

Qui est l'auteur de ce fanzine vous demandez-vous avec inquiétude ?

Alain Borrel, longtemps président de l'association Balanoi, ayant aujourd'hui démissionné de l'association mais toujours intéressé par le monde du jeu de rôle grandeur-nature.

49, rue de la Chine
75020 Paris
☎ (1) 43 58 53 94

Au verso vous trouverez une liste de noms et d'adresses d'association organisant des GN. Si vous ne voulez pas y figurer, faites-le moi savoir.

Vous avez reçu cette publication, reproduisez-la, diffusez-la autour de vous, dans les boutiques de jeu, partout pour le bénéfice de tous.

Les jeux à venir

Balanoi 26-27 février.
Médiéval-fantastique, au nord de Soissons.
Inscription 300 francs

CJRS 1 au 3 avril 1994
Médiéval-fantastique, lieu inconnu. Inscription 250 francs

Alexis Tolmatchev 9 et 10 avril 1994. Médiéval-fantastique, à 25 km. de Poitiers, au château de Marconnay. Inscription 500 francs

Confrérie de l'Épée Sacrée Pâques 1994
La Quête du Graal, époque contemporaine

Lutiniel 2-3 avril 1994
Médiéval-fantastique, région de Compiègne.
Inscription 150 à 200 francs.

GN NEWS

Février 1994 No.1

De quoi s'agit-il ? Depuis que le jeu de rôle grandeur-nature est apparu en France, il n'a cessé de se développer. Tout doucement d'abord, et maintenant de plus en plus vite. Il est sans doute temps de coordonner les efforts des associations qui s'y consacrent et de renseigner les joueurs potentiels autrement qu'au coup par coup.

Combien existe-t-il d'associations organisatrices ? Des associations régulières, assez peu, des associations éphémères beaucoup. Mais c'est parmi ces associations fugitives que naîtront des organisations plus solides et plus durables.

Combien existe-t-il de joueurs ? Beaucoup, mais dispersés. Le seul lien qui les unisse est la revue Casus Belli pour laquelle le GN n'est pas une activité prioritaire. Certains jeux y sont cités, d'autres non, le plus souvent par l'impéritie des associations qui ne songent pas à se faire connaître.

L'objet de cette courte publication serait de rassembler les informations pour les diffuser

au mieux auprès du maximum de personnes. Des informations, il y en a et même énormément. Je reçois des prospectus à peu près toutes les semaines et ces prospectus je ne peux au mieux les diffuser qu'à une douzaine de joueurs. C'est trop peu.

Il est certainement possible d'éditer ce fanzine une fois par quinzaine. On y trouverait l'annonce des prochains jeux, les coordonnées des associations, plus tard peut-être un courrier des lecteurs, des rubriques matériel, costumes et armes, lieux de jeux etc. Chacun pourra proposer un texte en rapport avec le monde des jeux, exposer une idée, une analyse, faire des critiques (constructives bien sûr), des compliments...

Mais pour cela il faut une participation active de quelques personnes motivées et de bonne volonté. Pour commencer, envoyez-moi une enveloppe 13x18 timbrée avec vos noms et adresse pour recevoir la prochaine livraison. C'est un test, si vous n'êtes pas assez nombreux, il n'y aura pas de numéro deux.

Foire médiévale de Saint-Arnoult-en-Yvelines

Le dimanche 19 juin 1994 se tiendra à Saint-Arnoult la deuxième foire médiévale. Cette manifestation est organisée par l'association le Chemin Médiéval de Saint-Jacques. Les commerçants et artisans installeront des stands où on ne trouvera que des articles de l'époque médiévale. Mais les associations aussi peuvent tenir des stands pour un prix allant de la gratuité à 70 francs le mètre linéaire. Une aide à l'installation peut être fournie par l'association.

C'est une excellente occasion de rencontrer de nouveaux joueurs, de trouver du matériel, des lieux de jeu, des renseignements. On est prié de venir costumé, comme toute la population de la ville.

Contact : Philippe Merle, secrétaire de l'association, 22, rue des Quatre-Vents 78730 Saint-Arnoult.

Les lieux pour jouer en grandeur-nature médiéval-fantastique

Trouver un lieu convenable pour un GN n'est pas chose facile. Il faut réunir des conditions précises.

- Absence d'éléments de la vie moderne
- Si possible des éléments médiévaux (château)
- Surface assez vaste pour occuper les joueurs
- Possibilité de les abriter en cas d'intempéries (des cavernes sont idéales)
- Absence de zones dangereuses
- Autorisation écrite du propriétaire

Tout cela, c'est le B-A BA. Mais qui recherche des lieux de jeu ? (ceci pour la région parisienne)

Pourquoi suis-je si souvent sollicité et qu'à l'exception des Fils de Gollum et du Sac à Trolls, personne ne m'a jamais communiqué les coordonnées d'un seul lieu nouveau ?

Nous devons tous nous mettre au labeur et chacun de notre côté rechercher de nouveaux lieux et en faire profiter les associations voisines pour le plus grand bien de nos joueurs.

Première liste

Les Cendres du Phoenix

Didier Veniger
66, rue Doudeauville
75018 Paris
☎ (1)42 23 34 47

Alkhemia

Fabien Maison
2, ruelle des Portiques
91400 Orsay
☎ (1)69 28 77 23

Clepsydre

François Jammet
12, chemin de Jaumeron
91190 gif-sur-Yvette

Hommes & Démons

4, rue d'Amsterdam
37100 Tours

Le Grand Défi

BP 28
55600 Montmédy
☎ (16)29 80 15 90

Le Cercle des 4 Arthurs

Patrick Chenu
28 bis, rue Fernand-Carrière
91700 Ste-Geneviève-des-Bois
☎ (1)69 04 20 84

Les Fils de Gollum

47, rue Haute
95100 Deuil-la-Barre
☎ (1)34 28 36 93

L'Association des Grands Anciens de Miskatonic

Philippe Ulmann
81, av. du Mesnil
94210 La Varenne

Amphère

11, rue Proudhon
34000 Montpellier
☎ (16)67 72 60 19

La Mare au Diable

95, rue d'Avron
75020 Paris
☎ (1)43 70 99 02

Club de Jeux de Rôle Strasbourgeois CJRS

Lionel Piat
104, route de Schimerk
67200 Strasbourg
☎ (16)88 30 68 30

Rhône-Alpes Jeux de Rôle RAJR

BP 6070
69468 Lyon Cedex 06
☎ (16)78 24 89 22 et 72 61 14 89
Nombreux délégués régionaux

Lutiniel

19, rue Lahire Boite 32
75013 Paris
☎ (1)45 82 03 19 et 3614 CHEZ*LUTINIEL

La Confrérie des Deux Tours

Olivier Béguey
138, chemin des Rieux
38330 Montbonnot-Saint-Martin
☎ (16)76 90 72 24

La Tour de l'Eclipse

MJC - M. Jean-Luc Masson
16, rue Charles-Pathé
94300 Vincennes
☎ (1)43 74 73 74

Le Sac à Trolls

Centre socio-culturel
19, rue des Rouets
59610 Fourmies

Confrérie Ludique de l'agglomération Neversoise CLAN

Georges Martinez
2, rue de Gonzague Bât.C
58000 Nevers

Balanoï

72, rue des Bourguignons
92600 Asnières

Les Mamelles de Nurgle

Frédéric Dominski
5, rue Haute
14000 Caen

Rêves Production

Olivier André
78, av. du Gal. De Gaulle
92130 Issy-les-Moulineaux
☎ (1)41 08 74 08

Confrérie de l'Épée Sacrée

Laurent Gazengel
19, la Cigalière
13320 Bouc-Bel Air
☎ (16)42 22 40 94

Alexis Tolmatchev

Rue du Grand-Moulin
Curzay-sur-Vonne
86600 Lusignan
☎ (16)49 53 48 56

Les Visiteurs d'un Soir

Scarlett Bocchi
8, rue Riquet
75019 Paris
☎ (1)48 75 29 08

Amicale des Elèves de l'ENIBe

6, Bd. Anatole-France
90016 Belfort Cedex
☎ (16)84 22 12 03

Festival Ludique International de Parthenay FLIP

Hôtel de Ville
79200 Parthenay
☎ (16)49 94 03 77 et 3615 AKELA

Déréel

MJC-Centre
3, rue du 8-Mai
74100 Annemasse

DéDales

20, rue Etienne-Dolet
94600 Choisy-le-Roi
☎ (1)48 52 61 58

Les Mille & une Vies

4, rue Pablo-Picasso
93440 Dugny
☎ (1)48 36 79 71

Stratèges & Maléfices

Maison des Associations
Rue Anatole de Monzies
44000 Nantes
☎ (16)40 34 92 39

Les Simulateurs de l'Etoile

Gigny-le-Bourg
71420 Sennecey-le-Grand
☎ (16)85 44 74 60

Les Semaines de l'Hexagone

Xavier Jacus
37, route Nationale
55200 Lérrouville
☎ (16)29 91 34 88

Claymore

Denis Lefèbvre
10, rue Pécelet
25000 Besançon
☎ (16)81 82 19 42

Les Messagers d'Elendill

Daniel Query
13, allée de la Tour-Sainte-Anne
95150 Taverny
☎ (1)39 95 52 62

Les jeux annoncés

Premier Songe

Jeu du 21 au 23 mai 1994 à proximité de Soissons. Environ 300 francs. Pas cher pour trois jours.

Hommes & Démons

16-17 avril 1994, du côté de Rouen. Thème historico-fantastique à base médiévale : une sombre histoire d'héritage entre anglais, français et normands. 100 F.

Le jeu du **CJRS** aura lieu du côté de Strasbourg (on s'en doutait un peu) dans un fort à la Vauban appelé Reichot... (pas pu lire le nom en entier)

Alteratio Realitis, GN spécial parents le 26 mars 1994, genre murder party contemporaine. A Lausanne GN Chtulhu (qui peut me donner la vraie prononciation ? on dit *rtoulou* ou *chtulu* ?) courant mars.

Un médiéval-fantastique en juin et un jeu de trois jours fin août.

Les Larmes Grises, GN historique (XIII^{ème} siècle), *Castelleroc*, avec ambiance murder party. Les 7 & 8 mai 1994 au château de Sainte-Suzanne (Mayenne, environ 230 km de Paris) 300 francs.

Smocking et Cottes de Mailles GN médiéval fantastique les 16 et 17 avril 1994 dans une forêt de la région parisienne. 120 joueurs prévus, 180 francs. Adhésion à l'association possible.

Les Visiteurs d'un Soir, GN à base de Templiers (encore eux), *Le Crépuscule du Temple*, les 18 et 19 juin 1994 du côté de Belfort. 360 francs. Inscriptions auprès de Laurent Mazuel 9, Clos des Français 93100 Montreuil, renseignements auprès de Thierry et Hélène au (1)40 36 1936 et J-Pierre au (1)42 52 07 57.

GNews

Mars 1994 No.2

Espoir ou déception

Cette tentative que je fais, publier une lettre épistodique consacrée aux associations qui organisent des GN, est la deuxième. Déjà, il y a trois ans, j'avais essayé de rassembler les associations de la région parisienne. Certaines, une petite moitié, voyaient cela d'un oeil favorable, l'autre moitié, la plus grosse, d'un oeil inquiet. Et cela pour d'étranges raisons. Il s'agissait, comme aujourd'hui, d'échanger des informations, de se procurer des facilités techniques, bref, de jouer la transparence. On m'a répondu que *c'étaient nos joueurs et que s'ils connaissaient d'autres associations ils ne viendraient peut-être plus jouer chez nous, qu'on ne savait pas avec qui on s'engageait et qu'on tenait à son image de marque et à son style de jeu et puis que de toute façon on n'a besoin de personne*. Enfin, le milieu du GN était, et est toujours, étrangement rongé par des jalousies, ou même parfois des haines, dénuées de tout fondement.

Les réponses que j'ai reçues depuis le premier numéro de cette petite feuille me montrent que toutes les associations ne sont pas de ce genre là. Comme autrefois, les "favorables" sont moins

Centre social du Vert Bois, GN historique de trois jours sur le site Haut-Marnais de la Petite Suisse. Du 21 au 23 mai 1994, 250 francs.

La Quête d'Ushedar

Il s'agit d'un GN en Tunisie, du 29 octobre au 5 novembre 1994, c'est-à-dire à la Toussaint. Le jeu occupera la quasi-totalité du séjour.

Prix de 5400 à 6200 FF suivant la date d'inscription, tout compris de Bruxelles à Bruxelles. C'est l'association Le Génie de la Lampe qui organise le jeu et la société Pampa Explor qui organise le voyage.

PAMPAEXPLOR
735, chaussée de Waterloo
1180 Bruxelles BELGIQUE
☎ 02/343 7590
Fax 02/346 2766

Chazam Association n'organise pas de GN mais propose un *Détective Conseil*, c'est-à-dire un jeu d'enquête policière par correspondance. Dix FS pour la première énigme, 5 FS pour les suivantes. Case postale 2301
2302 La Chaux-de-Fonds SUISSE
Pierre Burgulassi
☎ 039/26 64 61

nombreux (dans la mesure où seuls les favorables ont répondu) mais ils sont aussi très enthousiastes. On peut aussi supposer (rêvons un peu) que certains responsables paresseux n'ont "pas eu le temps de répondre".

Je m'aperçois maintenant que, toujours parmi ceux qui ont répondu, certains se sont déjà heurtés à ce problème, à des organisateurs plus soucieux (citation) *de profit et de renommée* que de jeu, d'amusement et de plaisir. L'objet de G News est précisément de rassembler les organisateurs et joueurs qui veulent s'amuser.

N'oublions pas qu'il s'agit de jeu. Pour beaucoup, le jeu est une futilité et pourtant c'est une activité fondamentale de l'homme.

Toujours est-il que les bases d'une union, à ce jour informelle, sont jetées. Le réseau s'étend, beaucoup d'entre vous ont fait circuler G News, et j'ai reçu des courriers d'associations que je ne connaissais pas, j'en suis ravi.

Comme le premier, ce numéro sera adressé au maximum d'associations, même à celles qui n'ont pas donné signe de vie. On verra bien.

La Maison de Mermeros, GN médiéval-fantastique *Joutes en Arghond* les 9 & 10 avril 1994 au château de Montaiguillon (77). 200 francs.

D'autres jeux sont déjà annoncés mais je préfère en différer l'annonce tant que je n'ai pas le lieu et le prix.

Le FLIP

Le FLIP à Parthenay, tout le monde connaît et nombreux sont ceux qui y sont déjà allés. Cette année, le FBI, avec l'entreprise chez laquelle travaille un de ses membres, monte une foire médiévale permanente. C'est au sein de cette foire que s'inscriront les GN prévus par les associations de Bretagne, de Bordeaux et de Parthenay. Du 2 au 17 juillet.

Pour l'éventuel prochain numéro (enveloppe affranchie), pour vos articles ou renseignements, écrivez à :

Alain BORREL
49, rue de la Chine
75020 Paris
☎ (1)43 58 53 94

Je suppose que chacun a bien compris. Cette publication n'existera que tant qu'il y aura des enveloppes à remplir. Aucun système d'abonnement n'est prévu.

Suite de la liste

Premier Songe

Jean-Patrice Glafkidès
15, Av. de la Belle-Gabrielle
94120 Fontenay-sous-Bois
☎ (1)48750097

Alteratio Realitatis

Fabien Michaud
Av. de Béthusy, 21
1005 Lausanne SUISSE
☎ 021/3120375

La Guilde de Picardie

Olivier Guillot
4, rue de la Fontaine
60810 Barbey
☎ (16)44547405

La Guilde des Fines Lames

12, avenue du Parc
Embourg
B4920 BELGIQUE

Efotis

2, rue de la Tour d'Auvergne
63000 Clermont-Ferrand
☎ (16)73365927

FuturaProject

30, rue Jean-Bringuier
11000 Carcassonne
☎ (16)61781894

Les Larmes Grises

Thierry Lafue
25, rue du Capitaine Ferber
75020 Paris
☎ (1)43617639

Smocking et Cottes de Mailles

Christian Ménapace
81, Av. du Contrat
93470 Coubron
☎ (1)48882084

Cristal Noir

Eric Delmaere
171, rue de Paris
94220 Charenton-le-Pont
☎ (1)43756029

The Adventurers Guild

PO Box 9
Beeston
Nottingham
NG97JQ
Grande-Bretagne
☎ 0602/789954
Il y a dix à vingt fois plus de joueurs
de GN en Grande-Bretagne qu'en Fran-

ce. Une clientèle existe donc et nombreux sont les artisans et petites entreprises qui fabriquent un excellent matériel et surtout très varié. On peut trouver des armures et des cottes de maille ou les matériaux pour les construire, des armes d'excellente qualité, des chaussures (médiévales bien sûr), des masques, des costumes, des accessoires dont on n'a pas idée de ce côté-ci de la Manche. Ecrivez à la Guilde, ou allez-y, il vous renseignera.

The Lorient Trust

Andy & Jim King, Rob Donaldson
5 Tennyson Road
Luton - Beds
GRANDE-BRETAGNE
☎ 0044 582/485401

Ce sont les organisateurs d'une des plus importantes manifestations britanniques consacrées au GN, *The Gathering*. Rassemblement de joueurs, de club, de fabricants de matériel, on y joue aussi en GN. Généralement fin août.

Centre social du Vert Bois

Philippe Guerre
16, rue Camille-Claudel
Immeuble Somme
52100 Saint-Dizier
☎ (16)25564333

La Maison de Mermeros

2, rue de la Voie-Verte
92140 Clamart
☎ (1)46451870 Olivier Bon
☎ (1)40930159 Arnaud Viltart

Les Mille et Une Vies (nouvelle adresse)

Odile Toubi
11, rue Robert-Schumann
60870 Bernoville
☎ (16)44727392

Cette association est actuellement un peu en sommeil

Fichier

Le mien contient environ 1200 noms de joueurs (plus ou moins motivés) et organisateurs de GN sur toute la France même si l'essentiel est sur la région parisienne. Si vous en voulez une copie, envoyez moi une disquette formatée pour PC. Ce fichier est sous dB3+. Ce format est accepté par à peu près toutes les bases de données.

Si vous avez des noms à me donner, n'hésitez pas, envoyez, tout le monde en profitera.

Abdenoor Azzougui fait des costumes à la demande et sur mesure. Si j'ai bien compris, il compte en faire sa profession.
40, allée des Alouettes
78300 Carrières-sous-Poissy
☎ (1)30653521

Les résultats du premier essai

Le numéro 1 de G News a été diffusé à une soixantaine d'exemplaires. A toutes les associations que je connais bien sûr et à quelques particuliers que je sais avoir de nombreuses relations dans le milieu du jeu grandeur-nature. Réponses favorables ou très favorables : Du **CLAN** par la voix de Georges Martinez qui, s'il n'en est plus le tyran indéboulonnable, en reste très proche.

De **Hommes & Démons** qui propose déjà une rubrique "Recherche et développement". Alain Deschamps a un truc pour faire des pièces médiévales, ça devrait nous intéresser tous.

D'**Alteratio Realitatis**, une association suisse qui semble très active. Une très bonne idée et très sympathique qu'ils mettent en pratique, une fois par an, ils organisent un GN pour les parents. N'oublions pas que ce sont les parents qui sont bien souvent les bailleurs de fonds des joueurs. Il est bon qu'ils sachent de quoi il s'agit.

Cette association est en relation avec la FIL (Fédération d'Information Ludique) qui relaie toutes les infos ayant trait au jeu (en Suisse ou au-delà, je ne sais pas).

D'**Alexis Tolmatchev** qui prépare un jeu et qui monte son association à Lusignan (86) sous le nom de Faridondaines et Billevesées Inc. (le FBI).

De **Lutiniel**, dont le rêve était précisément d'éditer une telle lettre d'information et qui propose sa collaboration. Il va sans dire que toutes les collaborations sont les bienvenues*.

Les sujets qu'évoque Lutiniel, pour commencer, sont les GN pour enfants, le rêve dans les GN et les compte-rendus. A ce sujet, l'avis de tous est sollicité. Un compte-rendu d'un jeu auquel on n'a pas participé doit-il être présenté et si oui sous quelle forme ?

Du **CJRS**, de **Smocking et Cottes de Mailles**, de **Premier Songe**, de la **Confrérie de l'Épée Sacrée**, des **Fils de Gollum**, de **Balanoï**, des **Mille et Une Vies**, de quelques isolés aussi. A ce jour, vous êtes donc 12 associations (je ne suis pas une association à moi tout seul) sensibles à la communication, à l'union et au rapprochement. C'est un début, continuons le combat.

