à la logistique.

Tout cela convient bien à ma vision du GN. On se répète ad nauseam que le GN est une création collective mais on constate souvent, dans les GNs romanesques en particulier, une distinction stricte entre les orgas producteurs/trices d'un côté et les joueurs et joueuses consommateur/trices de l'autre. Ils donnent un coup de main pour ranger à la fin,

mais à part ça, c'est pieds sous la table. Sans que ce soit leur volonté : comment aider quand les orgas fournissent tout clé en main ?

J'ai conscience que sur un jeu plus gros, ce serait une machine à gaz d'impliquer tout le monde dans l'organisation logistique. Mais j'aime bien l'idée que les joueurs et joueuses du Silence de la neige soient toutes et tous, à des degrés divers, mes co-orgas.

Cécile Puel – RAJR



1. Si les personnages sont masculins ou féminins, le casting ne l'est pas, ce qui veut dire que des hommes peuvent jouer des personnages féminins et vice-versa.

2. Dans les faits, la supervision peut être assurée par d'autres membres de la famille : il peut arriver que la personne désignée pour le rôle de la maîtresse de maison ne soit pas celle qui est la plus à l'aise avec cette tâche en particulier.

3. C'est ce que je mangeais chez mes grands-parents qui étaient des paysans francs-comtois AOC.

4. Il y a aussi pas mal de fromage, région oblige.



Témoignage d'Eléonore, ancienne joueuse

Être Denise, sur ce jeu, ça été faire ce que ferait Denise. On FAIT. On met les mains dans la pâte. On serre les dents pour que la recette ne foire pas. Parce que, même si ce n'est pas au même degré (les ingrédients, en 43, fallait pas les gâcher, l'abondance était un rêve assez lointain), là, on sait qu'on n'aura pas de quoi refaire cette galette, ou cette soupe. Tout est simple, et pour peu qu'on cuisine un peu, ça se fait tranquillement.

Mais au jeu et aux sentiments, viennent, comme dans la vraie vie en fait, s'ajouter les préoccupations logistiques, pratiques. Est-ce que ce sera prêt à temps. Est-ce que ce sera à la bonne température. Est-ce que ce sera bon. C'est moi, véritablement moi, qui cuisine, et c'est moi qui, dans une mesure plus ou moins grande, nourris tout le monde rassemblé ici. Comme Denise l'aurait fait sous son toit. Et donc on jongle, entre ses préoccupations de jeu, son inquiétude pour sa famille et ses proches,

en même temps qu'on doit sortir un repas pour une dizaine de personnes.

Denise était la cheffe de la maison, sur ma session, donc je « dirigeais », et devais prendre des décisions, mais le principe est le même pour un ou une perso qui ne décide pas : il faut gérer ses sentiments, ses inquiétudes, ses intrigues, tout en épluchant les légumes que Maman a ordonné d'éplucher. Et faire bonne figure, ou en profiter pour parler, entre femmes. C'est extrêmement intéressant, de mêler le physique, et les obligations matérielles, avec une intrigue et une personnalité qui ne sont pas soi, mais que l'on devient le temps du jeu. C'est beaucoup plus prenant, et beaucoup plus liant. C'est plus facile de sentir son honneur lié dans ce repas que si une équipe cuisine l'avait fait pour moi. Et c'est bien mon honneur, ma responsabilité de moi, joueuse, qui vient se fondre avec celui de Denise, et c'est ce même honneur qu'elle et moi mettons en jeu sur la table en la servant.

LA ROULANTE DES LUFTEAUX

Texte de Chloe Evano

Photos Lufteaux

L'association « les Lufteaux » a très vite intégré dans son activité la nécessité de nourrir ses membres. Amateurs d'équipements de la Seconde Guerre Mondiale, ils ont investi dans une cuisine roulante « Marion ».



La cuisine roulante Française M36 modifié 38 « Marion » a un poids à vide de 950kg. Sa longueur est de 3m pour une largeur de 2m et une hauteur de 1m50 (avec cheminée 2m).

Essentiellement distribuée dans l'Armée de l'Air Française des années 1936 à 1960, cette cuisine est formée de deux sous-ensembles presque symétriques.

Deux fourneaux à bois que joutent des fours à pains se font face, ils sont surmontés par quatre

cuves de type "marmite" que les fumées viennent lécher avant de sortir par la cheminée (escamotable, pour le côté aérodynamique sans doute).

On peut régler le tirage (la force/chaleur du feu), via deux obturateurs de débit sur la cheminée, qu'on actionne très facilement grâce à deux poignées.

Indispensable à la représentation d'une armée en campagne (surtout pour des Français), cette cuisine roulante a été fabriquée sur un modèle de cuisine militaire française pour l'armée allemande à titre de

dommages de guerre. Présentée ici dans sa couleur d'origine "gris panzer", elle a toujours son essieu original allemand. Le modèle détenu par les Lufteaux date de 1936, modifié en 1938.

S'il est un sujet auquel nous accordons une importance particulière, quelles que soient nos activités, nous autres Français, c'est bien l'alimentation !

Le jeu Grandeur Nature historique n'y fait évidemment pas exception.

Comme toujours, alors que nous cherchions un moyen pertinent de rassasier nos joueurs, notre activité ayant pour but l'expérimentation de situations historiques, nous nous sommes tournés vers les solutions qu'avaient trouvées nos anciens.



Nous avons acheté notre cuisine roulante modèle "Marion" à l'issue d'un grand rassemblement en Belgique. C'est un objet historique qui date de 1940 (assez rare mais peu collectionné). A l'origine il était prévu pour être tiré par un train de chevaux, mais pour notre part nous le tractons plutôt derrière notre minibus (et oui, la reconstitution a ses limites et nos déplacements sont bien plus importants que les armées d'alors).

Ce délicat appareillage était prévu pour la fourniture de 200 repas chauds mais de notre côté nous n'avons jamais eu l'occasion de dépasser les 50 convives. En fait, cette cuisine roulante n'est ni plus ni moins qu'un chauffe marmites car à l'époque la pitance du soldat était composée essentiellement de soupes, gruau, goulache, ragoûts, purée etc...

Régulièrement nous cantinons de la même façon que nos ancêtres. Par le biais de corvées organisées à tour de rôle, certains ont en charge la

corvée de bois, d'eau, de peluche, de cuisson ou la vaisselle.

Avantage : Un repas chaud complet coûte moins de 5 euros. Et pour ce qui est du côté pratique, dès que l'hiver arrive, il devient difficile d'alimenter ou de faire durer un feu ouvert sur un sol trempé ou sous une pluie battante ; la "popote" roulante apporte alors une solution efficace face à ces contraintes.

Lors des reconstitutions plus immersives et plus longues, la "Marion" nous sert aussi à faire chauffer de l'eau pour notre toilette personnelle ainsi que pour nettoyer notre linge. Quand nous avons l'occasion de participer à des événements dans un environnement qui ne doit pas subir de dégradation type foyers au sol, feux ouverts (meeting aérien, régions arides), là encore ce système prend tout son intérêt. La cuisine permet de servir en quelques minutes à tous les joueurs un repas chaud, c'est bien pratique en tous temps pour la cohésion, la synchronisation du jeu et, l'hiver pour assurer un peu de réconfort dans les circonstances de jeux difficiles (froid, pluie ou neige!).

Les conditions d'hygiène étant assez rudimentaires (surtout au bout de plusieurs jours), aucun commerce de bouche ne peut être aujourd'hui réalisé avec ce genre d'ustensile. C'est tout juste si nous pouvons distribuer du thé à nos visiteurs.

Pour ce qui est d'un usage privatif en revanche, les membres de l'association ne se le font pas dire deux fois avant de se présenter en file indienne pour goûter le succulent rata du jour, en tenue, avec une gamelle et des couverts historiques, ainsi la pause repas (et sa préparation) deviennent une partie intégrante du jeu et de l'immersion.



LA NOURRITURE EN RECONSTITUTION

HISTORIQUE

Texte de Chloé Evano

Photos Lufteaux

S'il y a bien un sujet commun à toutes les formes de jeux Grandeur Nature, c'est celui de la nourriture lors d'un événement. En reconstitution historique, plusieurs préoccupations sont à prendre en compte lors d'un bivouac, mais deux ressortent plus que les autres : l'historicité des aliments et leur conservation.

Dans ce sens, la première étape est évidemment de se renseigner sur la nourriture consommée à l'époque et accessible au personnage représenté. Légumes de saison, pain campagnard, ration militaire, chaque milieu, époque, ou zone géographique, a ses spécificités plus ou moins éloignées de nos habitudes modernes. L'accent est mis sur l'histocompatibilité des aliments, autrement dit : manger ce qu'il était possible de trouver à l'époque représentée. Par exemple, difficile de rester dans son personnage du Moyen Age en dégustant un sandwich « crudités » : l'immersion passe aussi par le contenu de l'assiette.



La conservation des aliments est un aspect non négligeable à prendre en compte. Selon l'époque représentée, loin de toutes commodités modernes permettant une conservation saine et optimale, le choix des aliments doit être réfléchi : on préférera ainsi la charcuterie sèche ou les œufs, à de la viande fraîche. Selon l'époque représentée, on peut avoir accès à des boîtes de conserves, outil toujours facile et pratique, en choisissant évidemment un contenu compatible avec l'époque représentée. L'aspect pratique de la conservation des aliments entre ainsi complètement dans les critères de choix, tout en constituant une part non négligeable de la sécurité des participants : en amont d'un bivouac, l'organisateur doit se renseigner sur la disponibilité locale de certaines ressources, principalement l'eau ! S'il n'y a pas d'accès à l'eau courante potable, chacun devra amener suffisamment d'eau pour son weekend ; comme autrefois, si l'accès à l'eau n'est pas garanti, certains troquent les bouteilles d'eau pour des boissons alcoolisées, la reconstitution n'y faisant parfois pas obstacle (cas de la bière répandue en Europe), mais il en va de l'envie et la responsabilité de chacun.

Une fois les aliments sciemment choisis en fonction de ces deux préoccupations, on peut améliorer le



rendu global du bivouac en prenant en compte un simple détail : le contenant qu'on utilise. Ainsi, une bouteille en verre remplace facilement une bouteille en plastique, un chiffon autour du pain est généralement plus historique qu'un papier moderne.

améliorer leur aspect réaliste.