* Ces collaborations peuvent prendre plusieurs formes. Soit un sujet ponctuel comme les pièces de monnaies d'Alain Deschamps, soit une enquête plus vaste du genre comment compter au mieux les PV, quels sont les différents systèmes de magie, soit des "réflexions" sur ce qu'est le GN, en fin de compte tout ce que nous inventerons. Déjà des collaborations plus ou moins volontaires, certains noms livrés ici proviennent de ce que j'ai reçu de vous. A transmettre sur disquette PC.

Pour l'éventuel prochain numéro (enveloppe affranchie), pour vos articles ou renseignements, écrivez à :

Alain BORREL

49, rue de la Chine
75020 Paris
☎ (1)43 58 53 94

Je suppose que chacun a bien compris. Cette publication n'existera que tant qu'il y aura des pages à remplir. Aucun système d'abonnement n'est prévu.

La fréquence de parution dépend uniquement de la matière. Si il n'y arien à diffuser ce peut être tous les six mois, si l'information est abondante ce peut être toutes les semaines.

Nous ont rejoints depuis le dernier numéro les **Larmes Grises**, le **Centre Social du Vert Bois**, **DéDales**, les **Vivants d'un Soir**
On se sent moins seul.

GNews

Publication aléatoire

Avril 1994 No.3

C'est parti !

Petit à petit les courriers s'entassent sur mon bureau et qui plus est ce sont des courriers très favorables à G News.

Sans vouloir concurrencer les vrais journaux, il serait bon maintenant que cette petite feuille soit diffusée le plus largement possible et ce n'est pas si évident. Par la poste, ce n'est pas envisageable, trop cher. Il ne reste que la diffusion *à la main*, le porte à porte. Si vous pensez que cela en vaut la peine, photocopiez à tour de bras et diffusez, certains le font déjà.

Les associations sont certes les premières concernées par ce fanzine mais nous avons la chance, du moins je l'espère, d'être très proche des joueurs; rien ne s'oppose à ce qu'ils lisent et participent à G News, bien au contraire.

Ensuite, une publication c'est très beau, je suis très content et très fier de faire le rédacteur en chef et d'avoir de fidèles lecteurs mais il faut de la matière. Donc, envoyez vos textes. Je suis sûr que tout le monde a quelque chose à dire sur notre passion commune*.

Je pourrais remplir ces colonnes avec le fruit de mes pensées mais ce serait d'abord de la fatuité et puis ce serait un peu monotone à la longue. Surtout, ce n'est pas mon journal, c'est le journal de tous. Ce n'est rien d'autre que le forum de nos idées, un lien pour tous ceux qui s'intéressent au jeu grandeur-nature. Alors, à vos plumes !

* Dois-je vous donner les sujets et ramasser les copies au bout de deux semaines ?

Une collaboration de Lutiniel

... tout d'abord une idée de titre : *L'expérience des uns...*, laissant ainsi aux lecteurs le choix de la suite. Cette rubrique portera sur tous les conseils pratiques. Je commencerai par les armes.

Je suis *Forgeron de l'Imaginaire*, je fabrique des armes en «technique latex», et je suis prêt à répondre à toutes les questions, bien que je fasse aussi commerce des armes, et surtout des épées pour l'instant (compter entre 250 et 300 FF pour une épée simple). Je vais pour commencer préciser ma vision des armes de GN. Elles doivent être inoffensives, ou du moins occasionner le moins de mal possible. A cette fin, il ne faut pas que la garde comporte de parties rigides (par exemple une armature en bois ou métal; par contre un bâtonnet de glace est tout à fait envisageable). La garde est située entre la poignée et la lame. De même, l'armature centrale de l'arme doit être bien protégée, et ne doit pas comporter non plus de décorations plus dures qu'une petite gemme plate. Attention pour la lame si elle est entourée de scotch, à ce que celui-ci ne soit pas serré, mais simplement posé, car sinon la mousse est comprimée et n'offre plus sa fonction d'amortisseur. La poignée et le pommeau n'ont pas beaucoup d'importance, juste éviter les lames et les pointes. Enfin, il vaut toujours mieux faire tester une arme sur soi afin d'en estimer l'impact.

Je vous donne en vrac les matériaux que j'utilise: Un jonc en fibre de verre pour l'armature (8mm pour moins d'un mètre, et 10 mm pour plus, sinon l'épée fait soit trop mal, soit un effet «canne à pêche» quand on la manie), et du plastazote pour la lame, la garde et le pommeau. Il faut compter au moins 5cm de large pour 1 mètre, et 6 à 8cm pour plus grand (mes dimensions sont toujours données hors-tout). Le plastazote a l'avantage d'être une mousse dense

très résistante aux déchirements. Je montre toujours comme exemple le fait de tordre une garde à 360°, et de la remettre en place sans dommage. Pour la poignée, j'emploie tout simplement de la ficelle, entre 3 et 4 épaisseurs, recouverte de cuir ou de «grip» (manche à raquette de tennis). Il est possible d'employer du gros fil de fer pour alourdir l'arme. Le tout est fixé avec de la néoprène et du scotch double-face, et recouvert de latex. On peut employer du scotch à la place du latex, sauf si l'arme a des détails. Le seul but du latex pour moi est de protéger la mousse, et l'épaisseur est équivalente à celle du scotch.

Je vous livre les adresses de mes fournisseurs (à Paris) que j'ai déjà largement répandues:

◆ pour le plastazote: plaques de 1m x 2m en 5mm: 100 FF

Turbigom : 65, rue Turbigo

75003 Paris

☎ 48 87 56 91

Lun-ven 9h-12h, 13h15-18h. M° Arts et Métiers,

◆ pour la fibre de verre: jonc à environ 20 FF le mètre

Mazura Marine : 36, quai Alphonse le Gallo

92100 Boulogne

☎ 46 05 04 04

Mar-sam, 10h-19h. M° Pont de Sèvres

◆ pour le latex :

- pour le pot d'un litre à 80 FF, le classique Rougier & Plé

- pour le pot de 5 litres à 200 FF:

Polvester 93

2-24, avenue Henri Barbusse

93000 Bobigny

☎ 48 44 55 74

Lun-ven, => c'est un entrepôt, et il vaut mieux connaître l'endroit ou téléphoner avant de venir.

suite au verso

Les lieux de jeu en RP

Pas toujours facile à trouver. En voici deux gratuits qui conviennent pour du médiéval et où les joueurs sont bien accueillis.

Les bois de Thiéscourt

Deux champignonnières dans une assez belle forêt. La première caverne est un couloir de près de 400 mètres de long, l'autre est plus petite mais fait plus grotte naturelle. Elles sont à 50 mètres l'une de l'autre sur un chemin creux très pentu.

Contact : M. Bernard Rocher

Rue de la Maladrerie

60157 Elincourt-Sainte-Marguerite

☎ (16) 44 76 08 34

A 15 km. au nord de Compiègne (Oise). Plan d'accès ci-contre.

Wissignicourt

Encore deux champignonnières dans une forêt mais beaucoup plus grandes. La petite caverne (on peut y loger quelques centaines de personnes quand même) est très décorative à son entrée. La grande est très vaste et très labyrinthique. La forêt porte de nombreuses traces de la guerre de 1914 et peut être un peu dangereuse par endroit, surtout la nuit.

Contact : M. Godard, le maire de Fauoucourt

1, rue Joliot-Curie

02320 Anizy-le-Château

☎ (16) 23 80 11 94

A 20 km. au sud-ouest de Laon (Aisne). Plan d'accès ci-contre.

Les joueurs sont bien accueillis, certes, mais à condition de demander l'autorisation et de laisser les lieux en parfait état de propreté. Assurance obligatoire pour les associations.

Le château de Montaignillon en Seine-et-Marne est maintenant bien connu des joueurs. Mais il souffre de deux défauts. D'abord, son prix de location, 2 500 francs le WE est excessif (ni eau, ni électricité). Ensuite, la forêt voisine est encombrée d'affreux chasseurs qui s'opposent, en toute saison, à la présence de quelque promeneur que ce soit sur leur territoire. La forêt, qui est superbe, nous est donc en principe inaccessible. On essaye de résoudre ce problème.

◆ pour la néoprène (ne pas prendre de transparente), et le scotch, s'adresser aux rayons bricolage.

Je précise que c'est ma technique, et qu'il en existe beaucoup de variantes*.

Patrick Mabile (contacter Lutiniel)

En ce qui concerne les compte-rendu de GN, Lutiniel voit cela sous deux formes possibles, à savoir:

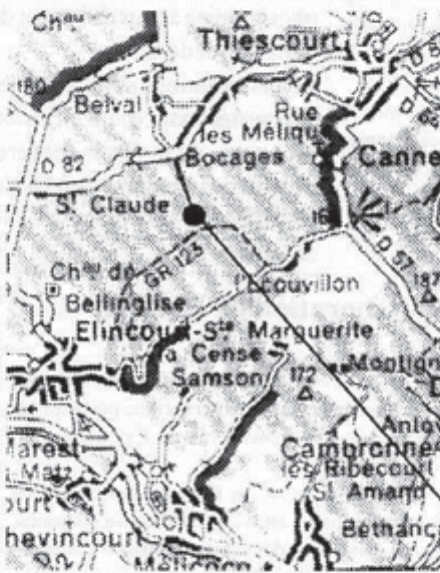
1- les points positifs du GN, et les points négatifs avec possibilité de réponse pour les organisateurs. Cela comprend toutes les initiatives et réalisations intéressantes.

2- un récit romancé du point de vue d'un personnage, ou d'un historien. Mais cela nécessiterait plus qu'une feuille. Il faudrait agrandir la lettre.

* NDLR : une des variantes que je connais consiste à charger le latex avec une sorte de poudre siliceuse ou de la farine ce qui le rend moins sensible au vieillissement. Une arme en latex doit être lavée et talquée après chaque usage. Précisions au prochain numéro. Il est bon aussi de colorer le latex dans la masse avec soit de la peinture acrylique (à l'eau), soit, encore mieux, avec des pigments en poudre.

A la sortie de Wissignicourt, monter la côte et un peu avant la sommet (avant la ferme) prendre le chemin de terre à droite jusqu'à une barrière blanche, environ 400 m. Juste avant la barrière, prendre à droite. A 300 m. une clairière. La grande caverne est devant un peu à gauche, l'autre un peu à droite en contre-bas

N2 de Soissons à Laon



Sur la D82, au sud-ouest de Thiéscourt, prendre le chemin de terre vers le sud en face de la route de Belval. Les deux cavernes sont sur la gauche à 500 m. La petite caverne est très peu visible, elle est à 30 m. en-dessous de la grande.

C'est là

Idée

Un mailing, ça coûte cher. On peut envisager l'édition d'une feuille à part des jeux annoncés, en les précisant un peu plus qu'ici, que chaque association glisserait dans ses enveloppes. On peut se contenter des jeux en RP ou annoncer la totalité. Votre opinion ?



L'expérience montre qu'expédier une enveloppe pour chaque numéro est une tâche qui en dépasse plus d'un. Simplifions, envoyez n timbres pour n numéros à :

Alain BORREL
49, rue de la Chine
75020 Paris
☎ (1)43 58 53 94

Ci-dessous, une case comportant le nombre des timbres qui vous restent. A vous de gérer votre avoir.

Timbres restants

Le prochain numéro sera accompagné d'une liste de toutes les associations GN que je connais. A tout hasard, communiquez-moi des adresses, même s'il y a redondance.

Adresses utiles :

Mes excuses aux joueurs non-parisiens, mes infos sont essentiellement là où je suis, à Paris. Mais rien ne vous empêche de me communiquer les adresses de vos fournisseurs préférés, où que ce soit.

Caliclé
12, rue des Processions
93100 Montreuil
☎ (1)48 70 25 14

On y trouve des cyalumes, ces bâtons de lumière colorés qui brillent tout seul. On doit pouvoir négocier les prix pour des achats en quantités importantes.

Richardson Frères
11, rue Adolphe-Mille
75019 Paris
☎ (1)42 08 72 00

Tous les plastiques rigides en feuilles.

Frédéric Beignard, de la Confrérie de l'Épée Sacrée, organise des murders en suivant, de jeu en jeu, une même histoire riche en intrigues et complots de longue haleine. Ces murders se déroulent dans un monde gothique-punk et il recherche des associations qui s'intéressent à cette sorte de monde.

Résidence Les Borromées
Bât.P
13012 Marseille
☎ 16 91 87 22 11

G News

Publication aléatoire

Avril 1994 No.4

L'argent dans les GN

Je vous avais prévenu, faute de collaboration effective vous n'aurez droit qu'à ma prose. G News risque de devenir un long monologue. Ce serait un peu décevant. Pour vous émoustiller, voici un premier sujet de réflexion.

Sur plusieurs dizaines de jeux, je n'en ai connu aucun où l'argent ait eu une quelconque importance. Pourquoi ? et comment faire pour le valoriser ? Et pourtant, les joueurs adorent le "fric", ils aiment en avoir et ils sont très déçus si au début du jeu leur bourse n'est pas bien pleine. Ils sont aussi prodigieux de raderie et taraudés par la peur de manquer.

L'argent sert à payer :

- les consommations à l'auberge
- les guérisseurs, médecins, clercs, rebouteux
- les services, tels les gardes du corps, mercenaires, soldats, magiciens, journalistes, les assassins et les vols
- éventuellement des composants de sorts
- certains objets comme des cartes, des armes, des parchemins

Mais voilà, on peut devenir riche, très riche même, au cour d'un jeu et ça ne sert pas à grand chose.

Tout au plus peut-on promettre au perso qui s'est enrichi que son existence en sera profondément modifiée dans un avenir proche mais qui se situe toujours après le jeu.

Les joueurs savent bien aussi, que s'il y a une auberge où on paye en monnaie du jeu, les organisateurs ne les laisseront mourir ni de faim ni de soif (quand il ne vont pas se coucher à minuit).

Si les (éventuels) magiciens doivent acheter leurs composants de sorts (très cher, bien sûr), ils sont assurés de trouver un personnage (roi, duc, prince,

La FIL, Fédération d'Information Ludique, diffuse en Suisse tout ce qui concerne les jeux de rôle, sur table ou Grandeur-Nature.

FIL
C/O Boris Leu
18, Grand Montfleury
1290 Versoix SUISSE
☎ 022/755 62 40

Jeu

Cristal Noir : les 25-26 juin à Laniscourt (Aisne); médiéval-fantastique.

Liste des jeux dans Casus Belli, je ne vais pas la recopier en entier.

Sébastien Rochelle
Armes en latex, casques et autres accessoires.
6, rue Louis-Bonin
94310 Orly (trouvé dans Casus Belli)

président, ministre, gangster) dans le jeu qui peut se permettre des largesses; lequel personnage se fiche de dépenser, il n'a pas vraiment l'utilité de sa fortune. Que faire de 250 000 goulous si le repas à l'auberge en coûte 25 et que la richesse du clampin moyen est de 150 ?

Autre problème. Si l'argent est représenté par des pièces de monnaie, les joueurs les gardent et éventuellement les réintroduisent abusivement lors d'un jeu ultérieur. Si il s'agit de billets, j'ai connu le cas où les joueurs quittaient le jeu pour faire des photocopies à la ville la plus proche.

Il y a cependant une possibilité parfois amusante, l'introduction de fausse monnaie. Les possesseurs de fausse monnaie vont bien sûr direct au gibet (ou en prison, ou à la chaise électrique).

Le CLAN à Nevers, a introduit dans les jeux la classe de *Marchand* (d'autres organisateurs aussi sans doute mais je ne sais pas) dont le but est assurément de s'enrichir. Je ne connais pas le mode de fonctionnement.

Il est possible, enfin je l'espère, qu'une ou plusieurs associations aient trouvé des solutions pour valoriser la monnaie. Si ce n'est pas un secret, faites-le moi savoir.

Les Paladins de Salamandra

Reçu un mailing :

... a décidé de créer les Paladins de Salamandra, association 1901 prête à accueillir quiconque apprécierait les univers imaginaires.

C'est ainsi qu'est née l'idée de faire revivre un petit village aux frontières du médiéval dans la sympathique commune de Grospierres, toujours dans la perspective du jeu de rôle mais ici sous forme de Grandeur-Nature.

Pour en savoir plus, venez donc nous visiter en notre maisonnée située :

Place de l'Eglise
07140 Les Vans

☎ (16) 75 37 37 94 / 75 39 53 83 / 75 37 30 70

Jeu les 30 avril & 1er mai. 200 francs pour les joueurs, 100 pour les figurants. Location d'armes possible.

Les Paladins de Salamandra présentent un très riche catalogue d'armes en latex (plusieurs dizaines de modèles) et aussi, séparément, les matériaux et produits pour ceux qui veulent les fabriquer eux-mêmes (y compris les anneaux pour cottes de mailles). Ils proposent des costumes complets et sur mesure pour 350 francs.

Prix : épées de 290 à 400, dague 170, bâtons 420, haches et masses de 350 à 420

Avis de naissance

Cristal Noir et d'autres associations sont en train de préparer le venue au monde d'une Guilde du Val-de-Marne. Il est évident que face aux pouvoirs publics, plus on pèse lourd, mieux ça vaut. C'est ainsi qu'on peut solliciter des subventions, des locaux, des facilités pour les transports. Un groupe d'associations peut aussi mettre ses ressources en commun par un système de prêts, de location* ou d'échanges. A condition que les associations s'entendent bien, ce qui n'est pas toujours le cas.

* Ainsi, je connais une association qui dispose de matériel électrique, c'est-à-dire de plusieurs centaines de mètres de câbles, de douilles, d'ampoules colorées, de boîtes de connexion etc. Après emprunt ou location, vous n'avez plus qu'à louer le groupe électrogène.

Les lieux de jeu en RP*

Voici un lieu de jeu magnifique mais payant. Il s'agit du lieu-dit **Les Cinq Piliers**, entre Compiègne et Noyon, à côté de Ribécourt. C'est une cuvette elliptique d'à peu près 300x500 mètres, en forêt, et autour de laquelle on trouve des dizaines de km de galeries souterraines (nombreuses entrées). Au centre de la cuvette, une arche de pierre soutenue par cinq piliers d'environ 12 à 15 m de haut. Cet endroit est utilisé par des 4x4; c'est-à-dire qu'il a été aménagé avec des buttes, des raidillons, des chemins creux etc. Une des cavernes, desservie par un escalier, est aménagée avec un petit bar en dur et un foyer qui tire particulièrement bien.

* Rien ne vous empêche de décrire les lieux de jeu que vous connaissez, où que ce soit en France. Les parisiens vont bien jusqu'à Belfort ou Laval pour organiser des jeux et les joueurs sont capables de tout pour satisfaire leur passion. J'en connais qui traversent la France entière pour un jeu.

MAROC 1994

Ceux d'entre vous qui lisent attentivement Casus Belli savent qu'un séjour ludique se prépare pour le Maroc. G News fait partie des organisateurs de ce voyage.

Tout n'est pas encore prêt mais ça se présente bien, le maître d'œuvre se décarcasse (avec succès) pour trouver des subventions. Toutefois, le prix annoncé n'est plus vrai, il faudra compter 3 000 francs de Paris à Paris.

Enfin, il faut lire Agadir 1911 et non pas 1991. Vous serez prévenus dès que les inscriptions seront ouvertes.

C'est une association qui loue cet endroit au propriétaire pour faire rouler des 4x4. Il est bien évident que si jeu il y a, les 4x4 sont absents, mais il faut s'y prendre longtemps à l'avance pour trouver des dates qui conviennent à tout le monde.