Alors, tout cela pris en compte, que mange-t-on en reconstitution historique ? Vous l'aurez compris, il n'y a pas de repas type étant donné que chaque période est différente, mais prenons l'exemple d'un soldat de la Seconde Guerre mondiale : il peut avoir des rations militaires composées de viande en conserve et de pain (s'apparentant plutôt à des biscottes), avoir accès à la nourriture que mangeait la population civile ; s'il y a une cuisine roulante sur place, on peut envisager des repas chauds préparés par le groupe ; ses boissons seront composées d'eau, de thé ou de café, parfois d'alcool local. Impossible d'être plus précis, tant cela change selon la période, la zone où il se trouve, les activités qu'il fait, son grade, etc.

L'important est de garder à l'esprit que l'heure d'un repas lors d'un bivouac en reconstitution n'est pas une parenthèse dans le weekend, ce moment fait partie intégrante du jeu historique auquel nous nous prêtons. C'est aussi une façon de s'assurer que chacun ait les ressources nécessaires pour suivre les activités demandées : la gourde pleine d'eau et le bout de chocolat dans la poche sont toujours les bienvenus pour effectuer des manœuvres fatigantes.

Comme toujours en reconstitution historique, le niveau de détail varie en fonction de l'exigence de chacun. Le hobby se pratique de façon différente pour tous, mais chaque piste permettant d'améliorer l'immersion est la bienvenue !



La recherche du détail passe également par des étiquettes qui peuvent être recrées, imprimées, et apposées sur les différents contenants pour

RECETTES DES FOURNEAUX DES MINES

par Frédéric BONNALDI. Crédits photos : Frédéric BONNALDI

Frédéric BONNALDI est le cuisinier du fourneau des mines. Voic quelques recettes de cuisine qu'il vous propose. les proprtions ont été établies pour 4 personnes. Ensuite, tout n'est question que de multiuplication.

CREME COCO

Cette recette est simple et rapide. Elle a l'avantage de ne pas être trop sucrée.

Ingrédients :

Œufs 2
Fécule de maïs 20 g
Sucre en poudre 34 g
Sucre vanillé 1 sachet
Lait 34 cl
Coco râpée 50g

Préparation :

Mélanger dans une casserole la fécule, les deux sucres et la coco
Ajouter un a un les œufs en remuant avec un fouet
Délayer petit à petit avec le lait
Faire cuire la préparation à feu moyen jusqu'à ébullition en remuant pour ne pas que cela attache dans la casserole.
Dresser individuellement ou en saladier
Servir froid ou tiède



SOUPE PEKINOISE

Ce potage malgré son nom est une recette du Sichuan. C'est sa popularité dans la cité impériale qui fait qu'on l'a rebaptisé ainsi.

Cette recette est aigre piquante. Les dosages proposés respectent le caractère de la recette mais la rendent accessible au plus grand nombre. On peut bien sûr augmenter les doses de piment et de vinaigre.

Cette recette est traditionnellement préparée avec du porc mais on peut aussi utiliser du poulet ou des crevettes.

Ingrédients :

Porc dans l'échine 200g
Champignons parfumés 2

Champignons noirs 2
Tofu ferme 250g
Pousses de bambou 150g
Œufs 2
Gingembre ½ pouce
Cives 1
Fécule tapioca, pomme de terre ou maïs 4 cs
Sel 1,5 cc
Poivre noir moulu
Sauce soja claire 2 cs
Sauce soja noire ou épaisse 1 cs
Vinaigre de riz vieux ou noir 3 cs
Purée de piment 1,5 cs
Huile de sésame 1 cs
Eau 1,5 l

Préparation :

Champignons: Réhydrater les champignons 3 h dans l'eau. Les couper en lanières

Légumes: Tailler le bambou et le tofu en petits bâtonnets. Ciseler la cive

Œufs: Battre les œufs dans un bol et réserver

Fécule: La délayer dans de l'eau

Bouillon: Couper le porc en tranche grossière
Peler et ciseler finement le gingembre. Faire cuire le porc 20 mins dans l'eau salée d'1 cc de sel. Sortir la viande et la découper en petits dés. Réserver le bouillon

Mettre à bouillir le bouillon avec la viande, le bambou et le tofu. Ajouter les sauces de soja, le piment et le sel. Poivrer

Quand cela bouille, réduire à feu doux.

Ajouter le vinaigre et l'huile de sésame et verser l'œuf battu en filet et remuer doucement jusqu'à ce que l'œuf coagule et file dans la soupe

Ajouter la cive ciselée

POULET FACON TAJINE

Ingrédients :

Cuisses ou haut de cuisses de poulet 4

Courgette 500 g

Tomates pelées 2

Oignons 1

Ail 2 gousses

Huile d'olive 4 cs

Bouillon de poule 25 cl

Feuilles de coriandre hachée 1 cs

Graines de coriandre 1 cc

Cumin moulu 1 cc

Cannelle moulue 1cc

Curcuma 1 cc

Paprika 1 cc

Amandes effilées

Raisins secs réhydratés dans l'eau au moins 3 heures

Sel, poivre

Préparation :

Tailler l'oignon en lamelle

Ciseler finement l'ail

Tailler les courgettes en cubes de 3-4 cm de côté

Dans 2 cs d'huile saisir le poulet et jeter l'excès de graisse. Réserver la viande

Faire fondre dans le reste d'huile à feu doux les oignons

Ajouter les courgettes, les tomates et l'ail laisser cuire 10 mins

Saler, poivrer

Introduire les épices et bien mélanger

Ensuite le poulet et le bouillon et les raisins secs

Laisser cuire à couvert à feu doux jusqu'à ce que la viande et la courgette soient cuites

Rectifier l'assaisonnement si besoin

Avant de servir saupoudrer d'amandes effilées et de coriandre hachée

Remarques :

Cette recette est parfumée et peut être plus ou moins sucrée selon la quantité de fruits secs que l'on met dans le plat. Si on veut, on peut ajouter des abricots séchés en plus du raisin.



De même, on peut doubler les quantités d'épices pour donner plus de caractère au plat.

Servir ce plat avec de la semoule, du boulgour, du riz nature ou safrané



ROTI DE PORC AU CIDRE

Ingrédients :

Roti de porc dans l'échine 1 kg
 Lardons fumés 130 g
 Bouquet garni
 Ail 1 gousse
 Echalote 1
 Oignon 1
 Cidre 50 cl
 Moutarde à l'ancienne 30 g
 Crème épaisse 15 cl
 Huile
 Sel poivre

Préparation :

Couper la gousse d'ail en deux
 Emincer échalote et oignon
 Les faire fondre dans un peu d'huile puis réserver
 Dorer les lardons. Réserver avec l'oignon
 Saisir le rôti
 Déglacer au cidre. Ajouter l'ail et les ingrédients réservés
 Saler, poivrer
 Couvrir et faire cuire à feu moyen 1h00
 Ajouter la moutarde et laisser cuire encore 10 mins.
 Crémer et servir après avec rectifier l'assaisonnement.

Remarques :

Servir avec une purée de pomme de terre



Connaissez vous "la cuisine"? laissez nous vous la présenter

par Maryline Burgartz. crédits photos : la cuisine

Nous sommes une équipe, formée au fil du temps, de motivés, de passionnés, de dingues parfois aussi, avec un seul mot d'ordre : nourrir bien et en quantité nos joueurs et autres PNJ's. (Mais aussi rigoler et s'amuser).

Nous élaborons nos menus ensemble, en essayant de nous renouveler un maximum, mais il n'est pas rare que celui-ci change : au gré des promotions diverses et autres propositions de nos fournisseurs... avec toujours un seul mot d'ordre de toutes façons : il faut qu'ils mangent bien et en suffisance, même si certains ont des régimes particuliers.



En effet, si nous sommes prévenus à l'avance, nous nous organisons pour que les allergies alimentaires, les régimes végétariens ou les contraintes culturelles n'empêchent personne de participer au GN.

Nous cuisinons du matin au soir et parfois même du soir au matin, des produits frais et, au maximum, faits maison (peu, voire pas de conserves chez nous).

Nous essayons de mettre une touche médiévale dans nos buffets ou plats mais surtout beaucoup de goût et de la générosité. Il est important que les joueurs et autres personnages mangent chaud dès le matin, et que ce carburant les aide à traverser les batailles comme les épreuves nocturnes.

Dans un GN, le repas est le moment où chacun peut se poser, se réchauffer, reprendre des forces tout en passant un agréable moment. C'est super chouette

pour nous, quand on fait le service, de voir arriver les visages réjouis, les gamelles tendues et les sourires dus à la bonne odeur qui vient des chauffe-plats. Les retours que nous recevons sont, en général, très positifs, ce qui nous motive à nous dépasser encore plus.

Nous sommes évidemment à l'écoute des organisateurs du GN, afin de respecter au mieux le budget mais aussi d'intégrer des demandes spéciales pour faire coller le repas au scénario. En exemple, sur les photos vous pouvez voir notre « buffet de fête coloré » qui faisait partie du scénario du jour.

Nous avons une coutume qui nous est propre : « Tout qui entre dans la cuisine... baise la cuisine »... cette phrase nous fait énormément rire et installe un climat de plaisanteries et de bonne entente. Son origine : étant un groupe composé, en grande partie, de membres liégeois, baiser signifie simplement faire une bise... Mais nous prenons, il faut bien l'avouer, un malin plaisir à voir l'étonnement voire la crainte, naître dans les yeux de nos « nouveaux » lorsque nous leur annonçons cette règle... Vous entendrez parfois des grosses voix qui viennent de la cuisine, des rires et de la bonne musique. Parce que la nourriture, « c'est toujours meilleur préparé avec de l'amour » comme dirait Malou.

Nous « œuvrons » pour des ASBL belges, Balteria étant notre « mère », actuellement mais pourrions, éventuellement, envisager de nous déplacer un peu plus loin si l'accueil est bon.