Les joueurs sont bien accueillis; le prix demandé est un minimum de 2 000 francs pour le WE, jusqu'à dimanche midi. Après, les 4x4 reviennent. L'électricité et une tonne d'eau sur roues de 800 litres sont fournies. Pas moyen de vous donner un itinéraire, c'est trop compliqué. Il faut s'adresser aux **Contacts** :

M. Christian Beel, propriétaire du lieu

25, rue de Montluçon

60150 Thourotte

☎ (16) 44 76 49 27

M. Lachaussée, responsable de l'association des 4x4

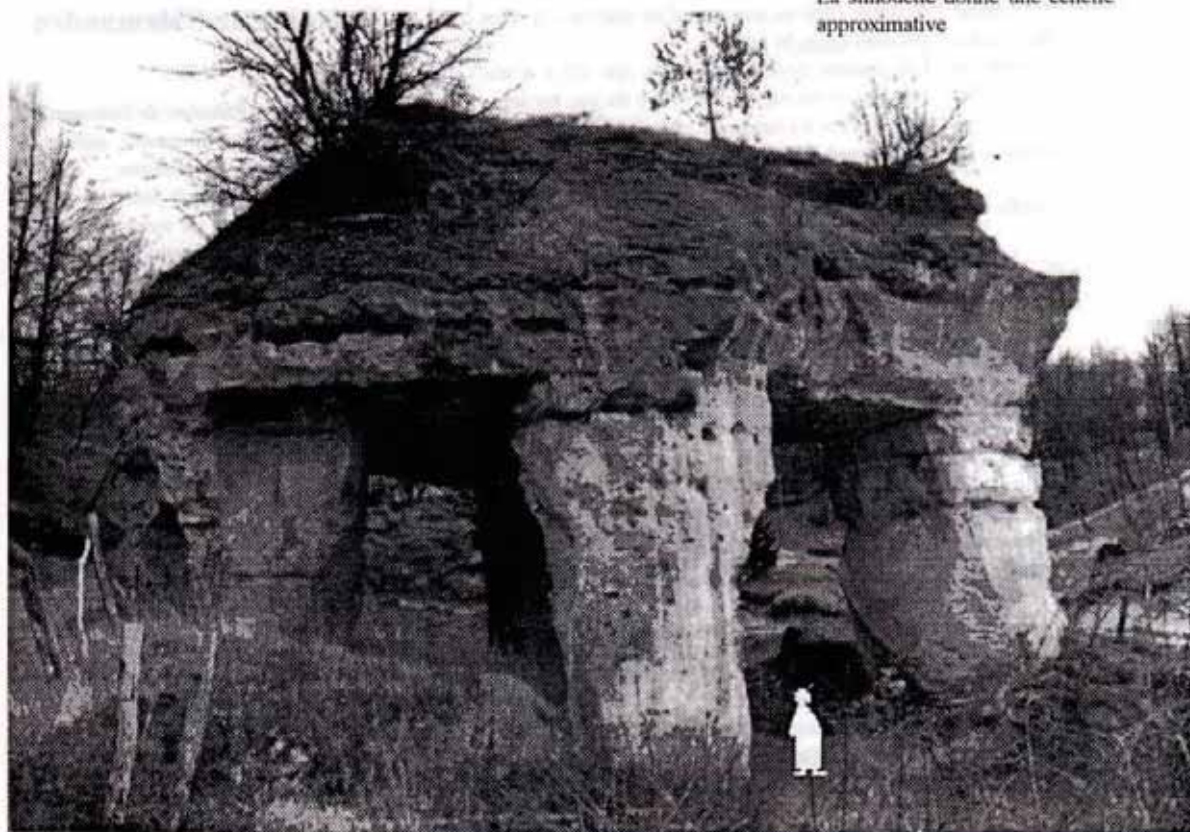
56, Bd. Carnot

60400 Noyon

☎ (16) 44 09 41 87

Les Cinq Piliers, l'arche

La silhouette donne une échelle approximative



Sébastien Wittevert organise un médiéval-fantastique près d'Alençon (Orne) du 25 au 26 juin 1994. 250 francs costumes et armes non fournis.
28, rue des Dames
75017 Paris
☎ (1)42 93 09 06

Vous trouverez ci-joint la liste des associations GN que je connais. Sur 800 000 associations répertoriées en France, il n'y en a que moins d'une centaine qui se consacrent à ce loisir; c'est bien peu.

Il y en a sans doute d'autres, il y en a aussi qui n'existent plus, signalez-les moi.

Alain BORREL
49, rue de la Chine
75020 Paris
☎ (1)43 58 53 94

Timbres restants



Quelques sujets de réflexion

Je commence à recevoir régulièrement du courrier très intéressant. Enfin, on me propose des sujets d'articles ! Ce n'est pas que je manque d'idées moi-même, mais je souhaite depuis la création de cette feuille que tous ses lecteurs s'y associent. Ca vient.

Premier sujet : qu'est-ce qu'un GN et comment le présenter à un non-initié*. Variante à laquelle nous sommes souvent confrontés : comment présenter un GN à un maire, à un particulier, généralement d'un âge avancé et d'esprit peu folâtre, dont on convoite le terrain de jeu et ce sans passer pour des rigolos ou des clowns ?

Sujet deux : que représente le GN en France. Associations, organisateurs, types de jeux, joueurs et pour ceux-ci qui sont-ils, d'où viennent-ils, quelles sont leurs motivations.

Digression sur les associations; j'en connais beaucoup, mais beaucoup aussi seulement de nom. Ces associations produisent-elles régulièrement des jeux et de quels genres ? Qui en sont les responsables ?

J'envisage, dans chaque numéro, de publier une courte présentation d'une association avec une brève liste des activités passées et des

projets avec au moins le nom du responsable des relations extérieures. Voir au verso.

Sujet trois : la magie (pour le médiéval-fantastique qui semble être le type de jeu le plus courant). D'abord, en faut-il ? Si oui, comment en user ? Complexe ou simple, avec ou sans incantations, avec ou sans accessoires et pour ces derniers comment les mettre en œuvre ?

Autres sujets, plus faciles : les trucages, le matériel et les fournisseurs, conseils divers aussi bien aux organisateurs qu'aux joueurs ...

Je crois que nous avons là de quoi méditer pendant quelques semaines.

J'attends le fruit de vos réflexions avec impatience.

Une chose encore : lorsque je publie un texte que vous m'envoyez, je me contente de vérifier l'orthographe et de faire la mise en page. Je n'ai aucun goût pour la censure et les cachotteries, qu'il s'agisse des lieux de jeu, des textes ou des fichiers de joueurs, et ce que vous écrivez sera publié sous votre seule responsabilité.

* Le débat entre spécialistes est ouvert aussi mais il faudra alors que double le nombre de mes pages.

Petites annonces

Pascal Pellecier, un acharné du GN, a rassemblé au fil des années et pour son usage une multitude de costumes, d'armes, d'objets et d'accessoires *spécial GN*. J'ai la liste sous les yeux, il y en a trois pages bien serrées, de quoi équiper une escouade, que vous pouvez naturellement lui demander. Il envisage de louer ses trésors, les prix ne sont pas encore fermes et définitifs mais ce serait de l'ordre de 20 à 40 francs pour une arme (latex first quality) et 100 à 150 francs pour un costume. Une caution sera demandée.

77, Av. Kennedy
94190 Villeneuve-Saint-Georges
☎ (1)48 82 13 96 (répondeur)

Laurent Mendiburu, de l'association Alkhemia, s'est offert un beau joujou, un camion d'environ 10 m³. Il est tout à fait disposé à le louer aux conditions suivantes :

- c'est lui qui conduit le camion.
- pour un week-end, le prix de base est de 600 francs plus 1,20 francs du km carburant compris et de chez lui à chez lui, péages en sus.
- de plus, notre ami Laurent est prêt à mettre ses talents de jongleur, de cracheur de feu et de spécialiste des échasses à votre service.

Son frère, **Bernard Mendiburu** - quelle famille ! - vous annonce la naissance des *Chromiques Médiévales*, fanzine video de la vie des GN. Chaque K7 contera un GN en particulier selon la règle de plus d'une heure d'images pour 100 francs. Le numéro 1 relate "Le pont de la rivière Bouzanne", joué chez Alkhemia en septembre 93. Un autre Alkhemia et un Clepsydre sont en cours de montage et des rubriques magazines seront incorporées dès que possible. Si vous voulez faire immortaliser votre GN ou si vous désirez participer à la réalisation des Chromiques Médiévales, n'hésitez pas à le contacter.

Laurent & Bernard Mendiburu
8, chemin de Polytechnique
91120 Palaiseau
☎ (1)60 14 31 20

Alérie Brei-Lefèvre fabrique des cottes de mailles comme autrefois, avec des anneaux assemblés en quinconce. Tarif 13 francs le dm² ce qui donne 6 000 francs pour une cotte sans manche et de 7 000 à 8 000 francs avec des manches courtes ou longues. Prix à diminuer considérablement pour achats multiples, article infroissable.

15, rue du Peintre Lebrun
78000 Versailles
☎ (1)39 51 57 69

La thune dans les GN

Les éléments de jeu d'un grandeur nature peuvent se répartir en deux catégories, ceux qui nous éloignent de notre monde réel et ceux qui nous y maintiennent. Parmi les éléments dépayés, citons la magie, les armes, les combats, les bons déguisements et évidemment les personnages incarnés. Parmi les inévitables reliques de notre siècle, notons la bouffe, le coucher, parfois le langage, souvent les cigarettes ainsi que les mauvais déguisements et bien entendu les règles du jeu. Mais dans laquelle de ces deux catégories classeriez-vous l'argent de jeu ? Pour ma part, cela dépend de la forme qu'il a et de l'importance que les organisateurs lui ont donné dans leur scénario.

Pour ce qui est de la forme, vous comprenez que des billets photocopiés, fussent-ils illustrés de dragons et de chevaliers, ne me font guère oublier l'envahissante bureaucratie de notre fin de siècle. Je leur préfère nettement les rondelles ou les manches à balais découpés et peints. Je tire mon heaume aux assos (entre autres Clepsydre) qui trouvent le temps et les moyens de frapper eux-même des pièces métalliques pas moches du tout et d'une rusticité toute médiévale. Quand on connaît la propension des joueurs à garder, ou à oublier de rendre, le matériel de jeu en général et les petits objets en particulier... A ce sujet, on m'a rapporté l'histoire d'un joueur qui avait poussé la préparation de son GN jusqu'à la fabrication de fausses pièces. Très fair-play, il avait prévu une faute d'orthographe dans la maxime reproduite afin de permettre l'identification de ses coupables piécettes. L'anecdote de disait pas s'il avait demandé la compétence de faux-monnaieur dans sa fiche d'inscription. Voilà pour la forme.

Pour ce qui est du fond, i.e. des interactions de jeu incluant l'argent, tout dépend des règles et du scénario. Mais pour illustrer mon propos, je ferai un petit rappel sur l'apparition de la monnaie dans les Gehene', donc à la genèse de l'argent. C'est surtout la vie de l'auberge qui s'est animée, ainsi que les fouilles au corps. Mais l'argent n'avait alors pas un rôle déterminant dans le jeu, sans doute parce qu'il en avait un énorme hors-jeu: manger ! Ensuite les monnaies de jeu ont permis l'incarnation plus complète de certaines classes de personnages, vénales à souhait, que soit le voleur, le mercenaire et le marchand. Mais cette évolution s'est accompagnée d'une autre, l'argent prenait alors une valeur de jeu réelle. Combien d'écus doit-on payer le risque de se faire tuer, les soins d'un mage, le silence d'un témoin (oui, je sais, ça se paye en fer pas en or), les services d'un guide ?

Cette question devient presque insoluble quand le vol des armes est autorisé. J'argumente et j'illustre. Brisetout le Teigneux est engagé par Algaraël l'Insolite pour le protéger. Chemin faisant, ils se font démettre par les Crânes d'Os en villégiature dans le coin. Mille doigts Volenkeur passant par là, voulant porter secours aux voyageurs estourbis, les déleste prestement de leurs biens les plus lourds afin qu'ils puissent mieux fuir à la prochaine mauvaise rencontre qu'ils pourraient faire.

Rentré pauvre et désarmé à l'auberge, Algaraël pourra toujours vendre son savoir ou ses pouvoirs. Brisetout, quant à lui, n'ayant même plus son épée à louer, rumine sa chanson des mauvais jours:

Trahir ou détrousser,

n'importe qui, n'importe quand,

Trahir ou détrousser

J'en aurai pour son argent

Privé de son outil de travail, il ne peut entrer à nouveau dans le jeu et il ne peut même pas boire un coup pour oublier la déconvenue qui l'accable. Le vol des armes (même si on les retrouve chez le forgeron) et de l'argent créent les conditions où des joueurs isolés

risquent trop souvent leurs enjeux à quitte ou double. J'entends par «enjeux», les éléments monnayables en interaction de jeu, armes, renseignements, pouvoirs et dont chaque joueur est plus ou moins riche. C'est un danger pour le plaisir de jeu; à maîtriser. D'un autre côté, plus l'argent aura de valeur dans le jeu, plus les échanges, interactions et intrigues prendront de profondeur, de même que l'auberge s'emplira d'une vie nouvelle, faite de soudards, de mendiants et de voleurs. Alors s'ouvriront des négoce et des commerces qui composent une trame de réalisme et d'activité incessante qui apporte beaucoup au plaisir de jeu. Quand des concurrents à l'attribution d'un fief (vous avez remarqué comme c'est à la mode les fiefs sans seigneurs ?) s'entendent dire qu'ils seront jugés, entre autre, à leur qualités de gestionnaire, et ce selon la règle du plus riche demain matin... J'aime autant vous dire que la nuit fut mouvementée du côté des salles de garde et il a fallu pour cela d'un seul mot du bourgmestre.

En conclusion, plus l'argent prend de valeur dans le jeu, plus le monde joué prend de profondeur, mais aussi plus les déséquilibres entre personnages incarnés sont flagrants. Quand tous les joueurs étaient à la même enseigne à l'auberge, j'y étais plus à l'aise que maintenant que c'est le concours du seigneur le plus impoli avec l'aubergiste?

Quel rapport avec l'argent; c'est est ce cela nous mène à l'importante question (à mon goût) du rôle-play et du fair-play; comment faire pour qu'un joueur-médiant s'amuse autant qu'un joueur-seigneur. C'est incompatible avec le réalisme de nos mondes médiévaux, mais l'inverse serait inacceptable, et à mon humble avis pas encore suffisamment contrôlé dans les GN que j'ai eu le plaisir de jouer.

Laurent Mendiburu

(1) Que ce nom est moche, presque autant que réhale-falffe, avec une connotation de «j'ai la haine». J'ouvre le débat, que proposez-vous en échange ?

(2) A ce sujet, je trouve les aubergistes bien trop obséquieux avec les joueurs chez qui le rôle-play confine à la connerie méchante qu'il s'agit de faire taire. Je n'aime pas les braillards qui hurlent à boire et envoient leurs hommes rabrouer l'aubergiste. On est pas chez les scouts, on joue un jeu de voyous entre gentlemen et pas l'inverse. Voilà, c'est dit, et ça sera répété autant que vous le voulez. LM

L'association RÔLES

Vingt membres très actifs, aussi bien étudiants que déjà dans la vie active et ayant de six mois à douze ans d'expérience des jeux. Depuis 1989, un killer mafieux (300 participants), un rallye culturel et touristique, des tournois sur table, la création d'un jeu de plateau, un paint-ball scénarisé, cinq GN d'inspirations diverses et un WE pour entreprise.

Projets: un court métrage, deux interactifs multitable, un GN policier en Hollande, un jeu historique équestre autour des châteaux cathares, un GN actuel en Picardie, un GN 1930 en RP, une simulation diplomatie/politique et un GN Dallas.

(Ouf ! et tout ça pour les douze mois à venir. NDLR)

Objectifs: créer des activités ludiques originales, bien organisées. Permettre une dynamique de groupe pour motiver les joueurs/acteurs à devenir organisateurs. Accueillir toute personne désirant participer ou organiser une opération liée au jeu de simulation. Coopérer avec toute association similaire/complémentaire.

Olivier Artaud

2, square Debussy

92160 Antony

☎ (1)41 137897

Adresses utiles
communiquées par Nicolas
Cosson de l'association
Haruspices.

Pyrotechnie

Paris Festival Pyropa
18, rue Notre-Dame-de-Lo-
rette
75009 Paris
☎ 42 81 21 08
M° Saint-Georges

Articles de jonglage

Jonglerie Claque
86, rue du Fbg-Saint-Denis
75010 Paris
☎ 42 47 00 95
M° Château d'Eau

Location de costumes

Théâtre Hall
50, passage Choiseul
75002 Paris
42 96 65 31

Sommier

3bis, passage Brady
75010 Paris
☎ 42 08 27 01
M° Château d'Eau

**Accessoires divers, mas-
ques...**

**L'Amicale-Comptoir des
articles de fête**
32, rue Vignoles
75020 Paris
☎ 43 70 21 00

**Armes réelles, cottes de
mailles tricotées (trouvés
dans Casus)**

Repliqua
14, rue des Ecoles
75005 Paris
☎ 43 54 33 46

Le jeu **Castelleroc des Lar-
mes Grises** est reporté au
3 septembre. GN historique
en ambiance murder-party
médiévale au château de
Ste-Suzanne (Mayenne)
300 francs.

La Mare aux Diables orga-
nise *La larme d'eau*, un GN
post-apocalyptique à Paris
les 9 et 10 juillet 1994. 200
francs.

95, rue d'Avron
75020 Paris
☎ 43 70 99 02

G NEWS

Publication aléatoire

Juin 1994 No.6

Analyses

Je reçois du courrier très régulièrement et c'est très bien. Mais, si la majorité des GN se déroulent dans des mondes médiévaux, nous, nous sommes à l'aube du troisième millénaire et nous disposons pour communiquer de moyens plus perfectionnés que le parchemin et la plume d'oie. Alors, par pitié, si votre lettre comporte des passages à inclure dans G News, envoyez-la moi sur disquette (Mac ou PC) et je vous renverrai la disquette.

Vous trouverez de larges extraits de ces lettres ci-après.

Dès le no.2 de ce fantastique fanzine, j'avais évoqué les problèmes de jalousie, de méfiance qui existent entre les associations. D'après les cour-

riers reçus, il semble bien que ce problème demeure. Pour des raisons que je comprends mal, les associations répugnent, c'est-à-dire qu'elles refusent, à communiquer leur fichier de joueurs et les coordonnées de leurs lieux de jeu. C'est d'autant plus curieux que les joueurs finissent toujours par se retrouver dans tous les fichiers et que pour les lieux de jeu, il suffit d'aller jouer les uns chez les autres pour les repérer.

J'aimerais que vous soyez nombreux à me faire part de votre sentiment sur ce sujet qui me tient particulièrement à cœur. Vous saurez certainement compris que je n'apprécie guère ces attitudes médiocres et mesquines.

Comment présenter le GN à un non-initié

Un courrier de Stéphane Gesquière.

Opération difficile bien que moins délicate que de présenter le jeu de rôle tout court. Car le GN a quelque chose de concret, de palpable que le JdR n'a pas : les joueurs costumés.

La plupart du temps, je base ma définition du GN sur le théâtre. En effet, le parallèle est aisé entre les deux activités.

Les costumes, le rôle, le joueur, ou l'acteur, incarne un personnage. Le scénario, l'histoire. Ensuite, j'élargis à l'interactivité, l'improvisation (l'absence de textes déjà écrits).

Enfin, en guise d'exemple, je fais circuler quelques photos. Cette présentation s'applique surtout aux personnes ayant envie de participer à un GN.

Pour ce qui est de contacter une mairie, un agent d'assurance ou une autorité locale quelconque, le credo de base est le sérieux. Si vous avez l'air de rigolos désorganisés, ça rappellera peut-être sa jeunesse à la personne en question mais si elle ne vous connaît pas par ailleurs, danger !

Les meilleurs alliés de l'organisateur moyen sont :
- l'ordinateur qui permet de présenter un projet détaillé de quelques pages (attention, pas un roman, ces gens-là ont autre chose à faire que de lire la liste complète des sorts, les détails sur le monde etc.). Ce dossier doit être clair, concis et faire état précisément de ce que vous demandez. Pour un premier contact, ne demandez pas la Lune).

- le dossier de presse. Un Maire sera rassuré de voir que votre manifestation a déjà eu lieu dans d'autres communes, que tout s'est bien passé et que vous avez les faveurs de la presse (en plus, un peu de pub dans les journaux n'est pas pour déplaire, particulièrement dans les petites communes).

Quoi qu'il en soit, les Maires sont en général ouverts à des manifestations sur leur territoire, le tout est de ne pas les terroriser. Evitez de parler de combats sanglants, d'invocations de puissances maléfiques, de meurtres et assassinats divers.

Faites valoir votre souci de la sécurité, vos contacts avec votre assureur, votre habitude d'une telle organisation. Et puis, si vous connaissez personnellement quelqu'un à la mairie, n'hésitez pas à lui signaler vos demandes (à moins que ce soit votre pire ennemi).

Sachez que les mairies ne sont jamais pressées. N'hésitez pas à reprendre contact régulièrement pour savoir où en est votre dossier (et pour vous rappeler aux bons souvenirs des responsables). Et très important, demandez un courrier pour être sûr que tout est clair.

Attention I : dans certaines régions de France (même humides), la réalisation de feu est très réglementée. La plupart des mairies vous refuseront de faire du feu, particulièrement en été. Organisez vous en conséquence.

Attention II : les Eaux et Forêts sont très contraignants en ce qui concerne l'autorisation de camper sur leurs terrains. Mais ces autorisations ont déjà été accordées. Quoi qu'il en soit, renseignez-vous bien sur le propriétaire du *super-terrain-idéal-pour-un-GN*. Le plus simple est de vous rendre au Cadastre.

NDLR : j'insiste, l'ordinateur est aussi très utile pour envoyer des textes sur disquette à G News. Comme les autres, ce texte a été recopié avec un seul doigt. C'est long...

Je crois qu'il faut éviter le terme "manifestation", ce mot fait peur aux autorités. Certains de mes amis se rendant sur un GN ont eu à subir un contrôle des gendarmes. Ceux-ci, intrigués par le fatras de costumes et d'armes, ont demandé où ils allaient. Mes amis ont répondu, ne voyant pas comment expliquer rapidement ce qu'est un GN, "à une manifestation ludique". Il n'est pas sûr que les gendarmes aient compris le mot "ludique"; par contre, ils ont très bien compris le mot "manifestation". Le contrôle a duré une demi-heure de plus.

... suite au verso ...

Un courrier de Georges Martinez

... L'argent est omniprésent dans le monde réel. Les joueurs souhaitent peut-être changer d'air et ne plus penser pendant quelques heures aux problèmes financiers ? A méditer.

... La classe des marchands dans les jeux du CLAN (il s'agit d'une campagne, les persos reviennent de jeu en jeu en bénéficiant de leurs acquits des jeux précédents, c'est-à-dire expérience, relations, connaissances, richesses)

Bien entendu, le marchand cherche à s'enrichir mais aussi à gagner en influence.

Au premier niveau, il ne peut guère que vendre ce qu'il transporte et acheter avec son argent disponible au moment de la transaction.

Au deuxième niveau, il peut faire des transactions à l'intérieur de son pays, et reçoit des informations sur son pays.

Au troisième niveau, il peut commencer à interagir avec l'étranger et négocier des contrats dans ses domaines de compétence (certains types de produit). Il connaît presque à fond son pays sur les plans économique et financier. Il commence à connaître des détails sur les pays qu'il a visités.

Au quatrième niveau, il peut négocier tout type de contrat avec l'étranger. Il reçoit des renseignements sur les pays qui entourent le sien. Il peut représenter son pays à l'étranger à titre provisoire et temporaire.

Au dernier niveau, il dirige seul ou non l'économie du pays, directement par le gouvernement ou indirectement par son influence. Il contribue directement à organiser le commerce et peut faire changer les grandes orientations du pays. Il connaît beaucoup de choses sur les autres pays, sans bien entendu pouvoir prétendre tout avoir compris. Sinon, il devient organisateur...

Donc le marchand a un gros intérêt dans des GN à caractère diplomatique, quand le monde est prévu pour, même en l'absence d'argent matérialisé pendant le jeu, et c'est dommage que l'on en voie aussi peu. Des GN diplomatiques aussi d'ailleurs... Il faut reconnaître que cela demande tout un pan de travail préparatoire en plus de l'habituel.

Définition du GN par la Compagnie des Rêves SARL

communiquée par Nicolas Cosson

Un jeu de rôle grandeur-nature est avant tout une occasion de rencontre, un rassemblement d'un certain nombre de personnes souhaitant passer un agréable moment tout comme la plupart des loisirs traditionnels. Au plaisir de retrouver des amis ou de faire de nouvelles connaissances, s'ajoute la découverte et surtout la participation à un spectacle en tant qu'acteur principal. Comme dans une pièce de théâtre, vous incarnerez un personnage. Dans cette optique, il vous faudra veiller à la crédibilité de votre attitude envers les autres participants car chacun d'entre vous est à la fois acteur et spectateur. Lorsque vous regardez une pièce de théâtre ou un film, ne vous êtes-vous jamais fait la réflexion "On y croit pas !?" Dans un jeu de rôle grandeur-nature, les organisateurs fournissent l'histoire du personnage pour permettre au joueur d'en assurer la crédibilité. Le joueur y découvre le monde dans lequel son personnage a vécu jusqu'alors, l'histoire, les coutumes, les affinités, la manière de vivre de sa communauté et des informations sur les autres communautés, et les faits marquants de sa propre existence. Avec ces renseignements, il devra se construire une personnalité et la faire découvrir comme un acteur à son public.

Là s'arrête la comparaison non négligeable avec le théâtre. En effet, une pièce de théâtre est constituée autour d'un texte. Dans le jeu de rôle grandeur-nature, il n'est point de texte. Le joueur est libre. Il devra donc improviser, mettre en regard les événements,

l'attitude des autres acteurs avec l'histoire et la personnalité (*et les objectifs*) de son personnage pour en déduire son propre comportement.

Le pari du jeu de rôle grandeur-nature est de mettre en "accord" plusieurs dizaines de personnes et de leur faire vivre une belle histoire non pas comme de simples spectateurs mais comme participants prenant pleinement part à sa création. Pour cela, il est nécessaire que chacun soit pleinement conscient de son propre potentiel. Chacun des acteurs peut facilement briser cet édifice comme lorsque l'on retire l'une des cartes d'un château de cartes. A l'inverse, il n'est rien de plus beau que d'atteindre un équilibre presque impossible.

Du même Nicolas Cosson

Autre sujet de réflexion : la magie. Le gros problème avec la magie, c'est que nous ne disposons d'aucun modèle ou presque dans la vie courante. La seule sorcellerie qui me semble vraiment acceptable ne doit pas dépasser le stade de l'illusion, de l'hypnose, des soins ou de la paralysie. Ces types de "magie" existent : Majax peut faire disparaître à peu près tout et n'importe quoi, certaines personnes par le pouvoir de l'hypnose donnent des ordres, font oublier des choses, des gourous déclenchent une peur panique chez leurs adeptes, des sorciers d'Afrique, par le seul préjugé de leur mérite, soignent des patients sans même leur administrer de médicaments. J'ai cependant plus de mal à me faire à l'idée que la personne en face de moi vient de me réduire en cendres en cassant un bâtonnet d'esquimaux et en bredouillant à voix basse une obscure formule. [...] Dire que l'on organise un GN fantastique ne signifie pas nécessairement qu'il y aura de la magie. Le fantastique peut être lié à l'alchimie, la nécromancie ou la sorcellerie proprement dite, c'est-à-dire l'invocation de démons ou d'esprits, la participation à des sabbats ou des assemblées secrètes. J'aime tout ce qui touche de près ou de loin aux sectes, à la sorcellerie et à l'ésotérisme car toutes ces choses sont réelles. Je n'apprécie pas en revanche la magie pour la magie, celle qui dérive des jeux de rôle sur table et qui donne un caractère par trop artificiel aux GN. J'ai commencé à pratiquer le GN parce que cela me permettait de retrouver un semblant d'univers médiéval et non parce que je voulais devenir l'espace d'un week-end un personnage de fiction emprunté aux jeux de rôle.

[...] recette efficace pour donner du poids à sa monnaie. Obligation de faire l'aumône lors des processions religieuses; les prêtres excommunieront et feront emprisonner ceux qui n'auront pu ou ceux qui auront refusé de faire une obole.

L'assoc. **Haruspice** d'Angers propose un repas médiéval et costumé le 12 juin et ira chercher à la gare d'éventuels participants. **Rectification** : le no. de tél. attribué à Nicolas Cosson sur la liste est à Paris, donc (1) 45 75 15 22. La même association **Haruspice** tiendra un stand consacré au GN au salon du jeu de rôle de la fac. Dauphine à Paris. On y trouvera des pièces de monnaie pour GN fabriquées par Hommes & Démons et des armures en zinc fabrication maison. Hélas, je n'en connais pas la date. Club Loisirs-Dauphine ☎ 44 05 44 38

Errata sur la liste des associations.

● Stéphane Gesquière de Valence n'appartient pas à la Compagnie des Loups. Pour joindre cette assoc., il faut contacter **Moi Jeux** 41, Grande Rue 26000 Valence - ☎ (16) 75 43 69 03

● téléphone de Thierry Lafue, assoc. **Les Larmes Grises** : 43 61 76 39

● **CLAN** - Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise, Georges Martinez, Le Bourg 58130 Montigny-aux-Amognes ☎ (16) 86 68 91 44
La liste des assoc. GN est constamment tenue à jour. Vous me la demandez quand vous voulez.

Alain BORREI.
49, rue de la Chine
75020 Paris - ☎ (1) 43 58 53 94

Timbres restants



Des adresses

Costumes

Michel Bodin* styliste, modéliste, costumier
64, rue Bernard-Palissy
37000 Tours
☎ (16)47053807

Scenic Creations costumes, chapeaux, masques, chaussures
15 bis, rue de Maubeuge
75009 Paris
☎ (1)42854734
(1)42059973

Dans les deux cas, il s'agit de conception et fabrication de costumes; les prix sont élevés mais la qualité est sans reproche.

Latex

Cassou Beaux-Arts*
Passage du Montparnasse
18, rue d'Odessa
75014 Paris
☎ (1)43271232
Latex 1 l/5l 100/360 F
Talc 500 g 25 F

Il s'agit de talc industriel (?) qui, à ce qu'il paraît, convient mieux pour charger le latex. L'ajout de poudre d'aluminium (pharmacies) dans le latex permet de lui donner une teinte métallique.

* adresses communiquées par Jérôme RIFFAULT de Bourges.

La Mare aux Diabes organise un GN post-apocalyptique les 9 et 10 juillet à Paris. 200F.

Faire-part de naissance

L'association Zibes (prononcer Zaïbz) est née et a été portée sur les fonts baptismaux par trois de mes amis (c'est du spécial copinage). Ils ne disposent à ce jour que de bonne volonté, de bras costauds et de beaucoup d'imagination qu'ils mettent à la disposition de tous ceux qui pourront les aider (matériel essentiellement).

Zibes : Laurent Fraignac
16, rue des Grilles
93500 Pantin
☎ 48034658

GN NEWS

Publication aléatoire

Juin 1994 No.7

Réactions

A force d'affirmer mes sentiments sur l'attitude coincée de certaines associations, je me suis attiré des remarques acides. C'est assez normal, d'autant que ces remarques ne sont pas sans fondement. Ainsi, Alain Deschamps de Hommes & Démons me dit *je ne suis absolument, mais absolument pas prêt à perdre des joueurs que j'estime, sous le prétexte que j'ai communiqué leurs adresses à tout vent.*

L'attitude d'Alain D. est non seulement tout à fait compréhensible mais de plus il a tout à fait raison sur un point qui est sous-entendu dans sa remarque. Tous les fichiers informatiques doivent être déclarés à la CNIL (Commis-

sion Nationale de l'Informatique et des Libertés) et la communication de ces fichiers est soumise à de strictes limitations.

Si, jusqu'ici nos fichiers n'étaient pas bien épais cela va changer un jour ou l'autre. Ensuite, il faudrait demander à chaque nouveau fiché s'il est d'accord pour que sa fiche soit communicable et si oui avec quelles limitations. J'envisage de déclarer très bientôt mon fichier.

Enfin, je précise ma pensée; ceux que je fustige sont les responsables d'associations qui refusent toute communication, tout dialogue, et qui demeurent prisonniers de leur tour d'ivoire et de leurs certitudes alors que le GN est intrinsèquement une activité consacrée à la communication et aux échanges.

CNIL

21, rue Saint-Guillaume
75007 Paris
☎ (1)45483939

Du bon usage du jeu de simulation

Les Fils d'Ariane est une SARL qui organise l'Or Noir du Bouthistan, un jeu de simulation et de négociation.

Les Nations-Unies décident d'aider le Bouthistan, petit pays d'Asie Centrale, à retrouver son indépendance et à reconstruire son économie, ravagée par une guerre violente avec ses puissants voisins. Pendant six mois le pays est placé sous tutelle d'une assemblée de plusieurs pays. Cette assemblée doit mettre en œuvre les réformes qu'elle juge nécessaire pour mener à bien sa mission de reconstruction. En contrepartie, le dirigeant du Bouthistan s'engage à vendre aux enchères les puits de pétrole du pays auprès des autorités déléguées.

Objectifs : ce jeu est une simulation interactive pour s'entraîner aux situations quotidiennes de la vie économique; recherche des informations, connaissances des règles externes et internes, organisation du travail en groupe, stratégies, influences ...

Les publics : étudiants bac, bac +2, étudiants spécialisés dans le commerce et les échanges internationaux, cadres et maîtrise à tous niveaux.

Suivant les capacités des "joueurs", le niveau de jeu est adapté.

De 12 à 27 participants, deux PC + imprimantes fournis. Durée de 6 à 7 heures, si possible dans une salle de réunion. Prix inconnu. Modèle de jeu déposé à la SCAM.

Les Fils d'Ariane

18, passage des Saints-Simoniens
75020 Paris
☎ 45180990

Hommes & Démons

de Tours annonce **Le Pacte**, un jeu médiéval-fantastique à Boussay (au sud de l'Indre-et-Loire) les 30-31 juillet. 200 F repas compris, armes et costumes non fournis.

Ce jeu est la suite du Mengloirillon et du Roi des Troubadours dans le monde de Mengloire. Les personnages ayant participé à une de ces deux aventures peuvent s'inscrire comme tel. Préciser alors la situation du perso.

Communiqué par Lutiniel

Les 10-11 septembre 1994, il y aura le 100^{ème} (700^{ème} ?) anniversaire de la cathédrale de Chartres, et à cette occasion il y aura de nombreuses réjouissances médiévales, dont un GN normalement.

Les autorisations sont déjà obtenues, reste juste à écrire le scénario et les rôles comme dit l'organisateur. Heureusement, des assos ont déjà prévu de l'animation, par exemple les Visiteurs d'un Soir feraient les nobles, la Compagnie des Rêves les bourgeois, et Dédales les gueux. Quant à moi et certains amis, nous pensons à faire la cour des miracles. Il devrait y avoir une réunion fin juin pour mettre cela au point.

suite au verso

Une précision sur le latex : il est possible également de le colorer avec de l'elbetex, un produit à base d'ammoniac qui est conçu pour. Le pot de 50cl coûte 22F, soit moins cher que la peinture pour figurines. Je le trouve soit chez Rougier & Plé, soit au BHV Hôtel de Ville, et il doit sans doute exister ailleurs.

Rougier & Plé

13, Bd. des Filles du Calvaire

75003 Paris

M^o Filles du Calvaire

Pour une méthode détaillée de construction des armes, je conseille les règles d'Arcanes (l'association de GN des Mines de Douai), qui sont bien faites, avec plein de conseils. Je peux aussi donner mon mode d'emploi à ceux qui sont intéressés.

Toujours dans la construction d'armes, comment rajouter des gemmes ? C'est très simple, il suffit de prendre des gemmes avec une base verticale d'au moins 1mm, qu'il faudra tout bonnement latexer avec soin afin que la gemme soit attachée à l'arme. Car s'il n'y a que de la colle, fut-elle de la superglue, la gemme sautera à cause des chocs qu'encaisse l'arme. Ceci dit, il vaut quand même mieux coller la gemme avant de la latexer.

Mes fournisseurs (des merceries) sont tous dans le coin du marché Saint-Pierre:

Mercerie

9, rue Seveste

75018 Paris

Moline Tissus

1, place Saint-Pierre

1-9, rue Livingstone

75018 Paris ☎ 46 06 14 66

et dans la rue d'Orsel, entre les deux, on peut aussi trouver des gemmes en forme de croissant de lune. Les prix des gemmes varient entre 1F et 4F suivant la taille: de 3mm à 3cm de diamètre. Les gemmes sont toutes à facettes, soit entièrement, soit seulement sur les bords, avec un dessus plat. Rougier & Plé vend des gemmes bombées sans facettes, mais elles n'ont pas de base, et sont donc plus dures à latexer.

Je lance un appel pour savoir s'il y a d'autres adresses pour acheter des fibres de verre, de la mousse ou des gemmes. Et aussi savoir quelle mousse vous utilisez, vous qui fabriquez aussi des armes (en-dehors du traditionnel tapis de sol).

Patrick Mabilie

On trouve tout, fibre de verre et fibre de carbone, chez **Weber Métaux et Plastiques** - 9, rue de Poitou - 75003 Paris ☎ (1) 42 71 23 45

Critique cinéma

Jérôme RIFFAULT, encore lui, a vu la cassette vidéo de Bernard Mendiburu. Son opinion : très bien réalisée.

Présentation par les joueurs de ce qu'est le GN, la fabrication des costumes, des extraits de jeu et des réactions post-GN à chaud. Il semblerait que ce soit un excellent produit de promotion du GN pour expliquer de quoi il s'agit à des néophytes.

**Trouvé dans Libération
du 10 juin**

Au-delà de l'horrible de la chose, au-delà des questions que se pose la presse espagnole, on notera la vision simpliste et excessive que le rédacteur de cet article a du GN : *l'objectif final est de tuer les adversaires, aventure souvent fantaisiste, les personnages sont un simple dragon, un guerrier ninja mutant, un nain radioactif...*

Cette vision sommaire du jeu est malheureusement très répandue.

C'est hélas, aussi, la vision du GN que partagent certains joueurs qui viennent sur les jeux pour *caxser* du monstre.

Nous avons encore beaucoup à faire pour donner de notre jeu préféré une image convenable.

Une excellente idée

de Jérôme RIFFAULT qui me communique une liste d'ouvrages concernant le moyen-âge. Cette époque a depuis longtemps la faveur des associations et des joueurs et il serait consternant d'ignorer le vrai moyen-âge, base de nos mondes de jeu.

Georges DUBY

Histoire de la France rurale, Tome 1, des origines à 1348.

Le Seuil (existe en poche)

G. DUBY & G. MANDROU

Histoire de la civilisation française, Tome 1, Moyen-Âge et XVI^m siècle.

Coll. U - Armand-Colin (existe en poche)

Jacques LEGOFF

L'Imaginaire médiéval

Gallimard - Bibliothèque des Histoires

J. DELORT

La vie au Moyen-Âge

Le Point - Seuil

J. HUIZINGA

L'automne du Moyen-Âge

Petite bibliothèque Payot

B. GEREMEK

Les marginaux? (Jérôme écrit comme un cochon) aux XIV^m et XV^m siècles.

Flammarion - Coll. Champs

sur les voleurs, prostituées, mendiants ...



Dans le prochain numéro, une liste d'ouvrages traitant de l'histoire du XXI^m au XXXIII^m siècle pour les jeux science-fiction et post-apocalyptiques

Alain BORREL

49, rue de la Chine

75020 Paris

☎ (1) 43 58 53 94

Timbres restants



Meurtre dans un jeu de rôles à Madrid

Dépassant la fiction, deux étudiants ont tué un balayeur quinquagénaire parce qu'il correspondait au profil du scénario.

Madrid, de notre correspondant

Le « jeu de rôles » s'est fait réaliste. Javier et Felix, deux étudiants espagnols de 20 et 17 ans, n'en sont pas restés au simple simulacre. Ils ont assassiné Carlos Moreno, un balayeur de 52 ans, tout simplement pour suivre les règles du jeu au pied de la lettre.

Ce meurtre insensé remonte au 30 avril mais vient à peine d'être connu : l'absence totale de mobile apparent n'a pas facilité la tâche des enquêteurs. Les policiers savaient-ils seulement ce qu'est un « jeu de rôles », une distraction apparue aux Etats-Unis il y a une vingtaine d'années et qui fait toujours fureur parmi les étudiants espagnols ? Un jeu qui, selon un aficionado, « développe l'imagination et peut devenir une véritable obsession, mais toujours inoffensive ». Dans les jeux de rôles, les joueurs représentent chacun un personnage d'une aventure soeuvant fantaisiste, dont le scénario peut varier à tout moment, en fonction notamment de l'imagination du « directeur de jeu » et de la marche des événements. Du simple dragon au guerrier ninja mutant en passant par le nain radioactif, on en trouve pour tous les genres.

La plupart du temps, l'objectif final est de « tuer » les adversaires. On peut y jouer tranquillement à coups de dés autour d'une table ou, plus « théâtralement », avec accessoires et déguisements, dans des lieux publics, voire une ville entière.

Dans la nuit du 29 au 30 avril, Javier et Felix ont choisi la dixième solution mais l'ont menée jusqu'à l'extrême. Objectif assez vague : il est question de partir à la chasse d'« êtres faibles ». Mais cette fois, l'adversaire n'est pas un joueur, et les armes, des couteaux de cuisine, sont bien réelles. Javier racontera ensuite, par écrit, cette nuit de jeu. Trois pages tapées à la machine retrouvées par les policiers. Pour suivre la règle, ils cherchent d'abord une femme. Celles qu'ils croisent sont accompagnées et ils renoucent.