[Pour contacter « la cuisine », vous pouvez faire appel à Marilyne Burghartz par Facebook.](#)

Les Banquets d'Asterix

Qui ne connaît pas Astérix le Gaulois. Cette bande dessinée créée en 1959 par le scénariste français René Goscinny et le dessinateur Albert Uderzo dans le n°1 du journal Pilote. Ces auteurs de génie nous narrent, avec un humour certain les aventures, en 50 avant Jésus Crist, des habitants d'un petit village Gaulois d'Armorique qui résistent à la conquête Romaine grâce à une potion magique concoctée par le Druide Panoramix.

Les Héros principaux de cette bande dessinée, Astérix, Obélix, accompagnés du chien Idéfix vont faire découvrir de nombreuses spécialités régionales ainsi, au fil des épisodes voyager dans une bonne et internationale revisitées à la sauce gauloise. partie du monde connu et inconnu. Ce sont ainsi Que ce soit la célèbre bouillabaisse de Massilia, le plus de 40 bandes dessinées, dont certaines seront fromage Corse dont le côté explosif embaume le adaptées sur grand écran qui nous font suivre les maquis, l'incontournable sanglier en gigot ou péripéties de nos irréductibles gaulois. remplacé (Obélix nous en excuse) par un cochon de lait au miel et aux baies, les propositions seront nombreuses.

Thibaud Villanova quant à lui est un chef cuisinier, consultant culinaire et auteur de livres de cuisine. Il a travaillé au Dernier bar avant la fin du monde Paris, lieu bien connu des Gnistes avant de devenir indépendant. Au-delà de la Gaule, nous voyagerons gustativement chez les Belges (Moules frites), les Pictes (Saumon en papillote à l'écossaise), les Bretons d'outre-manche (avec une brioche au citron et au thé), les Goths et leur Kouglouf mais aussi en moyen orient (ou l'agneau remplacera le dromadaire), ou en Egypte.

En 2014, il crée la marque Gastronogeeek et, en septembre de cette même année, sort son premier livre de recettes autour de thèmes de la culture geek aux éditions Hachette Pratique.

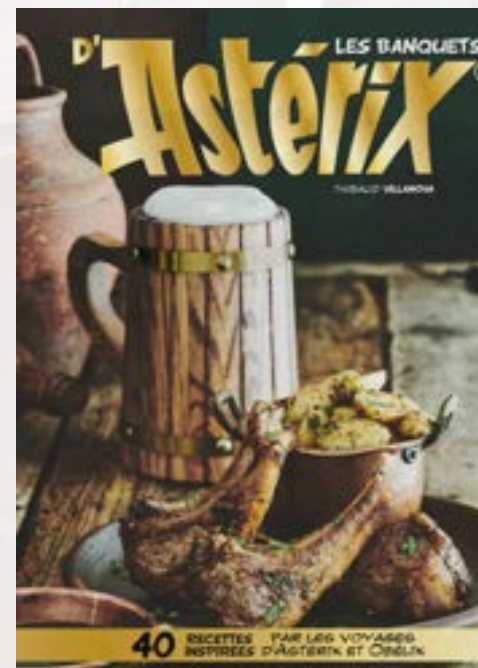
Il publiera ainsi plusieurs livres de cuisine rassemblant des recettes issues de certains mondes cinématographiques ou littéraires.

- En octobre 2016, il sort Star Wars Cantina, le livre de cuisine officiel de la saga Star Wars, composé de 40 recettes

- En Mai 2017, il sort un hors-série spécial série TV avec Gastronogeeek spécial série TV, composé de 37 recettes inspirées des séries X-Files, Star Trek, Lost, Stranger Things, etc. L'ouvrage a été coréalisé avec la journaliste culinaire Mathilde Bourge.

En 2018, il rend hommage au plus rusé des Gaulois, Astérix. En effet, quoi de plus alléchant pour un chef cuisinier, de surcroit auteurs d'ouvrages culinaires, qu'un monde où chaque aventure se clôture par un banquet au clair de lune, le barde bâillonné et attaché à son arbre... Les lecteurs ont vite compris que, pour Obélix notamment, la nourriture est un élément important, voire primordial de la vie quotidienne.

Sucré, salé, plats, desserts, avec viande ou sans, les quarante recettes nommées avec humour, et illustrées de photos appétissantes de cet ouvrage vont vous mettre l'eau à la bouche. Il y en a pour tous les goûts. Les recettes sont complétées de conseils du cuisinier, notamment au sujet de la réalisation de sauces, de bouillons, mais aussi de l'herbier de Panoramix qui vous présentera visuellement les différentes plantes utilisées par le druide pour ses décoctions. Seule déception après avoir consulté cet ouvrage publié chez Hachette, aucune trace de la recette de la potion magique et ça, par Toutatis, c'est bien dommage...



Fabriquer des Lembas, le pain Elfique

Les Fans des mondes de J.R.R. Tolkien, et notamment du seigneur des anneaux ont pu découvrir au fil de leurs lectures les lembas. Le lembas est une nourriture de fiction inventée l'écrivain britannique en 1941 et apparaissant notamment dans Le seigneur des anneaux et Le Silmarillon.



Il s'agit d'un pain, confectionné par les Elfes, qui se présente sous la forme de fines galettes dorées. Le lembas peut être conservé très longtemps et présente des capacités nutritives élevées. Dans Le Seigneur des anneaux, Galadriel en offre à la Communauté de l'Anneau, et il constitue la principale nourriture de Frodon et Sam durant leur voyage jusqu'au Mordor.

De nombreux cuisiniers amateurs de cuisine elfique ont tentés de reproduire ce pain de route, sans toutefois arriver à obtenir les qualités énergétiques et de conservation que celles présentées par Tolkien. Les informations sur le goût étant peu nombreuses, les recettes sont souvent très différentes.

Vous pourrez en trouver sur le site suivant :

<https://cuisinehobbit.wordpress.com/2020/01/18/ma-recette-du-lembas-le-pain-de-route-elfique/>

La conservation :

Si les propriétés des lembas sont largement connues, leur forme et surtout leur conditionnement est également un grand classique. Point de feuilles de malorne sous nos contrées, Au-delà de l'aspect esthétique, si vous souhaitez emballer votre lembas dans une feuille de plante, veillez à choisir quelque chose qui ne soit bien entendu pas toxique. Il vous faut une feuille suffisamment souple pour être pliée, et grande pour emballer votre pain de route. Bien que ce ne soit pas l'idéal visuellement, vous pouvez utiliser des feuilles de salade, vigne, blette, épinards. Les feuilles toxiques les plus connues sont la rhubarbe, le laurier rose... Il existe également des feuilles "non comestibles" qui peuvent cependant être utilisées en simple emballage car elles ne sont pas toxiques. Il faut juste ne pas les manger...

La Cuisine de Hobbit, un blog tres terres du milieu

Par Miette - Illustrations la cuisine du Hobbit

Mon vrai prénom est Virginie.

Je suis enseignante en Art et je vis dans le sud de la France, en pleine campagne, c'est très inspirant aussi.

Virginie est passionnée par les arts. Elle est tombée amoureuse de la terre du Milieu après avoir lu le Silmarillon. Un jour, elle a soudainement commencé à cuisiner comme un hobbit.

Elle a alors créé le personnage de Miette, une jeune-femme commis de cuisine à l'auberge du Dragon Vert, Rosie Chaumine y assurant le service. Miette fait aussi la plonge et donne des coups de mains en salle pour le service. Ce personnage permet à Virginie de donner de la cohérence à ses écrits, pour que l'ensemble soit vraisemblable et fidèle à l'œuvre de JRR Tolkien.

Dans ses recettes, elle cuisine, bavarde, partage et diffuse le fruit de ses réflexions dans son blog, imaginant dans celui-ci ce que l'on pouvait servir dans cette auberge en essayant de rester cohérente avec les ingrédients que l'on trouve à la campagne. Elle s'accorde quelques fantaisies comme l'utilisation des épices (mais on peut imaginer qu'elles seraient trouvées sur le marché de Bree ou grâce à des marchands ambulants de passage dans la Comté). Elle essaie au maximum de garder une certaine logique aussi sur les ustensiles de cuisine utilisés et les modes de préparation. C'est de la cuisine de grand-mère en fait, même si elle ne se fait pas au feu de bois.

Elle s'inspire de recettes de grand-mères et de recettes médiévales, mais aussi des livres de JRR Tolkien tant son œuvre est riche, pour trouver des idées. Elle teste ensuite ses recettes sur sa famille et ses proches.

Toutes ses recettes sont rassemblées sur un site, où vous trouverez des recettes de gâteaux, de biscuits, de compotes, souvent un peu trop gourmandes, il faut l'avouer, mais un hobbit cuisine forcément avec générosité, en prenant le temps et avec des produits naturels: du beurre, de la crème entière, des fruits mûrs, du miel...etc. Il y a même une recette de liqueur!

Miette déconseille toutefois sa recette de gratin du Mordor.



Miette est partie du principe qu'un hobbit ne s'embarrasse pas de savoir si sa petite bedaine est problématique: tant que son veston ferme, il n'est pas inquiet! Évidemment, la cuisine proposée sur ce site est plutôt à servir de façon occasionnelle car elle est assez riche.





Contrairement à ce que le nom du site pourrait laisser penser, vous pourrez voyager culinairement au-delà de la Comté, comme par exemple vers le Gondor ou le Rohan. Vous trouverez même des recettes naines, elfiques, voire entiques.

Histoire de vous mettre en bouche, voici par exemple une poêlée de légumes du jardin de Sam

Pour une poêlée de 6 personnes, il vous faut :

- 200g de petits pois frais (350g avec l'écorce)
- 300g de brocolis
- 2 courgettes
- 1 poivron rouge
- 1 poivron orange ou jaune
- 3 grosses carottes
- 2 pommes de terre
- 350g de tomates cerises
- Du gomasio*
- Du miel
- De l'huile d'olive
- Sel et poivre du moulin

*Le gomasio est un mélange de sel marin et de graines de sésame. On en trouve dans les magasins bio. Si vous n'en trouvez pas, vous pouvez remplacer par des graines de sésames grillées.