A 4 heures du matin, la règle change : « La chasse aux hommes est ouverte », écrit Javier. La proie sera Carlos Moreno, qui attend son bus sur un banc, après une nuit de travail. Il est « âgé, gros et chauve », victime ainsi désignée par le jeu... Une vingtaine de coups de couteaux. Javier écrit encore : « J'avais la sensation du devoir accompli (...) La prochaine proie devra être une femme. »

Mais les jeunes joueurs ne pourront s'empêcher de se vanter auprès de leurs copains, dont l'un, horrifié, ira trouver la police. Du développement du racisme au manque de valeurs de la jeunesse d'aujourd'hui en passant par la mauvaise influence de la télévision, la presse espagnole cherche désespérément une explication simple au geste des deux jeunes. La police, elle, voudrait savoir si Javier et Felix ne sont pas aussi les auteurs d'un autre assassinat. Il y a deux mois, dans le même quartier de Madrid, le cadavre d'un homme de 31 ans a été retrouvé criblé de 70 coups de couteaux.

J.-R.A.

Encore une association nouvelle créée par des copains à moi (j'en ai beaucoup et ils sont tous un peu mytho) : **La Compagnie Virtuelle**.

Un jeu en préparation pour les 7, 8 et 9 octobre 1994 au fort de la Roche-Goyon plus connu sous le nom de fort La Latte; un site magnifique à vingt km à l'ouest de Saint-Malo, près du cap Fréhel, au bord de la mer. Aller-retour de Paris en car grand confort, repas et jeu (historique à tendance fantastique) 400 Frs.

Fabienne Cazalis
15, rue Alphan
75013 Paris
☎(1)45816938

La Mandragore Rouge organise *Les Mains de Sang*, avec la participation de la Maison de Mermeros, à Montcornet-en-Ardenne les 24 & 25 septembre. 250 francs, repas compris. Inscriptions closes le 1^{er} septembre. D'après le prospectus, ça se passe dans une citée interdite, la citée des femmes (je crois que je vais y aller ...).

Valérie Malet
12, rue du Télégraphe
75020 Paris

Pour tous renseignements : **Virginie**, de 19 à 21 heures
☎(1)43714380

L'incontournable **Jérôme Riffault** me signale une source de parchemin ou plutôt de papier à l'ancienne, tel qu'on le fabriquait au XIV^{ème} siècle. J'en ai un petit bout entre les mains, superbe.

Moulin Richard de Bas
63000 Ambert
☎(16)73820311

Alain BORREL
49, rue de la Chine
75020 Paris
☎(1)43585394

Timbres restants

Communiqué par

Smocking & cottes de mailles

Cette association me communique les coordonnées de deux lieux de jeu en RP (quand aurais-je des lieux à plus de 200 km de Paris ?) qui dépendent tous deux de l'ONF qui a toujours donné assez facilement des autorisations pour les GN dans la mesure où il est interdit de faire du feu et de dresser des tentes. On peut parfois obtenir du garde local l'autorisation de camper à condition de rester très discret.

Le premier est à côté de Villers-Cotterêt (02600), dans la forêt de Retz, au bord de la N2. On trouve dans cette forêt une petite crypte appelée *la Cave du Diable*. Accès de la crypte peu visible, bien chercher. "Frais de dossier" 1200 Frs.

Le deuxième, utilisé par la même association il y a 18 mois (les coordonnées ci-dessous sont donc peut-être périmées), c'est le Bois Domonial des Maréchaux près de Cernay-la-Ville; le lieu est gratuit. Il est possible d'utiliser un terrain voisin qui

appartient à la mairie de Senlis pour camper, laquelle mairie le loue à Madame Hurel qui y récolte de l'herbe pour ses chevaux. Il faut donc obtenir les autorisations de la mairie et de Madame Hurel.

Contacts :

Madame le Chef de Division ONF

Division de Villers-Cotterêts
34, av. de Compiègne
02600 Villers-Cotterêts
☎(16)23960095

ONF Rambouillet

Monsieur Degroulard
3, rue de Grosset
78120 Rambouillet
☎(1)34830163

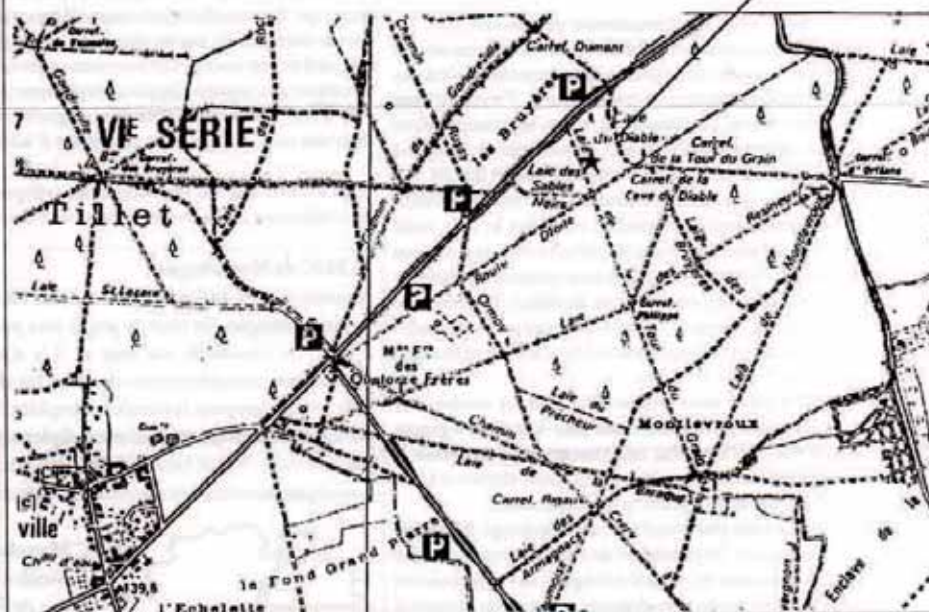
Madame Hurel

Haras de Malvoisine
78720 Senlis
☎(1)30525071

Mairie de Senlis

Rue Champs Reine
78720 Senlis
☎(1)30521463

La Cave du Diable est à peu près là.



La Confrérie de l'Épée Sacrée

organise la **Première Joute Open de Provence** les 2, 3 et 4 septembre près d'Aix-en-Provence. Il s'agit d'un coquetèle de semi-réel et de tournoi médiéval : un cercle de puissants magiciens a décidé d'organiser une joute regroupant des guerriers et chevaliers de dimensions différentes pour élire le plus grand combattant inter-dimensionnel.

Sont bienvenus les non-combattants, les visiteurs, les curieux et les spectateurs les plus divers. Il y aura des récompenses (armes en latex, bons d'achat, costumes ...) pour les meilleurs combattants, pour le combattant le plus *fair-play* et pour les plus

beaux costumes (visiteurs ou participants).

Pour les héros qui affronteront leurs adversaires dans l'arène le prix du danger est fixé à 60 francs, repas non-compris mais possibilité de se restaurer sur place. Prévoir des armes en latex, ou tout au moins inoffensives, et des tentes.

Le samedi 3 septembre, banquet à 35 francs.

Laurent Gazengel

19, La Cigalière
13320 Bouc-Bel-Air ☎(16)42224094

Pour tous renseignements contacter :

Eric Froment

☎(16)91570189

Comportement et attitudes dans les GN

L'auteur de cet article est Armand Catalo, organisateur chez Balanoi pendant dix-huit mois (sept jeux) et surtout joueur de GN acharné (une quarantaine). Cet article paraîtra en deux fois.

Le texte qui suit ne prétend pas faire le tour de la question; ce n'est pas non plus, je tiens à le préciser, un jugement quelconque sur les joueurs. Il n'est pas question de bons et de mauvais joueurs mais bien d'une tentative de synthèse, certes grossière, des "comportement et attitudes" dans leurs sens premier sans aucune connotation négative que j'ai pu observer d'un œil attentif pendant quelques années. Il est bien évident qu'il ne s'agit pas là d'une étude psychologique du milieu du GN, n'ayant ni compétences ni prétentions en ce domaine. En fait, je souhaite lancer un débat dans le but de confronter mon point de vue avec d'autres points de vue. Dans ces quelques lignes, je vais paraître sans doute agressif et destructeur aux yeux de certains; je les prie de me pardonner.

Analyse d'un milieu bien particulier

Les relations entre personnes pendant un grandeur-nature ne peuvent pas être appelées des relations normales.

De fait, à travers la façon dont les joueurs (moi y compris) interprètent leurs rôles, on peut comprendre beaucoup de choses. A mes yeux, les participants se livrent à un psychodrame, à une sorte de psychanalyse. En effet, détaché de toute réalité, c'est souvent ce que l'on pourrait appeler l'inconscient de chacun qui se manifeste à travers les réactions. Le plus souvent, le comportement de jeu du joueur est sans rapport avec son comportement habituel. Pourquoi voit-on apparaître une sorte de double personnalité? N'est ce pas dangereux? (voir le dérapage de Madrid rapporté par Libération, G News no. 7)

Observations diverses sur l'implication personnelle

Il y a grossièrement trois niveaux d'adhésion d'un joueur envers un personnage. Une première catégorie ne joue en fait aucun rôle et n'est que le reflet de son propre comportement de tous les jours. Ce joueur-type peut en être conscients ou non. Finalement, il rejette le principe même du jeu et refuse d'une certaine façon de libérer ses pulsions. Il s'enferme dans ses attitudes quotidiennes et passe à côté de l'intérêt du GN.

Les joueurs du deuxième type font la même chose mais de manière inconsciente. Ils endossent une personnalité autre que la leur, mais toujours la même. Leur personnage est stéréotypé et ne change pour ainsi dire jamais. Ces joueurs ne jouent pas un rôle mais expriment directement leur inconscient qui aurait tendance à viser un équilibre. Il est en effet surprenant de découvrir, par exemple, qu'un joueur jugé par tous comme honnête et de commerce agréable dans la vie réelle ne soit capable en jeu de jouer un individu fourbe et retord.

D'autres ont du mal à jouer sans tricher. Ils désirent rendre leur personnage victorieux à tout prix et cherchent peut-être ainsi à gagner cette reconnaissance des autres qui leur ferait habituellement défaut. A l'opposé, des joueurs avec lesquels on n'a vraiment pas d'atomes crochus deviennent à l'occasion des amis comme si de rien n'était.

Enfin, une troisième catégorie joue avant tout un personnage. Ils réagissent donc comme des acteurs. Ils possèdent du recul par rapport à leur rôle. Ce sont des joueurs qui sont en général soit âgées, soit expérimentés dans le domaine du jeu. Les années leur donnent une sorte de sagesse et ce sont en fait eux qui la plupart du temps dominent les jeux.

L'esprit d'équipe

Souvent, chacun se situe au sein d'une équipe: délégation, guild, bande, amis, etc... Et là, de nouveau, il peut y avoir globalement deux types de personnes: les individuels et les collectifs. Les premiers n'arrivent pas à se détacher de leurs propres buts et ne peuvent pas rester loyaux envers un groupe.

Les autres, au contraire, n'ont pas ce problème. Ils sont fidèles, voire dévoués corps et âme à leurs compagnons. D'ailleurs, des équipes vraiment soudées sont toujours beaucoup plus efficaces. On a vu des équipes de cinq joueurs déjouer les entreprises de leurs adversaires par dizaines sans jamais subir d'échec. Et la plupart du temps, la victoire est

celle d'une équipe et non d'un individu. Le proverbe *l'union fait la force* ne serait-il pas la parfaite traduction de ce phénomène.

Le rôle de chef

Un autre proverbe bien connu nous dit que *l'habit ne fait pas le moine*. Eh bien, de même, le rôle ne fait pas le chef. En jeu, malheureusement, la plupart du temps, seul ceux qui ont des aptitudes réelles au commandement arrivent à diriger une équipe. Incontestablement, le charisme naturel joue beaucoup dans cette situation. Mais la capacité à prendre des décisions et à organiser est aussi fondamentale. De nombreux joueurs sont enchantés de se découvrir baron, général ou ambassadeur mais achèvent souvent le jeu déçus, n'ayant pas su mener leur équipe. Bien sûr, avec le temps et l'expérience, les choses s'arrangent petit à petit. L'assurance est primordiale, nul ne fait confiance à quelqu'un d'hésitant. Les meilleurs escrocs ne sont-ils pas les gens les plus culottés? En bref, le talent de commander ne s'invente pas, y compris au sein d'univers imaginaires.

Jouer, mais avec qui?

Un grandeur-nature est un fabuleux moment pour les échanges humains. On y rencontre des dizaines de personnes, toutes différentes, car le joueur de grandeur-nature n'est pas unique mais bien au contraire multiple et varié. On peut se faire ainsi des amis en grand nombre car le turnover est important.

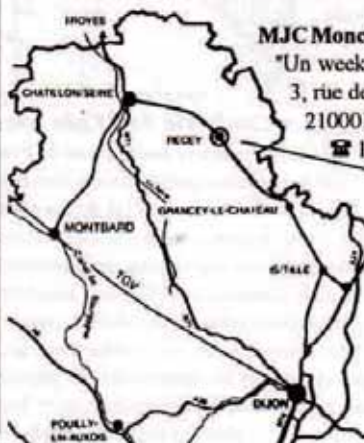
Cependant, il existe des noyaux durs de copains-habituels qui s'inscrivent et jouent toujours ensemble. Cela entraîne bien souvent des dysfonctionnements du jeu; en effet, leurs personnages sont souvent incompatibles entre eux et malgré cela des alliances contre nature, des équipes bancales, toujours les mêmes, se forment. La cohérence du jeu en est affectée et ce genre d'association peut même gâcher le jeu en lésant leurs équipes réelles respectives. Dans ces situations, ce sont des joueurs qui jouent ensemble et non leurs personnages. Cela génère un autre problème; dans ce type de structure, il est presque impossible pour d'autres joueurs de s'intégrer au groupe. Il est en effet rejeté comme élément allogène et douteux, comme espion éventuel. Si, sur un même jeu, il y a plusieurs de ces groupes, le jeu perd de son intérêt. Les nouveaux sont en marge et n'arrivent pas à s'intégrer aux anciens. De plus, les groupes ne communiquent pas entre eux. Il y a l'instauration d'un effet de ghetto où finalement chacun reste dans son coin. Il n'y a alors plus guère d'intérêt à la manifestation.

Il est évident que vos commentaires, critiques, appréciations et idées nouvelles sont les bienvenues. La suite au prochain numéro.

La MJC de Montchapet

propose un GN diplomatique les 17 et 18 septembre au sein d'une ferme aménagée. En plus du jeu, il sera possible de pratiquer le tir à l'arc, de l'escalade sur mur et il y a une piscine. Cinquante participants maximum pour des raisons de confort.

Prix 190 francs pour la pension complète. Il s'agit d'un jeu contemporain et les costumes (ministres, diplomates, militaires, policiers, journalistes...) sont laissés à l'entière discrétion des participants. Les organisateurs iront chercher les piétons à la gare de Montbard



MJC Montchapet, section jeux de rôle
"Un week-end à la campagne"
3, rue de Beaune
21000 Dijon
☎ 16 80 55 54 65
C'est là

Olivier Coindeau
☎ 16 80 38 08 75
Olivier Grosjean
☎ 16 80 38 30
Nicolas Magniez
☎ 16 80 72 16 61
aux heures des repas

Pourquoi communiquer ?

Il ne sert à rien de nous leurrer. De nombreux joueurs ne font pas de GN mais pratiquent l'auto-satisfaction : ils sont les meilleurs combattants, les meilleurs magiciens, ils écrasent leurs adversaires et savent toujours tourner toutes les situations à leur avantage.

Malheureusement, la mégalomanie n'atteint pas que les joueurs, mais aussi les dirigeants d'association : ce sont eux les meilleurs dirigeants, ils construisent de fantastiques scénarios (où ils ont le meilleur rôle), leurs costumes et leurs armes sont les plus beaux, c'est tout juste s'il ne se prennent pas pour Dieu le Père, et merci de payer tout de suite les 200 francs d'inscription. Les joueurs sont bien sûr leurs joueurs, c'est grâce à leurs cotisations que le club existe et qu'ils peuvent s'en mettre plein les foulles. Il n'est donc pas question d'échange, de faire savoir que l'on a des joueurs, ou bien qu'il existe autre chose dans le monde que leur club. Ils ne sont pas fous, ils ne veulent pas tuer la poule aux œufs d'or, alors ils la protègent contre les autres joueurs, les autres clubs, ces infâmes monstres, touchés par la terrible maladie du grosbillisme. Et puis de toute façon, mon garçon, ces gens-là ne connaissent même pas le rôle-play.

Cette description, très alarmiste, n'est heureusement pas générale ni réaliste. Un peu trop puérile à mon goût, elle signale quand même des malaises.

Le monde du JdR (en général) et donc du GN (en particulier) vit replié sur lui-même. Les quelques rares contacts se font de président de club à président de club. Ils font alors de l'obstruction car ils désirent privilégier leur GN et c'est normal : un joueur qui va voir ailleurs est un joueur qui va dépenser son argent ailleurs, une cotisation en moins pour notre GN de la semaine d'après, et s'ils sont plusieurs, on va devoir annuler. Il est déjà suffisamment difficile de fidéliser des joueurs, on ne va pas en plus les pousser à nous quitter.

Je crois que beaucoup de dirigeants ont peur, car ce club, c'est leur club en un sens, ils le tiennent parfois à bout de bras, et ils s'y accrochent, ils ne veulent pas le voir disparaître. Mais la vie d'une association ne dépend pas que de ceux qui président mais surtout du dynamisme et de l'engagement d'un minimum d'inscrits.

C'est peut-être moins vrai, mais le mot de JdR fait pousser des boutons à de nombreuses personnes. Peu de rôlistes s'essayent au GN car ils ont peur de prendre des coups et de dormir à la belle-étoile. Encore plus rares sont ceux qui font du Paint Ball, qui n'est bon que pour les dégénérés militaristes.

L'habitude d'entourer les JdR d'un certain secret, par peur de se voir traiter de paria de la société (merci Jacques Pradel !), fait que les associations n'aiment pas communiquer avec l'extérieur, pas même avec les autres associations si même on ne les jalouse pas. Pour beaucoup, la liste de joueurs est comme l'épine dorsale de l'association; si on l'expatrie, autant commencer à creuser sa propre tombe.

Les associations de JdR ont un véritable problème de communication : d'abord, elle coûte cher et on n'en a pas toujours les moyens, ensuite il y a peu de personnes pour tenter de foutre des coups de pied à la fourmière. Même TF1 va s'en sortir sans procès car aucune action concertée ne peut fonctionner. Seules des tentatives comme G News (*merci ! merci !*) peuvent permettre de se tirer de l'inertie et de se réveiller, en laissant de côté l'amour-propre et une ambition de bas-étage.

Ce texte m'a été communiqué par Arnaud Bely, du RUSH. A lire ce que j'écris ici depuis le no.1, chacun comprendra qu'à quelques nuances près ce texte reflète assez fidèlement ma pensée.



Publication aléatoire

Août 1994 No.9

Un texte de G.Martinez (Le CLAN, Nevers)

... j'ai bien apprécié le texte d'Armand avec lequel je suis en accord sur tous les points; j'aimerais ajouter quelques précisions, qui sont peut-être sur la deuxième partie de son texte.

En ce qui concerne les différentes catégories de joueurs :

Il y a aussi ceux qui ne jouent que la technique, les règles, et qui sont souvent les plus pointilleux et les plus pénibles aussi, pour lesquelles les règles ne sont jamais assez détaillées ni assez claires, et qui, le plus souvent, jouent de façon à ce que les règles les avantagent au maximum, depuis la préparation du personnage jusqu'à l'action sur le terrain. Cela donne souvent quelque chose qui n'a rien à voir avec ce que l'on appelle un rôle, soit parce que le personnage est par trop idéal, soit parce que le joueur prend avantage de tous les flous artistiques des règles, soit même qu'il en invente sur l'aire de jeu quand elles n'ont pas été prévues, et si aucun organisateur n'est présent, c'est bien entendu toujours tourné dans son intérêt. Je considère cela aussi comme de la triche, même si les règles en elles-mêmes ne sont pas transgressées. Sans compter bien sûr ceux qui trichent plus ou moins sans le savoir, parce qu'ils n'ont pas retenu ou parfois même pas lu ni survolé les règles !

Pour éviter cela, il faut un bon encadrement sur le terrain, tout en donnant l'impression aux joueurs de leur laisser la bride sur le cou... exercice difficile et que j'estime n'avoir jamais bien réussi. Enfin, parmi les vrais joueurs d'un rôle, il faut distinguer entre ceux qui jouent un rôle totalement intégré dans la trame du jeu voulu par les organisateurs, et ceux qui jouent un rôle tout aussi à fond, mais qui n'est pas relié ou de très loin à l'intrigue. Les premiers sont un régal pour les organisateurs, les deuxièmes surtout pour les joueurs, qui les prennent souvent pour des PNJ... espèce rare quand ce sont de vrais PJ, mais j'en ai rencontré.

En ce qui concerne les groupes constitués, dans lesquels les nouveaux ne peuvent pour ainsi dire pas s'intégrer, ou les joueurs se connaissant et ne pouvant s'empêcher de jouer ensemble même quand ils ne le doivent pas : j'en ai bien entendu rencontré également, et je partage l'avis d'Armand. Mais j'ai une question : comment éviter ce piège ? On peut toujours laisser ensemble les gens qui se connaissent, mais c'est parfois une contrainte impossible à tenir, les groupes étant disproportionnés, ou leur nombre étant inadapté. Les gens qui se connaissent et qui peuvent en faire abstraction sur un jeu sont rares, ce sont souvent les mêmes que ceux de la catégorie évoquée plus haut. Et parfois on ne sait pas que les gens se connaissent ! D'autre part on peut difficilement refuser une partie d'un groupe qui veut s'inscrire en même temps, sous prétexte qu'ils se connaissent ! Comment faire ?

Voilà pour mes premières remarques et commentaires. J'attends la suite avec intérêt.

Vous remarquerez que, cette fois-ci, G News est très bavard. Vous pouvez toujours l'emmener à la plage après une nuit d'orgie, ça vous reposera et vous aurez le loisir de méditer sur le prodigieux article que vous m'enverrez pour la rentrée.

Ceci dit, je souhaite que cette petite feuille reflète toutes les tendances, toutes les opinions. A vos plumes.

Comportement vis-à-vis de l'organisation

La préparation jeu prend le temps libre d'une demi-douzaine de personnes pendant trois mois. Ce n'est donc pas une tâche légère. Les joueurs sont souvent suffisamment proches des organisateurs pour le savoir.

Pourtant, les comportements des joueurs vis-à-vis des organisateurs sont à nouveaux très variés.

Cela va de la solidarité spontanée et l'aide dans des tâches difficiles jusqu'à l'indifférence la plus totale, voire au mépris et à l'hostilité.

Dans ce dernier cas, je suppose qu'il s'agit d'un phénomène de jalousie. En effet, aux yeux de certains joueurs, l'organisateur serait une sorte d'être supérieur que l'on peut et doit envier. Cela n'a pas de sens.

Un autre problème majeur est l'attribution des rôles. Il est impossible de créer quarante à quatre-vingt premiers rôles au sein d'un même scénario. Il s'agit là d'un fait incontournable. A qui donner la meilleure part du gâteau ? La réponse idéale serait de faire une distribution tournante. Cependant, tout comme le statut de chef ne s'invente pas, le talent d'acteur n'est pas donné à tous.

A nouveau, le temps peut changer un individu mais il y en a qui ont le don et d'autres pas. Tout comme dans un film, les premiers rôles sont l'articulation d'un jeu. De leur qualité dépend la réussite ou non du jeu. Ainsi, nous sommes obligés, à notre grand désespoir, de souvent distribuer aux même joueurs des rôles de premier plan ce qui introduit clairement une séparation entre bons et moins bons joueurs. Je ne vois pas de solution à ce problème. Et c'est réellement dommageable car un joueur qui vient se changer les idées, être un autre, et qui, à chaque fois, se voit confier un personnage de second ordre aura du mal à vivre cette part de rêve tant espérée. Toutefois, le tableau n'est pas aussi noir qu'on pourrait le penser. On voit assez souvent de ces seconds couteaux interpréter merveilleusement leur rôle et lui donner une ampleur que nul n'aurait imaginé.

Les cas limites

Il est difficile d'admettre que notre activité puisse être dangereuse pour certains. Et pourtant cela est. Il convient dans ce cas extrême de refuser l'inscription du joueur lorsqu'il est à craindre qu'il puisse *péter les plombs*.

Il y a principalement un type de réaction qui est pour nous un signe d'alarme. C'est le cas du joueur qui perd trop le sens des réalités et devient un peu trop son personnage. Le joueur peut alors devenir violent, car toute agression envers son personnage est prise au premier degré comme une agression sauvage envers sa propre personne, ce qui n'est évidemment pas le cas.

Il est fréquent, par exemple, dans des scénarios politiques ou diplomatiques, qu'un personnage élimine un adversaire gênant. Dans ce cas, la procédure normale est l'attribution d'un rôle de remplacement à la malheureuse victime. C'est souvent lors de ce type d'action que l'on repère les joueurs à problème qui déclenchent alors une altercation, non plus entre personnages mais entre joueurs. Ils faut alors intervenir et prendre à part le joueur pour le calmer et le faire redescendre sur terre. Fort heureusement ces cas sont rares.

Synthèse et conclusion

Après cette description de quelques situations comportementales, il apparaît nécessaire de faire le point pour y voir plus clair. Tout d'abord, deux facteurs clefs sont à la source de cette étude.

Le premier est que l'environnement d'un jeu n'a en théorie que peu de rapport avec la réalité. Tous les tabous, toutes les règles de vie sont oubliés pour quelques heures. Les joueurs se sentent donc moins sous contrôle et se permettent des actions qu'ils n'oseraient même pas envisager dans d'autres circonstances.

Le second est que, bien qu'il ne s'agisse que d'un rôle où tout est affaire d'improvisation et d'interprétation continues, le naturel du joueur est toujours présent.

La première remarque que l'on peut faire est que cette rupture avec le réel entraîne des réactions franches et souvent sans nuances. Les comportements sont entiers, l'expression devient brute des subtilités du monde. Les participants retombent dans un mode de pensée plus primitif et d'une certaine façon plus vrai. Bien sûr, ce n'est pas généralisable pour tous, dans toutes les situations, mais c'est une nette tendance.

La même remarque est valable dans les comportements de groupes. Les liens y sont très forts ou au contraire inexistant. Il y a rarement de demi-mesure.

Une deuxième constatation est que les participants sont soit fidèles à leur nature de tous les jours, soit plutôt radicalement à l'opposé. Dans le second cas, il y a certainement un manque que comble le joueur. La société ne lui permet certainement pas pour diverses raisons, de se rééquilibrer.

La troisième est que tout n'est pas possible et que chacun agit à l'intérieur de ses propres limites. Le rôle ne fait pas le personnage et c'est la principale frustration du joueur, il n'est finalement que lui-même et ne peut véritablement pas faire autrement. Il est prisonnier de son corps et de son esprit qui sont indissociables. Et d'une certaine façon, c'est préférable car cela permet de ne pas trop perdre les pédales.

Enfin on peut dire que, malgré les possibilités évidentes de contacts, de rencontres possibles, les joueurs ne se mélangent et ne se connaissent pas assez. Il semble que faire abstraction des personnes que l'on a en face de soi n'est pas si simple.

Il serait décevant de terminer sur cette liste de défauts inhérents à la nature humaine. Car il faut dire que malgré toutes les limites et les problèmes posés, il n'est, à ma connaissance, pas possible de retrouver ailleurs de pareilles situations. Le jeu de rôle grandeur-nature reste un loisir unique qui apporte des possibilités d'évasions et des plaisirs très forts. Il permet durant une courte période de sortir du monde quotidien et agit au bout du compte comme un anti-stress et un défouloir sans pareil. Ou bien encore comme une thérapie relationnelle. Et au bilan chacun y trouve un bénéfice.

Remarque finale

Ma façon de traiter cette activité n'est qu'une approche. Il serait très intéressant de faire une étude plus professionnelle afin de savoir si l'observation et le bon sens ne sont pas faussés dans cette analyse. Il faut aussi garder à l'esprit que finalement tout ceci n'est qu'un jeu et qu'il serait dangereux de tirer des conclusions hâtives sur les joueurs en utilisant cette loupe qui ne peut être que déformante.

J'insiste encore une fois, ma démarche n'a pas pour objet de porter un jugement sur les joueurs, en étant un moi-même, mais bien d'essayer de mettre en valeur, voire de comprendre, les motivations et les attitudes de chacun.

Alain BORREI,
49, rue de la Chine
75020 Paris ☎ (1) 43 58 53 94

Timbres
restants



Dans le prochain numéro : comment faire de la belle monnaie pour les GN par Hommes & Démons (Tours)

A l'occasion du huitième centenaire de la cathédrale, de nombreuses manifestations sont prévues les 10 et 11 septembre dont **Gens Diaboli**, GN médiéval-historique proposé par Zone Urbaine. Ce jeu aura lieu en liaison avec un autre GN organisé par DéDales. Si j'ai bien compris, Zone Urbaine propose son GN avec le petit-peuple et DéDale le sien avec les gens de haut-lignage mais il s'agit bien du même jeu.

Prix: 300 francs, comprenant tous les repas de samedi midi à dimanche midi, y compris un banquet médiéval le samedi soir. Hébergement en dur avec sanitaires.

Transport, armes, costumes à la charge du joueur.

Des costumes historiques, sont demandés.

Zone Urbaine

15, rue Saulnier

75009 Paris

DéDales

Michel Beaune

20, rue Étienne-Dolet

94400 Choisy-le-Roi

☎ 47 14 09 75

☎ 47 12 91 23 (Agnès)

Une nouvelle association qui organise des GN:

Krakkak Organisation

28, rue du Coq

45600 Sully-sur-Loire

☎ (16) 38 36 32 85

Comment évolue votre fanzine favori ?

Depuis février, j'ai pu sortir dix (petits) numéros, en grande partie grâce à vous. Je vous en remercie.

Le tirage n'est pas encore géant, une vingtaine d'exemplaires dès la parution et le même nombre dans les semaines suivantes. J'ai reçu de nombreuses marques d'intérêt pour G News mais curieusement peu suivies "d'abonnements".

J'en conclus que mon canard ne satisfait pas tous ses lecteurs; c'est pourquoi j'aimerais connaître votre opinion, c'est-à-dire ce que vous souhaitez y trouver, ce qui vous a plu, ce qui vous a déplu ou agacé, enfin tout ce que vous avez à en dire. Merci.

G NEWS

Publication aléatoire

Août 1994 No.10

Communiqué par Nicolas Cosson, association Haruspices

... il est impossible de créer quarante à quatre-vingt premiers rôles au sein d'un même scénario in G News no.9. Je crois qu'Armand a soulevé un problème de taille. Messieurs les organisateurs, comment faites-vous, cherchiez-vous une idée géniale pour ensuite tenter d'y intégrer des rôles ? La logique commande pourtant que l'on s'occupe en priorité des joueurs. Chacun doit avoir quelque chose à faire, disposer d'éléments ou, du moins, avoir la possibilité de faire évoluer son personnage. Dans le cas contraire, il y aura effectivement dix "stars" autour desquelles tout le monde devra graviter pour grappiller quelques bribes d'informations et essayer de savoir ce qui se trame. Que l'on me comprenne bien, je n'ai rien contre les bons joueurs.

J'abonde dans le sens d'Armand, *chacun agit à l'intérieur de ses propres limites*. Il en est qui ne viennent que pour suivre, pour regarder les autres jouer; ceux-là prennent plaisir à passer deux jours en forêt ou dans un château en revêtant un costume qui sort de l'ordinaire. On peut donc considérer que certains sont plus des figurants que des acteurs. Je connais toutefois très peu d'individus qui entrent dans cette catégorie... J'en connais moins encore qui prennent plaisir à garder une porte pendant quatre heures sans savoir pourquoi; si, si, cela s'est déjà vu ! Un bon GN est un GN dont tout le monde sort content et pas seulement ceux qui avaient les rôles principaux.

S'il n'y a que 50 rôles intéressants (ne pas confondre avec premiers rôles), pourquoi prendre 120 per-

sonnes, cela ne peut que nuire au bon déroulement du jeu. Combien ai-je vu de GN où la moitié des joueurs était écroulée à l'auberge en attendant le déluge parce que les dix stars ne voulaient rien leur révéler. Ayant fait quelque effort pour s'intégrer un tant soit peu à l'action, ils s'étaient fait rabrouer par les organisateurs sous prétexte qu'ils risquaient de nuire au "sacro-saint scénar". Il s'agit ici d'honnêteté face aux joueurs.

La plupart des associations envoient les backgrounds une fois la date de désistement passée, comprendre date de remboursement du chèque d'inscription. Le joueur n'a donc aucun recours s'il n'apprécie pas le rôle qui lui a été confié et puis, comme il a payé, il va quand même venir... Le tour est joué !

Il est évident qu'il y a des gens à qui l'on ne peut confier des personnages importants. Le GN demande un certain nombre de compétences réelles et se rapproche certainement plus du tennis que des JdR. Si vous avez un mauvais revers vous perdrez alors qu'au JdR vous pourrez toujours vous prendre pour Sempras. Dans un GN, c'est du pareil au même. Si vous ne pouvez prendre la parole devant plus de trois personnes sans trembler de la tête aux pieds, vous ne serez jamais le chef charismatique dont vous rêviez.

Je m'insurge en réalité contre le fait de prendre les joueurs pour des tirelires. Si l'on a 50 rôles intéressants à attribuer on peut effectivement prendre 60 joueurs.

suite en dernière page

Hommes & Démons présente La fabrication des pièces de monnaie pour grandeur-nature

I AVANT PROPOS

C'est en ayant en main des pièces sonnantes et trébuchantes que l'on se rend vraiment compte de ce que représente une *vraie* pièce dans un grandeur nature. Après avoir côtoyé de vraies pièces bien pesantes, vous aurez tendance à sourire lorsqu'on vous présentera des rondelles ou des ronds de tôles embouties.

Le néophyte se rendra également très vite compte qu'un trésor de plusieurs centaines de pièces de ce type représente un poids non négligeable (pour les fans d'AD&D...), et qu'en situation de Grandeur Nature, c'est très lourd, encore plus lourd, si vous avez une horde de barbare qui en veulent à votre précieuse cassette...

A titre indicatif, les pièces fondues par Hommes & Démons pèsent entre 13 et 80 grammes, c'est-à-dire que pour 100 pièces on évoluera entre 1,3kg et 8kg !!! A votre prochain GN, essayez de mettre autant de pierre

dans votre sac (si vous en avez un sac !), juste pour voir...

Cela fait plus d'un an que nous avons abandonné la peinture des pièces. Le typique coup de bombe dorée ou argentée sur les pièces est à proscrire car à la longue les particules métalliques de ces peintures finissent par salir les mains ou, plus grave, par tacher les poches et les costumes.

Pour les gens ou assos qui trouverait trop compliqué la fabrication des moules, et qui voudraient quand même frapper (fondre) leurs propres monnaies, je suis prêt, dans la limite de mon temps libre, et contre une rétribution modeste, à leur réaliser des moules. Si tel était le cas, contactez moi*. Enfin, pour terminer cet avant propos, j'aimerais émettre une idée: Pourquoi ne pas créer une sorte de change entre les pièces circulant dans les différents grandeur-nature ? Cela compliquerait certainement la tâche de nos banquiers, mais ce serait quand même sympa de pouvoir échanger un Fourbe d'Hommes & Démons contre trois Couronnes des Trolls de la Mort qui Tue (asso virtuelle...).

suite au verso

II LES MATERIAUX

La réalisation de moules est relativement simple mais nécessite l'utilisation de produits difficiles à trouver.

PLASTILINE: pâte à modeler industrielle très souple, spécialement destinée aux moulistes. Elle est beaucoup plus facile à utiliser qu'une pâte à modeler standard (pour enfant). On la trouve chez Rougier* ou chez Adam*, environ 80,00F le pain de 1 kg.

RTV589: résine silicone rouge à durcisseur, spécialement prévue pour les moules à métal à bas point de fusion (plomb, étain). On la trouve chez Rougier ou chez Adam, environ 250,00F le pot de 1 kg.

QZ11B: sorte de graisse vinylique pour permettre le démoulage silicone/silicone. On la trouve en flacon ou en spray chez Adam, environ 20,00F pour le flacon, 120,00F pour le spray.

CAF3: colle silicone transparente pour réparation des moules. On la trouve en tube de 100 grammes chez Rougier, environ 60,00F le tube.

III REALISATION DU MOULE

LA MATRICE: j'utiliserai ce terme pour désigner la pièce de monnaie que l'on veut reproduire. La matrice est la pièce qui me pose le plus de problème. Bien que la précision de reproduction des résines RTV soit de l'ordre du centième de millimètre, c'est le métal en fusion qui aura du mal à épouser cette précision. Il faudra donc choisir une matrice où les traits seront nettement gravés afin d'avoir de belles pièces de plomb. Elle peut être dans la matière de votre choix, à condition qu'elle ne soit pas en silicone, si la matrice est molle (pâte à modeler par exemple), elle risque d'être détruite au moment du démoulage final.

Première étape:

Préparation du premier demi-moule (Figure 1)

Préparer à l'avance un petit cadre en tasseau de bois (ou carton ou autre...), de la taille du moule. Réchauffez un morceau de Plastiline dans vos mains, de façon à ce qu'elle soit bien souple. Etalez la Plastiline sur une petite planchette, de manière à préparer un lit assez plat pour recevoir la matrice. Enfoncez la matrice, côté A vers le haut (figure 1), de manière à ce qu'elle soit enfoncée d'à peu près la moitié de son épaisseur dans la Plastiline. Une fois la pièce positionnée, enfoncez le cadre dans la Plastiline de manière à bien entourer et étancher les pourtours du futur moule. Etalez éventuellement un peu de Plastiline sur les joints extérieurs du cadre pour assurer une meilleure étanchéité. Ceci fait, tracez à l'aide d'un petit bâtonnet (ou d'un crayon), des marques dans la Plastiline entourant la matrice. Ce sont les repères de centrages, que l'on utilisera lors de la fonte

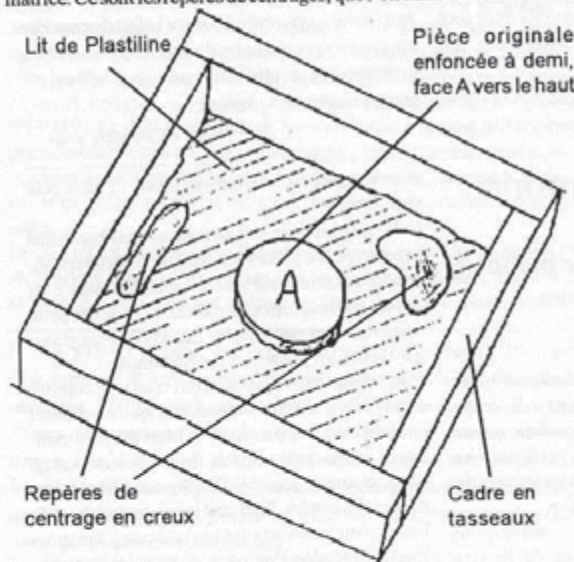


Figure 1

pour bien positionner les deux parties du moule l'une contre l'autre. Veillez à ce qu'il y ait plusieurs repères (au moins deux), et que ceux-ci soient profond d'environ 3 millimètres.

Préparez alors le RTV589 en dosant selon le mode d'emploi, résine et durcisseur. Pour le RTV589, il faudra typiquement 4 parts de durcisseur XY85 (fourni avec le RTV) pour cent parts de résine rouge. Il est

important de bien mélanger les deux composants, dans un récipient propre. Le récipient quant à lui sera bon à jeter après utilisation; je vous propose l'utilisation d'un fond de bouteille plastique, c'est pas cher et après poufelle !

Pour les économes qui ne veulent pas gaspiller une goutte de produit, il faut sacrifier un pinceau qui ne servira plus qu'à ça. C'est très pratique pour mélanger le RTV et on peut vraiment racler le fond du récipient. Après usage, bien essuyer le pinceau avec des vieux chiffons. En ce qui concerne le volume de produit à préparer, cela se fait toujours un peu à la louche, estimez le volume de produit qu'il vous faut pour recouvrir la matrice de 3 à 4 millimètres de RTV, et dosez la résine en fonction de ça, sachant que la densité du produit oscille entre 1.2 et 1.4. Dosez le durcisseur en fonction du poids de la résine (donc typiquement, 4 grammes pour 100 grammes de résine).