Commencez par laver et préparer tous les légumes : écossez les petits pois, fendez les courgettes dans la longueur, enlevez les graines et détaillez en petits

morceaux. Coupez les poivrons en petits morceaux. Pelez et coupez les carottes en demi-rondelles. Pelez puis coupez en quatre les pommes de terre. Faites cuire tous ces ingrédients à la vapeur (sauf les tomates) Si vous n'avez pas de cuiseur-vapeur, faites cuire dans une marmite d'eau bouillante salée et une casserole d'eau bouillante (pour les petits pois qu'il vaut mieux cuire à part si on veut éviter qu'ils finissent en purée). Quoiqu'il en soit, surveillez la cuisson des petits pois et des pommes de terre car ils seront probablement prêts avant les autres ingrédients.

Coupez les tomates cerises en deux et faites les poêler dans un peu d'huile d'olive. Retournez-les délicatement pour qu'elles grillent sur les deux faces. En fin de cuisson, enrobez les d'une cuillère à soupe de miel en les tournant doucement dans la poêle à l'aide d'une pince de cuisine. Réservez.

Dans une grande poêle, faites revenir l'ensemble des légumes dans un filet d'huile d'olive, tournez de temps en temps jusqu'à ce que les légumes vous semblent bien cuits et légèrement grillés. Salez, poivez et parsemez de gomasio. Goutez pour ajuster l'assaisonnement. Incorporez les tomates cerises et déposez-en en décoration sur le dessus. Parsemez encore un peu de gomasio.

Votre poêlée de légumes est prête à être servie en accompagnement d'une viande ou d'un poisson grillés ou cuits au four.

La Ration K

Texte - ARCA

Les RICR de l'armée française remportent un succès important du fait de leur qualité gustative. Ainsi, sur certains théâtres d'opération, une ration française s'échange contre 5 MRE (Ration américaine actuelle). L'ancêtre de ces rations, la ration K, est apparue lors de la seconde guerre mondiale. Elle est prévue pour assurer une alimentation sur une journée (petit déjeuner, repas de

L'histoire

A l'origine, la « ration K » est une ration de poche pour les parachutistes développée par le Subsistence Research Laboratory (Laboratoire de recherche sur la subsistance) à la demande de l'US Army Air Corps (USAAC) au début de la seconde guerre mondiale.

Il y a initialement deux versions. La première inclut des biscuits pemmican (A base de graisse animale), une barre d'arachides, des raisins secs, et une purée. La seconde comprend des biscuits pemmican, une petite barre de ration D (chocolat), de la viande transformée en conserve, et pour la boisson de la poudre de citron.

Utilisée initialement par les troupes parachutistes, la ration K a l'avantage d'être peu encombrante (Elle pèse 2,4 kilos). Cependant, les essais dans les milieux climatiques et situations extrêmes ont été extrêmement limités. Bien que la ration K ait été conçue pour être une ration d'urgence, les responsables des Quartermaster Corps (département de l'intendance) continueront, jusqu'à la fin de la guerre, d'insister pour que la ration K devienne le standard pour toutes les troupes en première ligne à raison d'une unité par homme et par jour.

L'une des principales critiques de la ration K était son contenu calorique et en vitamines jugé insuffisant. Il y avait aussi un risque important de monotonie, si la ration était consommée pendant de longues périodes. Par ailleurs, les concepteurs n'avaient pas pris en compte que les soldats qui combattaient, creusaient, et marchaient dans des conditions extrêmes, avaient besoin de beaucoup plus de calories par jour qu'un soldat marchant sur routes dégagées dans les régions au climat tempéré. Néanmoins, une ration K par homme et par jour allait

rester la base, même pour les troupes de montagne combattant à des altitudes élevées et pour les fantassins combattant dans les jungles denses de Birmanie.

La ration K n'était pas la seule ration de l'armée



américaine. Ainsi il y avait ainsi les rations :

A : de garnison. Préparée en cuisine.

B : de terrain. Préparée en cuisine ; diffère de la ration A du fait qu'elle n'inclut pas de produits frais.

C : individuelle, composée de boîtes de conserves et aliments non préparés en cuisine.

K: individuelle. Ration de combat, composée du strict minimum.

D : Ration d'urgence, composée de barres chocolatées et d'autres aliments afin d'obtenir un fort apport calorique.

Une ration insuffisante

Comme elle ne constituait qu'une ration d'urgence, la ration K fournissait environ 800 à 1 200 calories de moins que nécessaire pour des hommes très actifs. Très vite des cas de malnutritions sont apparus. Malgré tout, l'intendance est restée inflexible sur les quantités. Elle fournissait une seule ration K par jour et par soldat, refusant de fournir des rations supplémentaires K pour les hommes actifs.

Des pertes de poids importantes (en moyenne 16 kg par homme) et des carences en vitamine ont été constatées. Un médecin militaire britannique a indiqué que, sur 209 hommes des Chindits examinés, 182 ont perdu jusqu'à 13,5 kg) et 27 avaient perdu de 13,5 à 32 kg).

Des maladies dues à des carences nutritionnelles ont été observées. Le goût désagréable de certains composants de la ration K, tels que le pain de gras de porc ou la poudre de citron très acide, a amené de nombreux utilisateurs à les jeter, ce qui a encore réduit les apports caloriques. Souvent, une source de nourriture secondaire a été mise en œuvre, comme une barre de chocolat (ration D) ou des fruits afin d'améliorer la teneur en calories et en vitamines.

étant contraints d'en manger pendant des mois. La ration K a également été critiquée sur le front asiatique, où les difficultés d'approvisionnement à partir des bases situées en Inde ont entraîné un recours généralisé et monotone de la ration K par les combattants des États-Unis, de la Chine nationaliste et du Royaume Uni. Bien souvent les soldats complétaient souvent les rations K par du riz, du thé, du sucre, de la confiture, du pain, et à l'occasion de boîtes de rations de viande.



À la fin de la guerre, des millions de rations K avaient été produites. Déclarée obsolète, les stocks ont été déclassés et distribués via les programmes d'alimentation de civils dans les pays détruits par la guerre. L'armée américaine utilise dorénavant une ration appelée MRE (Meal ready to Eat).

Un rapport, datant de 1943, portant sur une enquête réalisée sur le théâtre européen a conclu qu'aucune des rations conditionnées n'était recommandée pour une utilisation supérieure à dix jours par des troupes actives. Cette enquête précisait que presque tous les soldats de l'infanterie avaient perdu du poids. Les chirurgiens ont observé une diminution notable de la graisse corporelle et des muscles, une carence en vitamine C nécessitant une alimentation abondante et du repos.

Évaluation et retour d'expérience du champ de bataille

Alors que les combats se déroulaient en Europe, l'armée américaine a découvert que les troupes se lassaient rapidement de la ration K, certains soldats



Conditionnement

La ration K originale était emballée dans une boîte rectangulaire, cartonnée de couleur beige, marquée avec lettres noires. Sur la boîte extérieure était imprimé, en lettres capitales, en gras, avec une police sans serif gras, le texte : « US Army Field ration K » sur le dessus, et en dessous, le type de repas « BREAKFAST », « DINNER », ou « SUPPER UNIT » et une lettre majuscule sur chaque extrémité (B, D ou S). Alors qu'il était prévu que les trois repas soient consommés dans l'ordre indiqué, cela n'a pas toujours été le cas. La boîte intérieure avait le type de repas imprimé sur sa partie supérieure et une majuscule à chaque extrémité (B, D, ou S).

L'emballage se composait d'un emballage extérieur en carton traité chimiquement et d'un carton intérieur imperméabilisé pour protéger le contenu contre les contaminations ou les détériorations. Le carton traité à la cire a été jugé utile par les soldats pour démarrer de petits feux pour faire bouillir l'eau pour le café ou le cacao.

L'entrée est conditionnée dans une boîte ronde en métal, peinte en vert avec un marquage noir, avec une clé en métal pour l'ouvrir (en la tournant), emballée dans une boîte en carton de 76 x 70 x 36 mm.

Le reste du repas est emballé soigneusement dans un papier ciré ou sous cellophane. Le pack contient toujours deux paquets de huit crackers rectangulaire K-1, ou quatre biscuits secs carrés K-2 chacun, un paquet de quatre cigarettes, et un bâton plat rectangulaire de chewing-gum ou un carré de gomme enrobée de sucre. Les articles spéciaux (comme les allumettes ou les comprimés d'Halzone (purificateurs d'eau) ont été emballés dans une seule sous-unité, pour économiser du volume.

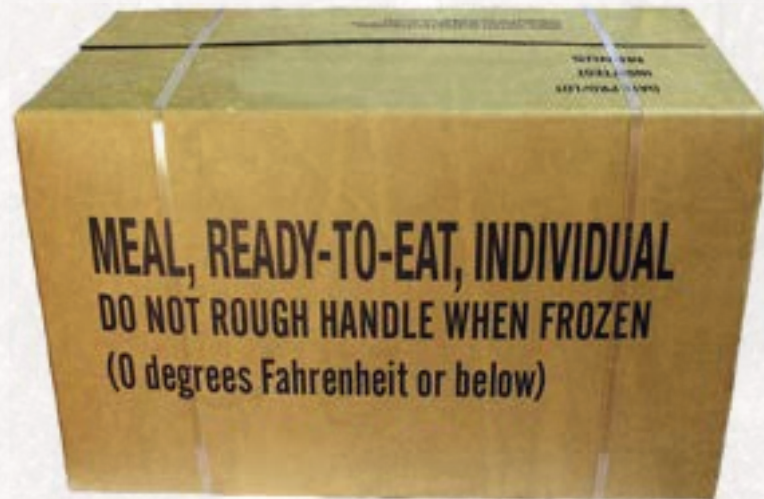
Les menus

Petit déjeuner

Entrée en conserve (jambon haché et œufs, pain de veau), des biscuits, une pâte de fruits ou une barre de céréales, des comprimés d'Halzone, un paquet de quatre cigarettes, du chewing-gum, du café instantané, et du sucre.

Déjeuner

Entrée en conserve (fromage fondu, jambon), des biscuits, 15 tablettes de lait malté (au début) ou cinq caramels (par la suite), du sucre, un paquet de quatre cigarettes et une boîte d'allumettes, du chewing-gum, et un paquet de boisson en poudre (arôme citron (en 1940), orange (vers 1943), ou raisin (vers 1945)).