Versez doucement le mélange à l'intérieur du cadre afin que la résine recouvre entièrement la matrice d'environ 3 à 4 mm. C'est cette épaisseur de 3 à 4 mm du moule qui permettra la dissipation thermique au moment de la fonte; si le moule est trop peu épais, il finira par se brûler. Vous avez tout votre temps pour effectuer cette opération, la résine est utilisable environ deux heures, et il faudra attendre au moins 24 heures avant de passer à la suite. Tapotez légèrement le pourtour du moule afin de faire sortir toutes les petites bulles d'air.

Deuxième étape:

Confection du deuxième demi-moule (figure 2)

Avant de passer à la suite, il faut démouler le premier demi-moule. Tâtez la surface du premier demi-moule, s'il est sec et que sa consistance est caoutchouteuse, vous pouvez démouler. Enlevez le cadre et détachez délicatement la Plastiline et la matrice. S'il reste des traces de Plastiline.

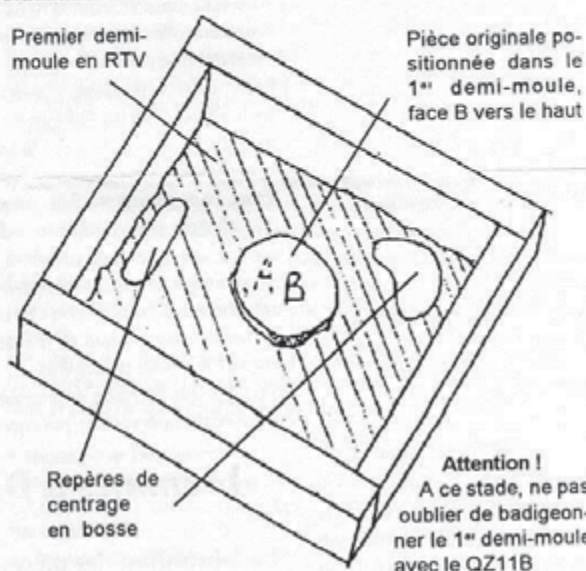


Figure 2

grattez doucement les parties concernées avec une allumette, le moule doit être bien propre avant de passer à la suite.

Problèmes: Il se peut qu'au démoulage, votre moule soit sec, mais qu'il y ait des bulles de résine encore liquide. Cela peut provenir de deux choses:

- Il n'y avait pas assez de durcisseur dans le mélange
- Le mélange résine-durcisseur n'a pas été assez bien mélangé.

Remplacez le cadre de bois autour du demi-moule, fixez le tout sur la planchette et étanchéifiez le avec un peu de Plastiline. Une fois que tout est bien stable, remplacez la matrice face B vers le haut, afin qu'elle épouse parfaitement le moule.

Avec un petit pinceau, badigeonnez copieusement l'ensemble avec du QZ11B, la partie liquide du produit s'évapore en quelques instants et laisse une pellicule anti-collante en surface. Nettoyez le petit pinceau avec du White Spirit.

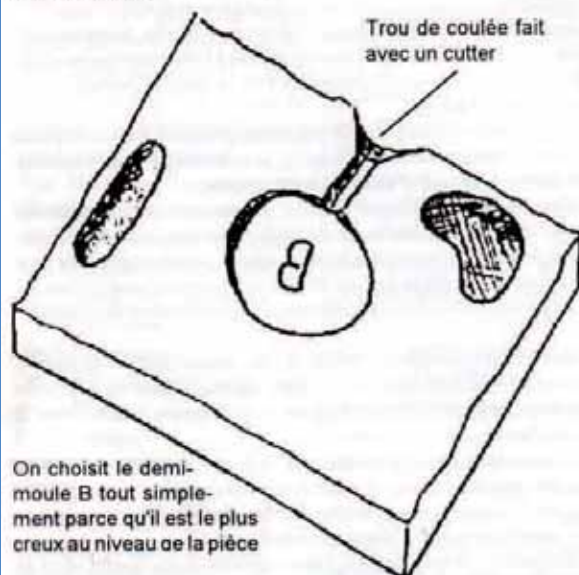
Attention, si vous oubliez de mettre le QZ11B, les deux demi-moules ne feront qu'un et vous n'aurez plus qu'à dégager la matrice au cutter, si vous le pouvez...

Préparez à nouveau de la résine pour recouvrir votre matrice de 3 à 4 millimètres, versez, et attendez 24 heures.

Troisième étape:

Démoulage et trou de coulée (figures 3 et 4)

Lorsque le second demi-moule est sec, retirez la Plastiline et le cadre. Il ne vous reste plus qu'à séparer les deux parties du moule. Pour cela, agissez délicatement en insérant un doigt entre les plans de joints. Allez-y progressivement, car malgré le QZ11B, l'adhérence des deux parties du moule est assez forte. A ce stade, il faut surtout faire attention à ne pas déchirer le moule.



On choisit le demi-moule B tout simplement parce qu'il est le plus creux au niveau de la pièce

Figure 3

Nettoyez alors le moule (restes de Plastiline, bavures de RTV...), détourez les bords extérieurs du moule avec un cutter à lame fine.

Choisissez le demi-moule le plus creux et avec le cutter creusez un trou de coulée. Ce trou sera l'entrée du métal en fusion; faites attention à ce que ce trou n'empiète pas sur la gravure de la pièce, car sinon vous aurez une marque sur chaque pièce. Vous remarquerez que le trou de coulée n'est fait que lorsque le moule est terminé, cela évite d'avoir des trous chevauchants les deux parties du moule, il risquerait alors d'y avoir des fuites.

Il ne vous reste plus qu'à assembler le moule et confectionner deux petites

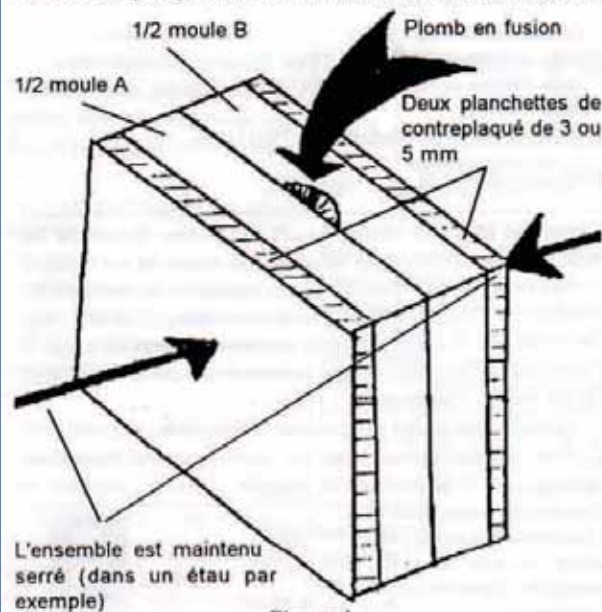


Figure 4

planchettes (contreplaqué de 3 ou 5 mm) qui viendront se plaquer contre les flancs du moule au moment du moulage, lui assurant une bonne rigidité. Essayez d'attendre trois jours avant de faire la première coulée (je sais, c'est long, moi aussi je suis impatient !). Ces trois jours permettent à la chimie du moule de se stabiliser, il deviendra plus rigide, et sera bien sec.

IV LE MOULAGE DES PIÈCES

Du plomb

Pour réaliser vos pièces, vous pouvez utiliser de l'alliage pour figurines, ce métal est un mélange de plomb, d'étain et d'antimoine. Il a de grands avantages, c'est un métal très pur, il est très fluide une fois fondu et est moins mou que le plomb. Il a par contre un gros désavantage, son prix. On en trouve chez Rougier à environ 40 francs le kilo (c'est-à-dire 40 francs pour 25 pièces de 40 grammes...).

Pour des pièces de GN, que l'on se devra de produire en grande quantité et dont le retour n'est pas assuré, j'utilise du plomb vil. C'est le plomb tout simple que l'on trouve dans les casses et cela pour quelques francs le kilo (tuyaux de gaz, masselottes de gents, etc..., évitez le plomb des vieilles batteries).

De la fonte du plomb

La fonte du plomb est une opération des plus dangereuses pour qui n'y fait pas attention, mais si l'on prend quelques précautions cela ne posera pas de problème.

Pour faire de belles pièces, et assez rapidement, il faut avoir une bonne quantité (1 kg) de plomb fondu sous la main. Si vous faites fondre pièce par pièce, cela vous prendra un temps fou. D'autre part, plus votre métal aura chauffé, plus il sera pur, et plus vos pièces seront brillantes.

Ma solution personnelle:

- Le creuset: Le creuset recevra une bonne quantité de plomb qui sera en fusion en permanence sur une forte source de chaleur. Je dispose d'un creuset constitué d'un tube d'acier de diamètre 100 mm, long de 200 mm, obturé à son extrémité d'une plaque d'acier d'épaisseur 8 mm, muni de 4 pieds soudés en ferraille à béton et d'un manche de 400 mm en tube acier carré de 15 mm. Comme la plupart d'entre vous, je n'ai pas les moyens de réaliser ce genre d'appareillage, alors j'ai mis à contribution un tonton bricoleur... Vous devez certainement avoir quelqu'un dans vos relations capable de vous réaliser ça.

- La louche:

Elle vous servira à transporter un peu de métal vers votre moule et à le verser dans celui-ci. J'utilise une petite louche Prince August en acier nickelé (chez Rougier, environ 40 francs).

- Le foyer:

C'est la source de chaleur qui va faire fondre votre plomb. J'utilise le barbecue familial. Je pose mon creuset dans le barbecue et j'entretiens un feu de braise autour. Il y a d'autres solutions, mais celle-ci est économique si on dispose de bois mort...

De la sécurité dans la fonte du plomb

Utilisez gants de soudure (cuir) et lunettes de protections (lunettes de soleil) contre la chaleur et les brûlures; parfois de petites impuretés sautent du creuset au moment de la première fonte du plomb. Faites la fonte dans un lieu aéré, les vapeurs de plomb sont toxiques.

N'utilisez JAMAIS de récipients en aluminium qui se déformeront et finiront par se percer.

N'utilisez JAMAIS d'eau pour refroidir le plomb, cela provoque des projections de métal bouillant.

De l'épuration du plomb

Allumez votre feu et attendez que le plomb soit fondu dans le creuset; inévitablement, un dépôt d'impuretés se formera en surface. Avec la louche, évacuez toutes ces impuretés jusqu'à obtenir une surface bien brillante du métal en fusion. Au fur et à mesure de l'utilisation du plomb, vous rajouterez (précautionneusement) d'autres morceaux dans le creuset afin d'entretenir le niveau; à chaque fois que cela sera nécessaire, recommencez l'épuration du plomb.

Du moulage

Tout d'abord, vous devez positionner le moule. Le moule sera placé verticalement, trou de coulée vers le haut, entre ses deux planchettes (figure 4), de manière à ce qu'il soit maintenu fermement sur les deux flancs.

Les deux méthodes que j'utilise sont:

L'étai: le moule est pincé dans les mâchoires de l'étai, pas la peine de serrer très fort.

Les pinces: il s'agit de deux petites pinces-ressort Prince August (chez Rougier, environ 35 francs pièce) placées de chaque côté du moule qui font la même chose que l'étai. Sans intérêt si on a un étai. Je les utilise lorsque je me retrouve avec plus moules que d'étaux...

Une fois le moule positionné dans l'étai, tout est prêt pour la coulée. Versez avec la louche du métal en fusion dans le trou de coulée, jusqu'à ce que le métal déborde un peu (attention aux alentours). Attendez quelques instants, que le métal refroidisse naturellement. Libérez votre moule et démoulez, vous obtenez une pièce toute neuve et très chaude (merci les gants!). Il ne vous reste plus qu'à ébarber les pièces avec une petite pince coupante lorsqu'elles seront froides.

Problèmes

Si vous n'arrivez pas à obtenir des pièces entières, il peut s'agir de trois phénomènes:

- Le plomb n'était pas assez chaud au moment où vous l'avez versé.
- Le trou de coulée n'était pas assez gros, auquel cas vous n'aurez qu'à l'agrandir avec le cutter.
- Le moule était trop serré dans l'étai, dans ce cas serrez moins la prochaine fois. D'une manière générale, on apprend un moule. Au bout d'un moment, on s'aperçoit que le moule marche mieux si on le serre plus ou moins, s'il est légèrement incliné, etc... C'est à vous de découvrir la meilleure façon de l'utiliser, chaque moule est différent.

V HYGIENE-SECURITE-TRUCS

La Plastiline est un matériau qui possède un point de fusion très bas, dès qu'on atteint 40°C elle devient très collante, à 55°C elle fond. On peut éventuellement utiliser cette propriété en la faisant fondre au bain-marie. Par contre, il vaut mieux ne pas l'utiliser avec des résines polyester qui dégagent de la chaleur en durcissant (sujet non-traité ici).

Le RTV589 n'est pas la seule résine silicone disponible, cependant c'est la seule qui se prête au moulage du plomb. Il en existe de très souples pour les moules à forte contre-dépolle, il existe le RTV573 pour l'usage courant (plus économique), et même un RTV pour la fabrication des moules alimentaires (œufs en chocolat...).

Tous les RTV ont à peu près les mêmes caractéristiques, la résine est inoffensive, mais extrêmement salissante (j'entend déjà les hurlements des mères et des copines...). Le durcisseur quant à lui est extrêmement toxique, il ne faut pas jouer avec. En ce qui concerne le dosage du durcisseur, suivre le mode d'emploi, il vaut mieux mettre plus de durcisseur, que moins. Le risque que l'on court à chaque fois, c'est de ne plus avoir suffisamment de catalyseur quand on arrive à la fin du pot. Adam et Rougier en vendent séparément (catalyseur XY85, pour le RTV589). Le dosage est délicat, car souvent on a besoin que de 1 ou 2 grammes de durcisseur; personnellement, j'utilise un pese-bébé pour la résine et une minuscule balance d'horloger pour le durcisseur. Mais la chose qu'il faut retenir, c'est qu'il faut plutôt plus de durcisseur que moins...

Le QZ11B est totalement indispensable lorsqu'on fait des moules RTV en 2 parties, si vous n'en utilisez pas, les deux demi-moules feront bloc, et vous récupérez votre matrice en détruisant votre moule. Rougier

Il faut penser à ceux qui viennent pour la première fois, aux désistements et aux joueurs évoqués plus haut. Si l'on accepte en revanche 120 joueurs, cela signifie qu'il y aura 60 touristes type "Vous ne savez pas pourquoi vous êtes là et de toute façon, vous n'avez rien à y faire, débrouillez-vous. Nous vous remercions néanmoins d'avoir réglé les frais d'inscription pour que 60 personnes à qui nous avons confié un rôle, un vrai, puissent s'amuser dans de meilleures conditions".

Si vous prenez beaucoup de joueurs parce que cela rapporte de l'argent, créez une SARL, pas une loi 1901, au moins les choses seront claires. Je doute cependant que votre société ait un grand avenir devant elle, quand on prend les gens pour des imbéciles, ils finissent toujours par vous sanctionner. Il est vrai qu'à l'heure actuelle, les joueurs disposent d'un pouvoir limité puisqu'il existe relativement peu d'associations qui organisent des GN et qu'il n'y

propose un autre produit comme agent démoulant: la graisse de vaseline (surtout pas d'huile de vaseline), je préfère nettement le QZ11B, que j'utilise en flacon.

Pour gagner du temps au moment de la fonte des pièces, il est préférable de fabriquer un moule pour plusieurs pièces. Pour me faciliter la vie, je vous ai fait des dessins pour un moule à une seule pièce. Pour un moule à plusieurs pièces, il suffit de faire un moule plus long, et de mettre les pièces en rang d'oignons. Par contre, il faut un trou de coulée par pièce. Typiquement, pour un moule de quatre pièces d'environ 20 grammes, j'utilise moins de 300 grammes de RTV589. On peut faire mieux, mais le moule durera moins longtemps car il sera moins épais.

Les moules en RTV ne sont pas particulièrement fragiles, toutefois, après chaque utilisation, lavez-les soigneusement à l'eau savonneuse et talquez-les, cela évitera qu'ils durcissent avec le temps et vous les conserverez plusieurs années.

Lorsque l'on moule des pièces de très grande précision, il est conseillé de talquer le moule avant chaque moulée, je ne le fais pas pour les pièces, qui somme toute sont d'un détail assez grossier.

J'utilise la colle CAF3 pour réparer les moules, ou pour faire des retouches. A l'usage, il arrive qu'un moule se déchire, ou alors qu'on rate le trou de coulée et qu'on doive le reboucher... L'achat de cette colle n'est pas obligatoire au début. La CAF3 sèche en 20 minutes pour les couches de moins de 1 millimètre et dégage une désagréable odeur de vinaigre.

Je suis certain que cet article va éveiller en certain l'envie d'utiliser les résines RTV afin de fabriquer d'autres types d'objets. Je vous mets cependant en garde contre l'utilisation du plomb pour la fabrication de pièces alimentaires.

La consommation, même involontaire de plomb, entraîne une maladie sanguine appelée saturnisme qui s'attaque principalement au système nerveux. Le saturnisme fut un véritable fléau pour la société romaine... Les romains mangeaient dans de la vaisselle en plomb. Si toutefois vous désirez réaliser de telles pièces, il sera impératif de recouvrir l'objet de plusieurs couches de vernis alimentaire.

Il existe au moins quatre magasins Rougier en France (Bordeaux et Nantes à coup sûr) qui revendent les RTV, je ne sais pas où en trouver autrement, toute nouvelle adresse m'intéresse (surtout dans la région centre).

Je ne connais pas de produits concurrents, qui m'intéresseraient également.

Chez Adam vous aurez un accueil moyen, mais vous aurez le QZ11B; chez Rougier à Paris, vous trouverez un vendeur qui connaît très bien les produits.

Pour finir, il existe de nombreux produits additifs à la gamme RTV (Rhône-Poulenc) qui permettent de nombreux effets différents au moulage, je garderai là mes petits secrets... A vous de les découvrir.

• Hommes & Démon

86bis, rue Georges Courteline - 37000 Tours

• Alain (l'auteur de cet article), ☎ 47.54.37.55, le soir après 19h00

• Rougier & Plé

13, boulevard des Filles du Calvaire - 75003 Paris

• Adam Montparnasse

11, boulevard Edgar Quinet - 75014 Paris

a donc pas de réelle "concurrence". Enfin, rien n'empêche les organisateurs de faire de la sélection, personne ne les oblige à prendre tout le monde. Vous me direz alors: on va tomber dans des GN élitistes, avec des joueurs triés sur le volet... Cela fait longtemps que cela existe et puis, pour reprendre l'image du tennis, il y a des tournois auxquels vous ne pourrez participer si vous n'avez pas un certain classement.

Si ma vision des choses est erronée, j'aimerais bien qu'une âme charitable prenne la peine de m'expliquer en quoi. Au fait, je tiens à préciser que je ne joue pas au tennis.

Plus de place aujourd'hui, j'aurai moi-même beaucoup à dire, alors ce sera pour la prochaine livraison...

Alain BORREL
49, rue de la Chine
75020 Paris
☎ (1) 43 58 53 94

Timbres
restants



Alain BORREL
49, rue de la Chine
75020 Paris
☎ 43 58 53 94

Timbres
restants



GN MAG

Publication aléatoire

Septembre 1994 No.11

Mes malheurs de l'été

Etant relativement disponible cet été, je décide avec une bande de copains dont un certain nombre de novices de participer à différents GN sélectionnés parmi le grand nombre d'annonces parues dans Casus.

Les inscriptions sont ainsi prises, nous nous organisons, engageons des frais (costumes, matériel), du temps (création des rôles etc), tout cela pour apprendre une semaine avant le GN que celui-ci est annulé faute de lieu.

Promptement, nous essayons de nous réinscrire sur d'autres GN à la dernière minute. Peine perdue, après trois tentatives nous abandonnons. Tous les GN en question ont été annulés faute de lieu. Il faut dire qu'à ce moment-là nous avons vraiment la haine (particulièrement ceux de mon groupe qui ont pris des vacances pour l'occasion), d'autant plus qu'un autre GN où nous étions inscrits a été repoussé car le lieu prévu n'était pas disponible.

Je sais que trouver un lieu pour un GN n'est pas facile, mais il y a des limites. Comment des associations peuvent-elles être prises au sérieux après de tels comportements ? Je trouve cela à la fois inacceptable pour le client qu'est le joueur (ce que nombre d'organisateur ont tendance à oublier) et de fort mauvaise publicité, tant auprès du joueur que des organismes officiels contactés, (...)