Souper

Conserve de viande, consistant soit de pâté de poulet, de viande de porc avec des carottes et des pommes (première version), le bœuf et pain de porc (2e version), ou de saucisses, de biscuits, d'une barre chocolat de 60 g de la ration d'urgence D, d'une barre « tropicale », ou (dans les climats tempérés) barre de chocolat sucré du commerce, d'un paquet de papier toilette, d'un paquet de quatre cigarettes, de chewing-gum, et d'un cube de bouillon ou d'un paquet de soupe en poudre.

La ration K était produite par la compagnie Craker Jack. L'uniforme de l'armée américaine M-1943 avait de grandes poches qui ont été conçues pour être capables de contenir une boîte de ration K.

La ration K en GN

Les rations d'origines sont bien entendu des objets de collection non consommables. Toutefois si vous faites un GN ambiance seconde guerre mondiale, il est possible d'en reconstituer les emballages avec de l'impression sur carton. Le contenu bien sûr n'existe plus sous une forme comestible, il est remplacé par des denrées actuelles similaires (conserves, biscuits, pâte de fruits). Il est également possible d'utiliser le contenu des rations de combats Françaises actuelles qui descendent directement des rations K.

Lecture: La cuisine des monastère

par S. GESQUIERE.

Les livres de cuisine sont disponibles en grand nombre avec des contenus très variés. Il en existe également bien entendu sur des thématiques historiques. La cuisine des monastères est l'un d'entre eux.

Réputés pour leur calme et leur austérité, les monastères furent également les premiers « hôtels restaurants » du Moyen Age. Les moines en fait festoyaient cent cinquante-six jours par an. Par ailleurs, la volonté de bien accueillir le « passant » va amener les moines à développer un certain raffinement autour de leur hospitalité.

Trésor monastique à la portée de tous, la cuisine des couvents a la réputation d'être saine et frugale, mais elle n'est pas moins fort colorée et appétissante. Bon nombre des produits que l'on retrouve dans ces cuisines sont cultivés localement. Comme les jardins aux simples qui rassemblaient les cultures de plantes médicinales, les monastères cultivaient également bon nombre de légumes adaptés à la région où ils se trouvaient et aux saisons. Les jardins monastiques sont ainsi d'une utilité vitale pour l'abbaye dont ils assurent une grande part de l'approvisionnement dont les légumes constituent la base.

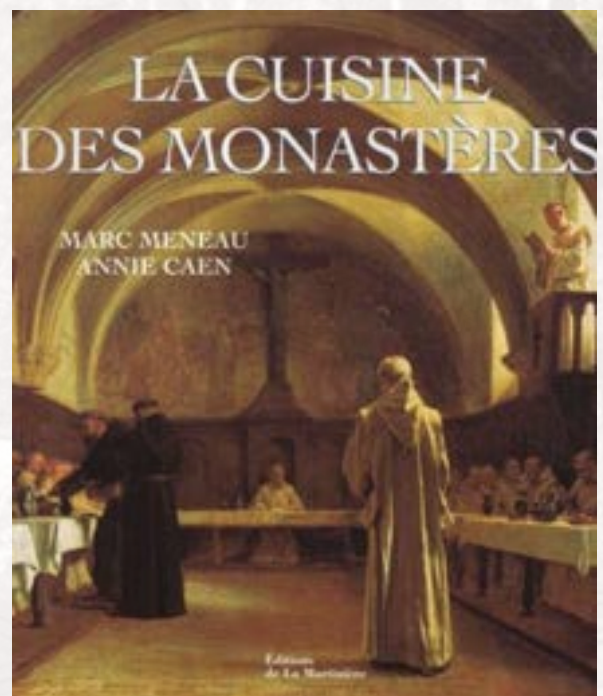
Cultivateurs, éleveurs, boulangers, fromagers : les moines conjuaient de nombreux talents.

Les cuisines des monastères étaient par ailleurs bien équipées. Construites en pierre, elles sont isolées pour éviter que les lieux de culte ne soient touchés par les odeurs et les fumées. Certaines abbayes comme celles de Fontevrault pouvaient, au XIIème siècle, nourrir quotidiennement 500 personnes.

L'ouvrage « La cuisine des Monastères » est paru en 1999 aux éditions de la Martinière. Cet ouvrage rassemble 120 recettes glanées au cours de leurs périples par les deux auteurs, Anne Caen et Marc Meneau, lors de séjours dans différentes abbayes : saumon à l'infusion de foin, épinards gourmands au beurre et citron confit, tourtière de légumes aux herbes, potage de riz aux truffes.... ne sont que quelques exemples de recettes proposées par cet

ouvrage.

Au-delà des recettes, cet ouvrage revient en détail sur la vie culinaire monacale au Moyen Age, sur les différents produits utilisés dans ou autour des recettes (les fromages, les viandes, le pain ou les pâtisseries).



Marc Meneau est né le 16 mars 1943 à Avallon en Bourgogne. C'est le chef étoilé du restaurant L'Espérance de Saint Père, dans l'Yonne, en Bourgogne. Aidé de sa femme Françoise (fille de restaurateur bourguignon), ce cuisinier autodidacte transforme le fonds de commerce en restaurant et invente des recettes, vite mises en application. Sa soif d'apprendre est insatiable. Il se tourne vers les livres des grands maîtres de la cuisine ancienne et les étudie, ce qui l'aide à devenir un grand chef cuisinier spécialiste de la cuisine ancienne.

Annie Caen est une passionnée de cuisine gastronomique. Elle vit en Côte-d'Or (Bourgogne) et sa longue amitié avec Marc Meneau lui a permis de développer une grande maîtrise technique et un talent particulier pour associer les saveurs.

FRANCOIS VATEL - Maitre d'hotel des grands...

Par Stéphane GESQUIERE

Ces quelques lignes ont pour objectif de vous présenter une figure historique en vous donnant des détails sur sa vie, son histoire, ses connaissances, de façon à ce que vous puissiez vous en inspirer pour écrire un personnage de GN. Pas trop de détails, ceux-ci devant être ajoutés de votre main, en fonction de l'époque de votre jeu, de son ambiance, et de la trame scénaristique que vous aurez développée.

Trouver un personnage historique en relation avec la cuisine ne fut pas aisé. François Vatel, en tant que maître d'hôtel a traversé l'histoire au service ou fréquentant des personnages eux très connus, entendant ainsi sans doute bien des conversations secrètes. Voilà donc un rôle qui peut ainsi enrichir vos GN, et faire une interface intéressante avec votre équipe de cuisine.

François Vatel, de son vrai nom Fritz Karl Watel, né à Tournai, le 17 Janvier 1631, d'un père laboureur. A l'âge de 15 ans, il entre en apprentissage chez le pâtissier traiteur Jean Heverard chez qui il restera sept ans.

En 1653, alors qu'il a 22 ans, il est engagé comme écuyer de cuisine au château de Vaux le Vicomte, alors en cours de construction. Son employeur est le maître d'hôtel du vicomte Nicolas Fouquet, qui vient d'être nommé surintendant des finances par Mazarin, alors cardinal et régent de Louis XIV. Le roi a alors 15 ans.

Doué pour l'organisation, Vatel est rapidement nommé maître d'hôtel de Fouquet.

Le 17 août 1661, Nicolas Fouquet invite le roi Louis XIV, alors âgé de 23 ans, la reine mère Anne d'Autriche et toute la cour du roi à l'inauguration de Vaux le Vicomte.

À la fois chef du protocole et maître d'hôtel, François Vatel organise une grandiose et somptueuse fête et un dîner de 80 tables, 30 buffets et cinq services avec de la vaisselle en or massif pour les hôtes d'honneur et en argent pour le reste de la cour. Vingt-quatre violons jouent de la musique de Lully, surintendant de la musique du Roi. Molière et Lully font jouer lors de cet évènement une comédie - ballet composée pour la circonstance. C'est une réussite et le jeune François Vatel est mis à l'honneur.

Toutefois, en proie aux difficultés financières, Louis



XIV, qui a dû faire fondre sa vaisselle en métal précieux pour faire face aux importantes dépenses de la guerre de trente ans, est profondément blessé dans son orgueil par tout ce faste qui dépasse celui de sa cour, qui se trouve à cette époque au château de Fontainebleau pendant la construction du château de Versailles. Louis XIV déclare : « Il faudra faire rendre gorge à tous ces gens ! » mais sa mère l'en dissuade. Après le feu d'artifice tiré au-dessus du château, il refuse la chambre que son hôte lui a préparée et retourne à Fontainebleau.

Le 5 septembre suivant, le roi fait arrêter Fouquet par d'Artagnan lors d'un conseil à Nantes. Il change la peine de bannissement en détention perpétuelle pour cet homme qu'il trouve trop puissant et trop ambitieux, dont il se méfie.

François Vatel ignore que le roi désire reprendre le personnel du château de Vaux-le-Vicomte pour son nouveau château de Versailles. Il s'enfuit en exil en Angleterre par peur d'être emprisonné lui aussi. Il est alors engagé par Louis II de Bourbon Condé, dit « le Grand Condé », pour son château de Chantilly à 40 km au nord de Paris.

Lors de desserts, il sert ce qui est appelé par la suite la « crème chantilly ». Cette originalité lui vaut souvent l'attribution (à tort) de l'invention de la recette.

En 1663, François Vatel est promu « contrôleur général de la bouche » du Grand Condé au château de Chantilly. Il est chargé de l'organisation, des achats, du ravitaillement et de tout ce qui concernait « la bouche » au château.



En 1671, le 21 avril, après plusieurs années de patience et d'importants travaux de rénovation de son château, le prince de Condé, en disgrâce depuis son rôle dans la tentative de renversement de Louis XIV enfant, pendant la Fronde, est au bord de la ruine. Il invite Louis XIV, alors âgé de 33 ans, et toute sa cour de Versailles.

Une grande fête de trois jours et trois nuits, comprenant trois banquets somptueux, est donnée pour mener cette réconciliation stratégique et pour séduire Louis XIV. Cette réception, dont le coût s'élève à 50 000 écus, doit marquer son retour en grâce et le pardon du roi. La destinée de la maison de Condé dépend en grande partie du succès des festivités et le prince fait peser tout le poids de ce succès sur son maître d'hôtel de génie.

Le soir du jeudi 23 avril 1671, les convives pénètrent au château de Chantilly, après une grande partie de chasse. Les invités d'honneur sont installés à vingt-cinq tables dans le château magnifiquement

illuminé. Le souper est suivi d'un spectacle de deux heures, dont un feu d'artifice qui est un échec partiel en raison du brouillard. 75 invités de plus que prévu se sont présentés, et du rôti vient à manquer à deux tables. Vatel sous pression se sent touché dans son honneur, répétant à plusieurs reprises qu'il ne peut survivre à une telle disgrâce. Il n'a pas dormi depuis 12 nuits. Après le dîner, le prince vient le voir dans sa chambre pour le rassurer de l'excellence du repas.

Pour le dîner du vendredi 24 avril, jour maigre de carême, Vatel décide de ne pas présenter aux invités des poissons pêchés en rivière qu'il trouve trop communs. Il envoie des acheteurs dans plusieurs ports de Haute-Normandie. Boulogne sur Mer est à 217 km de Chantilly.

Un maître d'hôtel est chargé de l'organisation, des achats, du ravitaillement et de tout ce qui concernait "la bouche" au château. Bien que Vatel n'ait jamais été cuisinier, son nom reste associé à la naissance de la grande cuisine française à une époque où la table est un lieu de compétition entre les Grands du royaume.

Vous voulez en savoir plus ? Lisez « Vatel et la naissance de la gastronomie » de Dominique Michel :

<https://www.amazon.fr/gp/product/2213605130?ie=UTF8&tag=chesim->

Au petit matin, Vatel attend sa commande de poisson à 4 heures du matin. Mais à cette heure, seulement deux paniers arrivent. Il attend jusqu'à 8 heures — toujours rien de plus. Pour Vatel, c'est le comble du déshonneur. Il déclare au contrôleur en second, Gourville : « Monsieur, je ne survivrai pas à cet affront-ci, j'ai de l'honneur et de la réputation à perdre. ». Selon la Marquise de Sévigné, il monte alors dans sa chambre et se jette à trois reprises sur son épée calée dans la porte. Il avait 40 ans.



Le prince de Condé, estimant fort Vatel, pleura à l'annonce de sa mort. Le roi dit à Condé qu'il n'était pas venu à Chantilly depuis cinq ans car il savait quels soucis d'intendance ses visites causaient ; que Condé aurait dû faire mettre seulement deux tables et ne pas s'occuper des autres ; et que lui, le roi, ne supporterait plus que Condé se sentît obligé de mettre autant de faste.

Bien que le poisson fût arrivé, les convives se privèrent toutefois de ce plat par respect pour Vatel. Il est enterré discrètement pour ne pas gêner la fin des festivités.

A l'époque, le suicide est un péché grave mais l'acte mortuaire de Vatel retrouvé dans les archives de la mairie de Vineuil Saint Firmin atteste qu'il a été inhumé dans le cimetière de cette commune. Le suicide est également interdit par la loi, mais le corps de Vatel ne se voit pas infligé le traitement du aux suicidés (notamment « être traîné sur la claie », cadavre traîné face contre terre puis jeté aux ordures). Cela suggère l'indulgence et l'intervention du roi.

Cette fête admirée par toute la cour et par le roi marque le retour en grâce du Grand Condé auprès de Louis XIV, et François Vatel entre dans la

légende des grands organisateurs des festins d'exception associés à l'histoire de France et à ses fastes.

Geste devenu mythique d'un homme mû par un besoin de reconnaissance sociale, tenaillé d'anxiété devant l'enjeu de ces fêtes ou jugeant son honneur blessé par l'affront qui lui semble signifier sa perte, ce suicide concourt par ailleurs à la célébration et à l'élaboration du discours gastronomique français depuis le XVIII ème siècle en donnant un aïeul héroïque aux générations de chefs cuisiniers à venir.



LE MOMENT

RESTAURANT-BRASSERIE-TRAITEUR

DU LUNDI AU VENDREDI MIDI - JEUDI & VENDREDI SOIR

1B RUE DES CHÊNES VERTS, 34725 SAINT-ANDRÉ-DE-SANGONIS

@34725LEMOMENT LE-MOMENT.FR

CONTACT@LE-MOMENT.FR 07 49 19 91 88

**MENU À L'ARDOISE - FAIT MAISON DE L'ENTRÉE AU DESSERT
SUR PLACE OU À EMPORTER - LOCATION DE SALLE**

La Croisade des Gueux

par Berold de Tällberg

En avril 1096, sans attendre l'armée dite « régulière » conduite par les chevaliers aux ordres de Godefroy de Bouillon, des bandes immenses de paysans et de gueux prirent la Croix et s'ébranlèrent de tous les côtés du royaume de France et de la Bourgogne pour se ruer, en longeant les cours d'eau puis l'interminable Danube, à l'assaut de l'Orient devenu inaccessible aux chrétiens suite à la chute du Califat des Fatimides : faisant barrage à tous pèlerinages, les Turcs Seldjoukides qui avaient étendu leur empire jusqu'aux rivages méditerranéens rendaient les Lieux Saints hors de portée des dévots.



Vingt-cinq mille personnes composaient ces troupes disparates de pèlerins qui répondaient à l'appel d'Urbain II pour la reconquête des Lieux Saints. L'idée s'était rependue qu'une expédition contre les Turcs qui s'étaient emparés du Moyen-Orient laverait les péchés de tous les chrétiens. Portés par la foi, en cette époque où le surnaturel rivalisait avec le mysticisme, les pauvres, enflammés d'un zèle saint, rêvèrent tous d'indépendance.

Tous étaient là : serfs fuyant la servitude, moines sans prétention, chevaliers sans fortune, pauvres

paysans, hommes et femmes laissés à eux-mêmes dans des campagnes ravagées par les conflits entre seigneurs. Trente ans plus tôt, la conquête de l'Angleterre par le duc de Normandie avait donné la possibilité à de petites gens de s'émanciper. Cette croisade donnait une nouvelle possibilité d'évasion, loin des carcans de l'ordre établi, loin de la vieille Europe et de ses famines. De plus, Urbain II avait à l'esprit le projet d'une contre-attaque chrétienne face à l'expansion musulmane qui, après le Maghreb, l'Espagne, l'Italie et le Sud de la France (Royaume d'Arles compris), s'en prenait maintenant à l'Empire

Romain d'Orient qui appelait l'Occident à l'aide.

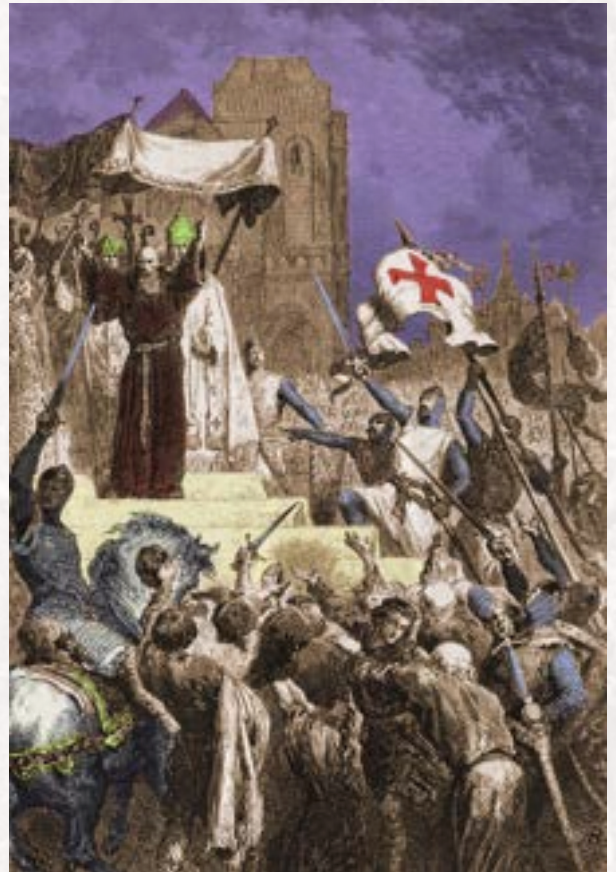
Menée par un certain Pierre, dit l'Ermite, (agent d'Urbain II qui exaltait les foules et moteur de ce projet) et sous la bannière d'un chevalier aussi brave que sans terre : Gauthier-sans-Avoir, la horde des miséreux, portée par son élan mystique, traversa une partie de l'Empire Romain Germanique, la Hongrie, puis la Bulgarie qu'elle pillait pour se nourrir — les réserves de vivres étant épuisées.

Las du tumulte et des razzias sur leurs villages, les Bulgares (Bougres, Brutaux) montèrent plusieurs embuscades pour éliminer ces laissés-pour-compte. Mais ceux-ci virent bientôt les rives du Bosphore poindre à l'horizon. L'émotion des Grecs locaux et la peur furent immenses devant ce flux ininterrompu de loqueteux armés jusqu'aux dents.

Les pèlerins Franco-bourguignons arrivèrent enfin devant Constantinople. Là, les croisés occidentaux montèrent un camp immense aux pieds des remparts. Mais ils durent se battre contre d'autres croisés européens qui, répondant eux aussi à l'appel d'Urbain II, avaient convergé vers les détroits : Teutons, Italiens, Gascons et Provençaux. Les uns prétendant mieux représenter Dieu que les autres. On en était là.

Tous rêvaient d'en découdre avec les Sarrasins, convoitant les maigres richesses de leurs voisins de campement. Face au désordre créé dans les campagnes alentour par l'arrivée de cette foule en armes, les portes de la capitale byzantine s'ouvrirent enfin et les miséreux se rependirent dans la cité de l'Empire Romain d'Orient pour se ravitailler : ce fut plus une mise à sac de tout ce qui pouvait être pris comme don de la population locale envers des combattants de la foi qui allaient batailler pour le compte de l'Empire.

Ainsi les gueux se livrèrent-ils à des excès en tous genres, capturant même le lion domestique de l'empereur Alexis Comnène et le faisant rôtir pour le manger. Les Byzantins cherchèrent alors à se défaire au plus vite de leurs turbulents alliés et mirent à leur disposition des bateaux pour qu'ils rallient l'Orient.



Dix mille personnes furent ainsi transportées en Asie Mineure. Passée l'euphorie, elles y connurent très vite la faim et la soif. L'épuisement des croisés marchant sous des chaleurs, jusque-là inconnues, les poussèrent à se livrer à des atrocités et à des actes de sauvagerie à l'encontre des populations indigènes chrétiennes ou musulmanes qui furent pillées et passées par les armes.

La riposte des Turcs fut sévère : Ils chassèrent les cohortes éparses des misérables pèlerins comme des bêtes sauvages. De leurs ossements, les Seldjoukides firent une immense pyramide et là s'arrêta la Croisade des gueux.

Le 21 octobre 1096, l'armée populaire d'Occident fut anéantie et seule une poignée d'hommes subsista pour se battre aux côtés de l'armée des chevaliers du duc Godefroy de Bouillon et de son frère Baudouin. Ils prirent ainsi part à l'assaut de la ville sainte de Jérusalem les 14 et 15 juillet 1099.

Les Croisés participèrent au plus affreux carnage de l'époque qui dura huit jours et où hommes et femmes, enfants et vieillards furent mis à mort, nul ne fut épargné et n'échappa à la fureur des Occidentaux. Pierre l'Ermite, qui avait survécu à l'aventure, devint le nouveau patriarche de la Ville Sainte et succéda ainsi à Siméon.

La nourriture de l'armée en 1914

Pour ravitailler une seule de nos armées, il faut, chaque jour, 200 wagons qui transportent un million et demi de kilos de denrées alimentaires. Ce ravitaillement est primordial. Ainsi le journal l'Illustration du 10 mars 1917 prophétisait que : « La victoire appartiendra à celui des deux belligérants qui aura, dans ses dernières réserves, un mois de vivres de plus que l'autre. »

La Grande Guerre a bouleversé les habitudes alimentaires de la population civile française. pour 'l'éclairage et la force motrice.

Approvisionner les troupes en denrées alimentaires fut un véritable exploit logistique pour le haut commandement de l'armée française, tout comme confectionner les plats et les acheminer vers les tranchées constitua, pour les soldats cuisiniers et ravitailleurs, un réel défi quotidien.

En août 1914, la France entre dans le premier conflit mondial et mobilise en permanence trois millions de soldats sur un front de 700 kilomètres. Pensant que la guerre serait de courte durée, le haut commandement sous-estima le problème du ravitaillement. La réalité s'est avérée tout autre : le conflit s'installa et prit une dimension inédite.

Chaque armée a son camp de ravitaillement appelé " stations-magasins " (S. M.) qui servent à maintenir disponibles, à une distance raisonnablement proche du théâtre de la guerre, les approvisionnements de toutes natures et constituent un régulateur indispensable des mouvements de matériel, soit vers l'armée, soit vers l'intérieur. Une S.M. a pour objet de ravitailler toute une armée, c'est-à-dire plusieurs corps d'armée avec tous leurs services, ce qui représente 300.000 hommes.

C'est une station car s'y alignent vingt voies de garage qui reçoivent journallement trois ou quatre cents wagons et en expédient au moins deux cents.

C'est un magasin car sur une surface de 10 hectares, on trouve des bâtiments de stockage, des hangars à bois, des boulangeries qui font du pain nuit et jour, des tentes où sont entreposées des tonnes de pétrole, bidons d'essence, d'huile et de graisse, des écuries et parcs à bestiaux et enfin des bâtiments logistiques dont une usine électrique



Deux mille hommes (Commis et ouvriers d'administration) y travaillent sous la direction d'un sous-intendant militaire. Cette petite ville aux rouages bien rôdés constitue le ventre d'une armée.

En plus des installations de stockage, la station-magasin abritait ou fonctionnait en parallèle avec des unités de transformation et de préparation des aliments, comme les abattoirs, une boulangerie, une brûlerie à café. Depuis les stations-magasins, les marchandises étaient donc transportées au jour le jour, selon les besoins de l'armée déployée dans le secteur, jusqu'aux entrepôts installés le plus près de la ligne de front. Elles étaient ensuite acheminées vers les cuisines fixes ou roulantes selon le cas.

Pour alimenter des stations-magasin, l'industrie agro-alimentaire française se lance dans une production de masse. L'industrie des pâtes alimentaires trouva à cette époque un nouvel élan. L'industrie de la conserverie connut, quant à elle, un véritable essor, tant dans les zones côtières spécialisées dans le traitement du poisson que dans les régions d'élevage qui stimulèrent

l'industrie de conserve de viande. Sans compter les petites conserveries de spécialités régionales comme le confit d'oie et de canard, les rillettes ou le cassoulet. Parmi les maisons qui profitèrent de l'essor de cette période, le grenoblois Lustucru pour les pâtes alimentaires, et la maison nantaise Saupiquet, l'entreprise bretonne de Pierre Chancerelle dont Connétable deviendra la marque la plus réputée pour la fabrication des conserves de poisson, mais aussi l'entreprise familiale des pâtés Hénaff.

Aussitôt appelées à l'effort de guerre, les colonies développèrent leurs activités. L'Afrique du Nord fut encouragée à intensifier la culture du blé pour alimenter l'industrie des pâtes, gourmandes en semoule. Outre les producteurs de riz de Camargue, ceux d'Indochine furent sollicités, de même que les producteurs de sucre et de rhum des Antilles françaises et de La Réunion. En Afrique occidentale française, les producteurs d'oléagineux s'activèrent, encouragés par la garantie de vendre toute leur production au service de ravitaillement des armées. Cette période faste fut une incontestable opportunité d'enrichissement.

Si le ravitaillement respectait, dans la mesure du possible, les interdits religieux, en particuliers ceux de l'Islam, il fut toutefois l'occasion d'un brassage et ce fut pour une grande majorité de soldats l'occasion de découvrir que leurs compatriotes avaient d'autres usages et goûts alimentaires. D'innombrables produits de terroir et spécialités locales dont la diffusion avant le conflit ne dépassait pas le périmètre régional, se trouvèrent acheminés dans la zone de combats, tant par les canaux officiels mis en place par l'intendance que par les circuits commerciaux parallèles animés par les mercantis – marchands peu scrupuleux qui prospéraient par la détresse des soldats – ou encore par la voie privée des colis.

Beaucoup de paysans bretons goûtèrent ainsi au vin pour la première fois. C'est tout aussi vrai pour les spécialités du Sud-Ouest comme les confits d'oie et de canard, voire le foie gras, ainsi que pour les fromages de différentes régions de France. Le Camembert s'est répandu à ce moment-là, d'une part car sa production nécessitait moins de

lait et d'autre part car il était transporté dans des boîtes, ce qui facilitait l'acheminement vers le front. De nombreux produits locaux ont ainsi connu une diffusion nationale après la Première Guerre.



L'argot du poilu reflète sa relation avec sa pitance. Par exemple la conserve de bœuf finit par être appelée communément « le singe » à cause de sa consistance coriace et filandreuse. Conditionnée en boîtes de fer blanc appertisées ou stérilisées de 150 ou 300 gr, cette viande constitue le principal aliment de réserve du soldat en première ligne. La plupart du temps, le « singe » est mangé froid dans sa boîte en fer blanc, mais lorsque les accalmies permettent d'installer le réchaud à alcool solidifié, il peut être réchauffé.



Les cuisines mobiles

La première période du conflit est la guerre de mouvement. Le fantassin doit alors lui-même apporter ses vivres, arriver au bivouac, éplucher les pommes de terre, etc. Cela change en 1915, lorsqu'on installe des cuisines roulantes.

Chaque compagnie disposait de sa cuisine mobile, dite communément la cuisine roulante. Elle était placée en deuxième ou troisième ligne, plus abritée.

Ration individuelle, vivres de réserve

En première ligne, le poilu a droit à 3000 à 4000 calories par jour. La musette est son garde-manger contenant des vivres de réserve pour plusieurs jours. Le fantassin qui s'apprête à rejoindre les lignes de combat doit emporter assez de vivres de réserve pour être autosuffisant pendant plusieurs jours au cas où il resterait sans ravitaillement. La ration de réserve ne doit être mangée en période de ravitaillement régulier, elle ne peut être consommée que sur ordre.

Selon le commandant Félix Chapuis, bon connaisseur de l'intendance, la ration de réserve journalière est composée de 300 gr de biscuit, dit « pain de guerre », auxquels s'ajoutent 300 gr de viande de conserve assaisonnée, 80 gr de sucre, 36 gr de café torréfié, 50 gr de potage condensé ou salé et de 6,25 cl d'eau-de-vie. A partir de février 1916, les autorités militaires décident de compléter cette ration de 125 gr de chocolat. Le soldat emporte des rations minimum pour 2 jours.

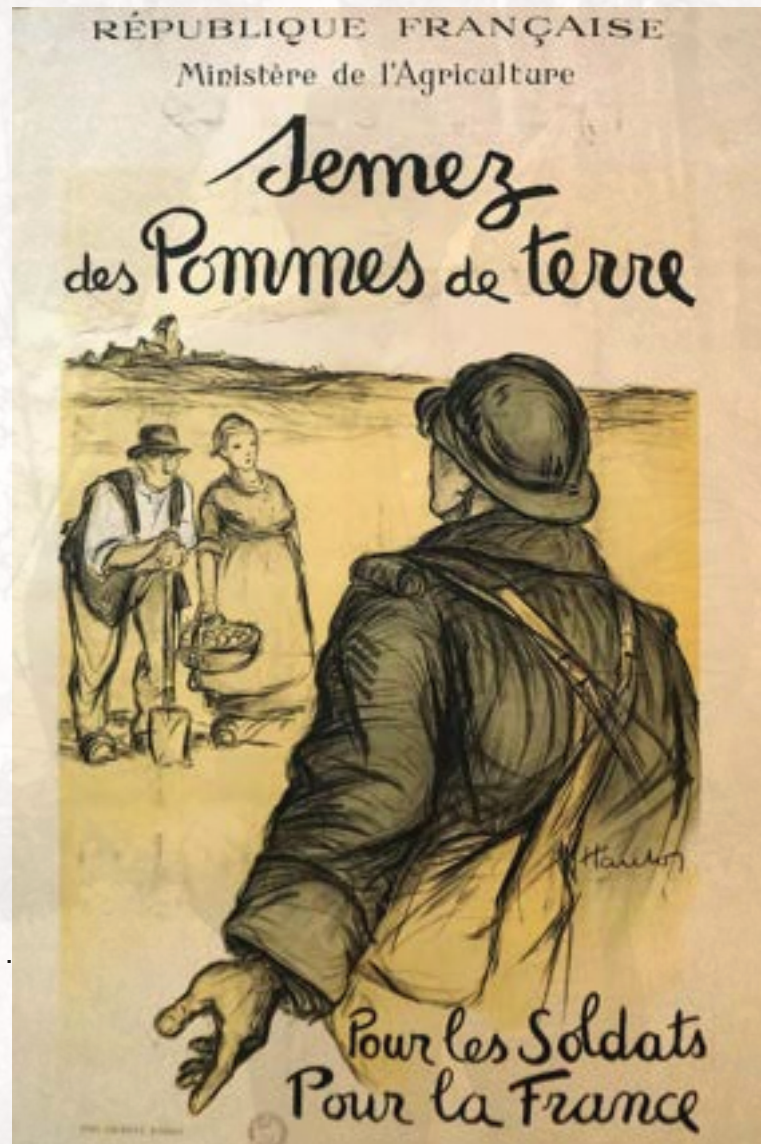
Dans la réalité, la gamme de vivres de réserve varie au cours de la guerre en fonction des possibilités d'approvisionnement, de production et d'importation des denrées alimentaires. Parmi les vivres de réserve, il y a aussi des conserves de poisson en provenance d'Espagne ou du Portugal, du pâté, des fromages à pâte dure faciles à transporter.

Parmi les vivres de réserve, figure le potage condensé ou salé. Confectionnés en paquets de 50 gr et distribués à raison d'une dose par jour, ces potages étaient des bouillons de viande prêt à être dissous dans de l'eau chaude. Certains combattants disposaient des bouillons « Kub » mis au point et commercialisés par la société suisse Maggi.

Le combattant de première ligne a droit à du café torréfié et du sucre en quantité relativement abondante. Le café emporté dans les vivres de réserve est prévu pour le matin. Même de piètre qualité, il était bon de le boire pour se réchauffer. 7200 kilos de café sont ainsi consommés chaque jour par une armée.

Le problème de l'eau chaude reste entier car en première ligne, on ne dispose pas toujours de réchaud à alcool solidifié. A défaut de café ou en plus de cette boisson prisée, les soldats se préparaient du chocolat avec du lait condensé.

Remarquons qu'il n'est pas question de vin dans les vivres de réserve, mais d'eau-de-vie. Le vin était inclus dans les vivres apportés par la corvée de soupe. Le soldat emportait aussi un bidon d'eau d'une contenance d'un ou deux litres, quantité qui se révélait très insuffisante lorsque les réservoirs installés à proximité des premières lignes étaient vides ou détruits. La soif était l'une des pires souffrances que devait endurer le poilu pendant la Grande Guerre.



Les cuistots

En dehors des périodes de combats intenses, des situations difficiles ou des secteurs particulièrement disputés, le combattant des tranchées de l'avant était ravitaillé par les cuistots. Ces cuisiniers improvisés pour les besoins du service étaient recrutés parmi les réservistes de l'armée territoriale. Les cuisiniers professionnels étaient repérés par les officiers qui les prenaient à leur service, les officiers supérieurs se réservant les meilleurs et ainsi de suite jusqu'aux popotes des sous-officiers qui héritaient des moins qualifiés.

Le travail des cuisiniers n'était pas de tout repos. Leur journée commençait à l'aube avec la confection du café qu'ils devaient apporter aux hommes dans la tranchée. Puis ils devaient se rendre aux magasins-dépôts pour prendre les ingrédients du repas, tâche qui consistait à charrier généralement sur leur dos d'énormes charges de marchandises. Ensuite, ils s'attelaient à la corvée de patates, préalable à la préparation et la cuisson du repas. Pour finir leur journée, ils devaient remplir le rôle de ravitailleurs, dès lors que le parcours jusqu'aux premières lignes n'était pas trop dangereux.

Les ravitailleurs

Ces soldats de tranchées entraient en scène lorsque le chemin d'accès aux premières lignes était plus long, escarpé et dangereux pour prendre en charge le transport des repas.

Le pain, cuit en forme de couronne, était enfilé sur un bâton à raison de trois ou quatre miches que le ravitailleur portait à la verticale, appuyé sur son épaule. Lorsque le parcours le permettait, on enfilait plus de miches sur un long bâton qu'on portait à deux, à l'horizontale.

Pour le transport des plats cuisinés, le ravitailleur disposait de bouteillons qui étaient des grosses gamelles souvent en forme de haricot, fermées à l'aide d'un couvercle à loquets qui, en principe, les rendait hermétiques. Des bidons à essence « désinfectés » servaient au transport de boissons comme le vin, le café, mais surtout l'eau. Elle était assainie selon les consignes du service sanitaire avec des pastilles ou quelques gouttes d'eau de Javel. Les soldats des tranchées devaient compter avec les accidents de parcours de la corvée de soupe qui pouvaient réduire les rations ou souiller les aliments, malgré toutes les précautions.



La soupe

La gamme succincte des ingrédients de base, comprenant essentiellement d'une part le riz, les légumes secs et les pommes de terre et d'autre part, le manque de métier des préposés à la cuisine donnait un résultat mitigé d'un point de vue gustatif. De manière générale, à défaut d'une bonne cuisine, les soldats pouvaient compter sur des repas roboratifs, propres à remplir le ventre.

Les cuistots affectionnaient particulièrement les plats en sauce et à cuisson longue : sautés de mouton, bœufs bourguignons voire la soupe. Autant de préparations qui cuisaient à petit feu et qui n'exigeaient que peu d'attention. « Le bulletin des armées de la République » destiné aux zones de combat, donne une recette par numéro, sous la rubrique « La cuisine du troupier ». La plupart des recettes était envoyée par les soldats à la rédaction. Elles reflètent une cuisine rustique très grasse, essentiellement au saindoux et au lard et qui fait une large part à la viande de bœuf, fraîche ou en conserve.

Le pain

Il faut journallement, pour l'armée que l'on ravitaille, 300.000 rations de pain. Quatre boulangeries, comprenant 16 pétrins mécaniques et 80 fours démontables, assurent cette production. Les farines arrivent par wagons de différents points du territoire. Comme elles sont de diverses qualités, que leur état de conservation n'est pas toujours identique, elles sont mélangées. La levure, l'eau et le sel nécessaires sont ajoutés : il faut, tous les jours, 1100 à 1200 kilogrammes de sel.

Les pétrins sont mis en marche, si l'un d'eux s'arrête par suite d'une avarie quelconque, on pétrit à bras. La pâte est disposée dans de petits paillassons : quand elle a levé, chaque pain est marqué à la date du jour et l'on enfourne. Chaque fournée contient 135 à 140 pains. La cuisson terminée, les pains sont rangés dans les grands casiers de la paneterie, d'où une équipe les transporte dans les trains, à raison de 5.000 par wagon.

Près de 700 hommes sont employés à ce travail de panification : ils se divisent en deux équipes, car on travaille jour et nuit. Pour chauffer les fours, on brûle, chaque jour, 40.000 kilogrammes de bois.

La Viande

Les bêtes destinées à la nourriture des troupes ne sont pas toujours abattues à la station-magasin. Tous les jours, ce sont 500 à 600 bœufs ou vaches qui sont embarqués pour le front. Une fois par semaine, on donne à nos soldats de la viande de porc, pour ce jour-là, 1.000 à 1.500 porcs vivants sont expédiés aux abattoirs de l'armée.

Les légumes, pâtes et fromages

On expédie sur le front des quantités astronomiques de légumes soit des pommes de terre (225 000 kilos), des haricots ou du riz, du fromage, des pois cassés ou du macaroni, des choux (30 000 kilos de chaque). On ajoute parfois aux envois des sardines ou du thon en quantités correspondantes.





Les légumes, pâtes et fromages

On expédie sur le front des quantités astronomiques de légumes soit des pommes de terre (225 000 kilos), des haricots ou du riz, du fromage, des pois cassés ou du macaroni, des choux (30 000 kilos de chaque). On ajoute parfois aux envois des sardines ou du thon en quantités correspondantes.

Au cantonnement

Les réjouissances gourmandes avaient lieu principalement au cantonnement, là où les soldats se retiraient après leurs séjours en première ou deuxième ligne, loin des duels ou des combats d'artillerie. C'est souvent au cantonnement que l'arrivée d'un colis était l'occasion pour les intimes de l'heureux élu de se faire un extra avec un saucisson de Lyon ou un confit de canard.

« Le vin, meilleur copain du poilu »

L'armée se montre généreuse sur les distributions de vin car il contribue fortement au maintien du moral des troupes et se révèle être un excellent antidote au cafard. À l'automne 1914, les vignerons du Midi offrent 200 000 hectolitres de vin aux armées. Cette initiative, présentée comme un acte patriotique, était un coup publicitaire pour les

producteurs. En effet, constatant l'enthousiasme que le geste avait suscité dans les rangs des soldats, Alexandre Millerand, alors ministre de la guerre, a décidé de généraliser et pérenniser la distribution gratuite de vin aux troupes. La ration fut d'abord limitée à un quart de litre par soldat et par jour, mais elle allait atteindre trois quarts de litre en 1918. Sans compter les distributions supplémentaires avant les attaques, destinées, semble-t-il, à atténuer chez le combattant la perception du danger et à juguler la peur.

Il s'agissait de vins de médiocre qualité, produits dans les régions du Midi, du Sud-Ouest et en Charente et qui présentaient un faible degré d'alcool, c.a.d. 9°. À la demande de l'intendance, les fournisseurs procédèrent au coupage des vins français avec les vins plus puissants en provenance d'Algérie et du Maroc, ce qui permit non seulement d'augmenter les quantités, mais aussi d'augmenter la teneur des vins en alcool.

Bien qu'il enveloppât sa démarche d'un discours de modération, le haut commandement veillait à ce que le vin ne vienne pas à manquer dans les tranchées. L'intendance assurait aux gradés des vins de qualité supérieure à ceux que consommaient des simples soldats, sauf à l'occasion des fêtes et des cérémonies de remises de décorations.



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

THE END

GÉNÉRIQUE