Pour moi, le lieu est l'élément indispensable du GN. Point de lieu, point de jeu; alors à quoi cela sert-il de faire de la pub pour un GN dont on n'est pas sûr de la réalisation ? Certains objecteront qu'il faut envoyer les annonces à une date précise pour être publiées dans Casus. Je répondrai à ces personnes que si elles s'y étaient prises suffisamment à l'avance, elles auraient eu une réponse avant la date fatidique.

Et surtout, il ne faut pas se contenter d'un accord tacite obtenu en vitesse au détour d'un couloir. Une confirmation écrite est indispensable. Cette confirmation doit contenir différentes précisions telles que les autorisations de camper, de faire du feu etc. Sans ce bout de papier indispensable, inutile de penser à organiser quoi que ce soit; tôt ou tard il y aura un problème du genre le super-terrain au bord d'une charmante rivière avec des ruines non loin squatté par une colonie de vacances.

En passant, je ne félicite pas **. Déjà, l'année dernière, j'avais été déçu par leur prestation; scénario génial mais PNJs mal briefés, règles confuses voire improvisées, bouffe exécration (macédoine de légumes tout le week-end), organisateurs portés sur la bouteille.

Cette année, le problème de la nourriture a été réglé puisque c'est aux joueurs de fournir leurs propres repas, sachant que cela n'a pas empêché les prix d'augmenter. Quant aux jeux, rien à dire, les deux GN organisés par ** auxquels je me suis inscrit ont été annulés.

Je crois que pour limiter ce genre de problème, il nous faudrait une fédération nationale de GN qui permette aux associations organisatrices d'obtenir des conseils, de toucher un plus grand nombre de joueurs et surtout d'éviter les problèmes d'annulation, le tout dans l'optique d'un bon déroulement de notre passion afin d'éviter les pertes de temps et d'argent du type de celles subies cet été.

Certains diront que cette fédération marchera sur leurs platebandes ? Sont-ils aussi mauvais pour avoir peur d'une saine concurrence ? D'autres ne veulent pas perdre leurs joueurs

pour avoir confié leurs adresses à d'autres associations. L'intérêt d'une telle fédération est qu'elle centralise tous les envois de pub. De toute façon, le joueur n'appartient à personne et il est assez grand pour faire son choix en connaissance de cause. Les associations faisant de bons GN n'ont à mon avis rien à craindre et un tel comportement ne peut que faire progresser les associations moins bien organisées.

Une telle fédération pourrait également mettre en place une charte de qualité pour le GN, obtenir du matériel à des prix plus compétitifs, négocier des contrats d'assurance au niveau national ...

Quoi qu'il en soit, une organisation plus solide et moins éparpillée du milieu du GN me semble indispensable si nous ne voulons pas que les actions négatives de certains nuisent à tous.

(...) bien sûr, il faudrait du temps (beaucoup) et de l'argent (un peu) et surtout de la communication afin de convaincre les plus réticents.

Mais qui se plaindrait d'une tentative d'améliorer le côté qualitatif des GN si ce n'est ceux qui font ça pour gagner de l'argent sur le dos des joueurs et non pour distraire pleinement les participants ?

Stéphane Gesquière, joueur

Commentaire (personnel)

Le Sage a dit : si lieu tu n'as, jeu ne feras

A la lecture de cette lettre, on ne peut qu'être consterné; il serait bon de faire preuve d'un peu d'humilité et d'examiner nos défauts qui sont, hélas, bien nombreux. Pour ce commentaire, très personnel, je tiendrai compte des remarques de N. Cosson et d'A. Catallo.

La fragilité des associations

En premier lieu, le problème de leur existence même, de leur nature; rien n'est plus facile que de créer une association, il suffit d'être deux. Alors, s'agit-il de réelles associations ou de groupuscules éphémères de copains qui veulent s'essayer au GN, sans moyens, sans expérience, rien que pour se voir citer dans Casus Belli ? Mais ne soyons pas trop sévères, à peu près toutes les associations ont commencé comme cela.

Trop souvent, une association ne tient que par la personnalité et le travail d'un seul (je connais plusieurs cas). Lorsque ce UN n'est plus là, il ne reste de l'association qu'une coquille vide, laquelle association, si elle continue à produire des jeux, produira probablement des jeux médiocres.

Les rapports avec les joueurs et l'élitisme

De trop nombreuses associations ont leurs *chou-chous* (les stars de N. Cosson, ce qui nous amène au problème de l'élitisme). Il est vrai aussi qu'un joueur qui s'inscrit régulièrement sur les jeux d'une association devient bien connu des organisateurs et que des liens particuliers se créent; ce n'est pas pour autant que ces liens doivent engendrer un favoritisme outrancier.

Parfois, l'association est indifférente au sort du joueur lambda du moment que les organisateurs et leurs copains s'amuse.

L'élitisme* existe, je l'ai rencontré. Une association que je connais bien et qui au demeurant propose de bons jeux avait prévu un GN. Tout était

* Le crypto-élitisme larvé est un problème voisin et, je le crains, inévitable. Aucun jeune ne comportera ces rôles de même valeur, de même intérêt, ce qui veut dire en bon français qu'il y aura toujours des rôles, donc des joueurs, favorisés.

prêt. Mais cette association ne veut que de *bons joueurs* et, avec une publicité confidentielle, il ne fallait pas que des joueurs inconnus s'immiscient, elle n'a pu en rassembler un nombre suffisant ce qui fait que le jeu a été reporté *sine die*. C'est alors qu'elle m'a demandé une liste de joueurs choisis. Bonne poire, je la leur ai fournie. Mais d'où venaient ces joueurs ? Comment les avais-je connus ? Qui les avait testés et évalués ? A mes yeux, cette association n'en est pas une, c'est le club des Rantanplans, un club de copains, un club fermé.

De graves défauts sont engendrés par cette attitude.

- En agissant de la sorte, les élitistes courent d'abord le risque de ne rassembler sur leurs jeux que des joueurs très semblables à eux-mêmes, se privant ainsi d'un choix varié de personnalités.

- Les joueurs étant à peu près toujours les mêmes, ils se connaissent sur le bout du doigt. Dès lors, il n'y aura plus guère de surprises dans leurs rapports et, quelles que soient les qualités de ces joueurs, des éléments étrangers au jeu interviendront, des éléments issus de leurs relations de la vie ordinaire ou de jeux antérieurs.

- Les jeux étant créés par les mêmes organisateurs pour les mêmes joueurs le risque existe de voir toujours se répéter le même type de jeu.

- Comment imaginer que notre loisir préféré se développe et se fasse connaître si on ne cherche pas en permanence des talents nouveaux, que ce soit des joueurs ou des organisateurs ?

Je ne prétends pas pour autant qu'il faut prendre n'importe qui pour n'importe quel rôle. Il est très souvent possible de s'entretenir avec le candidat joueur qu'on ne connaît pas encore, ne serait-ce qu'au téléphone, pour cerner sommairement sa personnalité, évaluer ses possibilités et tenir compte de ses désirs. Un joueur qui se sent bien dans son rôle joue mieux. On peut alors adapter un rôle existant ou en créer un nouveau presque sur mesure.

Enfin, il faut accorder un minimum de confiance au joueur débutant. Qui sait comment il évoluera ? Si, lors d'un premier jeu, un nouveau est décevant, qui sait si avec un peu d'expérience il ne deviendra pas excellent ? Et puis, nous-mêmes, comme joueurs, que valons-nous ?

L'organisation

La création des rôles et leur écriture, le respect des délais, l'organisation du transport, de l'installation du jeu, du ravitaillement, la fabrication des accessoires et des costumes, la tenue du fichier, les relations avec les joueurs, organisateurs et PNJs, le rangement et l'entretien du matériel, la recherche de nouveaux lieux de jeu, tout cela représente un travail énorme. On le sait bien, mais si on veut organiser des GN, il faut assumer.

Il faut assumer d'autant plus qu'un contrat de fait est passé entre l'association organisatrice et les participants. Dans la vie réelle, un contrat non honoré, ou seulement en retard, donne lieu à des pénalités, parfois lourdes. Les organisateurs doivent aussi songer qu'un joueur dépense à peu près le double du prix de son inscription pour un jeu à 250 francs (costumes, armes, accessoires, transport). Le joueur doit en avoir pour son argent et, que le jeu lui ait plu ou non, il ne doit pas avoir le sentiment de se faire rouler.

☛ Remarque particulière concernant la *bouffe* (cette remarque ne concerne pas tous les jeux).

On peut nourrir ou ne pas nourrir les joueurs. Il suffit de les prévenir. Mais si on prend l'engagement de les nourrir, il est indispensable de le faire le mieux possible et ce n'est pas si difficile ni même si coûteux ; je sais d'expérience pour l'avoir fait souvent qu'on peut nourrir très bien une personne pour moins de 60 francs sur 24 heures, c'est-à-dire repas chaud (et bon) complet le samedi soir, sandwiches et boissons à volonté sur toute la durée du jeu. Seule condition, être au moins une quarantaine, plus on est, moins ça coûte cher.

Ne pas nourrir les joueurs est source d'ennuis. Il y a les joueurs prévoyants et les autres. Résultat, le joueur prévoyant ira dévorer ses sandwiches en cachette ; quelle ambiance ...

Enfin, un joueur bien nourri et déchargé de tout soucis de ce côté-là jouera mieux.

Les rapports entre associations

C'est un douloureux problème. Le cas général, c'est l'indifférence la plus totale. Sinon, il s'agit trop souvent d'absence de relations fondée sur la jalousie réciproque, la méfiance et l'incompréhension quand encore il n'existe pas de haines inextinguibles, d'incontournables ressentiments ou

de farouches mépris. Cela est bien triste et bien débile quand on partage une passion commune.

Un fait désolant : rares sont les organisateurs qui se soucient d'aller jouer aux jeux des autres associations. J'ai l'impression que leur raisonnement est "nous sommes les meilleurs, inutile de se préoccuper de ce que font les autres, c'est nul". Péché d'orgueil. Pourtant, il y a toujours quelque chose à apprendre chez "les autres" (les *aliens* ?).

De même que pour les coordonnées des lieux de jeu, la communication à tous des fichiers de joueurs devrait être la règle, dans la mesure où les joueurs acceptent que leurs noms soient diffusés. Comme le fait remarquer S. Gesquière *le joueur n'appartient à personne et il est assez grand pour faire son choix en connaissance de cause*. Notons toutefois qu'une proportion non négligeable de joueurs n'aime pas trop changer d'association de jeu, c'est-à-dire de style de jeu. C'est qu'aussi, à chaque fois, il faut se réadapter à un monde différent, à de nouvelles personnalités, et surtout ne plus bénéficier des petits avantages et des faveurs dérisoires obtenus des organisateurs au fil du temps.

Une fédération ?

Le principe d'une fédération en terrorise plus d'un, c'est évident. Quels seraient ses pouvoirs, qui les exercerait et de quelle manière ?

Mais plus encore que la crainte d'être soumis à un pouvoir quelconque, c'est toujours la crainte des "autres" et le refus de se commettre avec ceux que l'on ressent comme des concurrents (des *enemis* !) qui risquent de bloquer pour longtemps encore tout rassemblement des organisateurs de GN.

Il est vrai cependant qu'on voit mal une association recevant la visite d'un inspecteur de la Fédération qui ferait des remarques désobligeantes sur le jeu (avec un rapport !). Inenvisageable.

Par contre, une structure purement technique, fichiers, mailing, assurances, lieux de jeu, est plus facilement concevable. Les avantages que toutes les associations en tireraient sont assez évidents.

Par exemple :

- Un calendrier annuel ou semestriel. La plupart des associations proposent leurs jeux à peu près toujours aux mêmes dates et peuvent prévoir leurs manifestations plusieurs mois à l'avance.

- L'édition et la diffusion régulière d'un mailing commun sur quelques centaines de joueurs sélectionnés pour leur fidélité.

- Un recensement des moyens techniques ; moyens de transport, costumes, armes, masques, groupes électrogènes, câbles, bâches, tentes et tentures, matériel de cuisine ... Tout cela peut se louer ou se prêter.

- Créer un fichier de ceux d'entre nous qui ont des compétences utiles comme faire de la musique, jongler, cracher du feu ou tout simplement qui sont habiles de leurs mains, qui ont du temps, et qui peuvent fabriquer toutes sortes de choses qui nous sont indispensables.

La communication

Enfin, S. Gesquière cite la communication dont l'absence se fait cruellement sentir ; je parle ici de la communication association ↔ joueurs.

Il semblerait que ce problème n'ait jamais intéressé beaucoup de monde. Le plus souvent, le jeu achevé, les joueurs ont droit au debriefing et puis c'est tout. On se reverra, peut-être, sur un éventuel prochain jeu ... Et pourtant, le principe du GN est basé sur l'échange, la connaissance, le contact avec les autres. C'est un lieu de rencontre formidable, pourquoi limiter cette merveilleuse possibilité au temps du jeu ?

Du temps où j'organisais des GN, je m'efforçais de publier un journal diffusé trois jours après le jeu (il y en avait quatre par an), avec les photos, des anecdotes, et c'était l'occasion d'une rencontre générale de tous les participants au bistrot. C'était un moment agréable avec la possibilité pour les joueurs et les organisateurs d'aborder tous les problèmes. Les absents recevaient leur exemplaire par la poste.

Par ailleurs, une fois par semaine, l'association avait son "jour de réception" connu de tous les joueurs. Ils venaient ou pas, suivant leur envie, mais en fin de compte je ne me souviens pas d'un seul de ces jours sans plusieurs visites ce qui laisse à penser que cela plaisait.

J'espère que les phrases peut-être un peu sévères que j'ai écrites ne vous auront pas trop agacés. Si c'est le cas, n'hésitez pas à utiliser votre droit de réponse, ces colonnes sont les vôtres. J'espère surtout que G News contribuera à rapprocher les amateurs de GN, joueurs et organisateurs.

Nouvelles associations

Le Nain Bourru
☎ (16)66 2202 93
Mathieu Brunet
☎ (1)42 37 47 84
Vincent Callegs
☎ (16)66 2227 15
Quelque part du côté de Nîmes

La Guilde des conteurs
Marc Dache
52, Av. Maurice-Thorez
94200 Ivry
☎ (1)48 85 52 11

Précision sur les transports (en RP) organisés par la Mare aux Diabes. Un transport en car tout confort de 500 km AR coûte 114 francs, à comparer au prix en voiture. Le car ne fait pas de porte à porte mais il fait quand même des efforts pour déposer les joueurs à un endroit convenable au retour.

Un livre sur la magie
Magie et Sorcellerie en Europe du Moyen-Age à nos jours

Robert Muchembled
Armand Colin, 352 pages
345 frs. avant le 31 décembre, 390 après.

Sémantique

Fabienne Cazalis, de la Compagnie Virtuelle, s'insurge violemment contre le terme de "client" que j'emploie en parlant des joueurs, elle préfère le terme de "participant". Pourquoi pas ? mais je ne vois pas ce qui s'oppose à appeler un joueur qui paye un service un client; par contre, un participant est sur un pied de parfaite égalité avec les organisateurs et PNJs, ce qui n'est jamais vrai.

Je précise que je ne suis pas organisateur de GN, que je ne suis membre d'aucune association, que mon petit boulot à G News me suffit et que si je suis farouchement pour une fédération je ne souhaite pas du tout y obtenir quelque responsabilité que ce soit.
On'ou se le dise ! AB

G NEWS

Publication aléatoire

Octobre 1994 No.12

FEDERATION !

Il n'y a pas eu de G News en novembre. J'attendais les résultats des réunions consacrées à la création d'une fédération d'associations organisatrices de GN. Le sujet a été abordé lors des Rencontres de l'Imaginaire à Paris, le week-end du 11 novembre, où une demi-douzaine d'associations GN étaient présentes ce qui est peu; les représentants de quelques autres sont passés. Mais sur trois jours, c'est tout à la fin qu'on en a parlé, presque par hasard et dans des conditions sans doute pas idéales. Il y a eu d'autres réunions depuis et ça avance plutôt bien. D'abord, un courrier que j'ai reçu d'une jeune association en rapport direct avec le concept de fédération; ensuite, à part, les réflexions de Bernard Mendiburu sur les débuts du projet fédération, deux questionnaires proposés par le groupe d'initiateurs de la fédé et le compte-rendu de la réunion du 11 décembre. Tout cela vous semblera probablement un peu aride mais je crois que le sujet vaut la peine qu'on s'y attarde.*

J'ai vraiment découvert ce qu'était le GN avec une asso de X; je n'étais que joueur à cette époque, sauf dans ma petite Y où j'organisais des semi-réels de taille moindre (± vingt personnes). Donc j'ai établi des rapports avec l'association de X et suis devenu membre avec l'intention de créer une branche en Y liée à X comme il y en avait déjà à Z et ailleurs. (...) j'organisais un GN d'environ trente personnes où l'association de X me prêta quelques matériels que je ne pouvais acheter (épées latex, costumes ...). Ce GN me permit de rencontrer d'autres joueurs de Y et voulant créer une asso. indépendante avec des rôlistes de Y l'association *** fut établie quelques mois plus tard.

Bien sûr, les X furent ravis de savoir que j'avais trouvé d'autres GNistes (...) notre président actuel, qui fort de ses expériences passées (il a passé le demi-siècle) nous montra avec raison le projet du président de Y. Celui-ci était en fait simple, une fédération; il faut avouer que l'idée était plaisante et notre premier mouvement, mes nouveaux amis et moi, fut de se diriger vers notre "catalyseur" qu'était cette association de X.

Et c'est lors de ces rencontres que nous nous

* Les Rencontres ont été une manifestation très agréable et très réussie. Étaient présentes les assos. La Mare aux Diabes, Alchemia, Les Fils de Gollum, Smocking & Cottes de Mailles, Lutiniel, La Mandragore Rouge, Rôles, Alteratio, Realitatis Paris, Nation Kobold

sommes aperçu de la tournure que prenaient les événements : ce président nous proposait de devenir l'une de leurs branches mais il nous en coûterait "en gros" l'indépendance, du fait, par exemple, du droit de regard et de refus sur les scénarios créés. Même s'il était empli de bonnes intentions, il désirait déjà plus ou moins nous imposer ses règles, ayant à ce moment là la majorité cela était simple pour lui.

Notre réaction fut donc la création de *** désirant malgré tout garder des contacts avec cette asso alors montante. Ainsi, nous aurions pu avoir des échanges intéressants, joueurs, sites ... Mais leur réaction fut le blocus et le protectionnisme. mais leur position quoique forte ne le fut pas assez pour maintenir cette nouvelle politique qui évidemment ne pouvait profiter à personne; qui plus est, certains au sein de cette asso. réalisèrent l'erreur qui avait été faite.

Nous sommes trop fragiles pour commencer à se disputer pour des problèmes liés finalement au pouvoir.

Une fédération ne peut pas se lier forcément avec bénéfice à une passion. Avec le tarot, le go ou le tennis, c'est possible mais avec le jeu de rôle grandeur-nature, donc l'imagination, il n'y a que peu de lieux communs. Au tennis, il y a des règles communes, un univers unique. Comment imaginer un GN historique, un GN médiéval-fantastique et un GN chthulu avec les mêmes bases, c'est une hérésie. La notion même de fédération va à l'encontre de l'Imagination.

Par contre, cette idée de fédération montre quand même une volonté de partage, de rencontre et un désir de connaissance plus grand des autres associations; pourquoi ne pas profiter du mouvement général pour organiser l'événement. Les GNistes du sud et du nord se connaissent mal et évoluent sans tenir compte vraiment de ce qui se fait à côté. Pourquoi ne pas essayer d'abattre ces idées reçues sans pour autant en venir (au moins pour l'instant) à une fédération et à tous ses côtés agressifs ?

Les règles sont souvent liées aux mondes créés par les différentes assos. et ne sont sans doute pas une source de liaison mais plutôt de discord. Les règles que j'ai écrites, celles que tu as mises sur le papier plaisent évidemment à un cercle d'amis et sont susceptibles de plaire à d'autres; mais leur confrontation pourrait nous amener à nous positionner ennemis. En imaginant que l'un de nous deux ait plus d'écoute, il créera, comme l'asso. de

X, une pseudo-fédération qui une fois assez puissante imposera ses règles et ses mondes (...) mais une union reste possible avec d'autres terrains d'entente, liste des sites disponibles, idem pour les adresses des joueurs potentiels etc. Mais pour pouvoir parler de tout cela (...) il faudrait se réunir; où et quand ? une fois, deux fois, une réunion dans le nord et une dans le sud ?

Maintenant, après ces messieurs, à moi de causer.

Je crois que nous avons dans ce courrier la description à peu près complète de ce qu'il ne faut pas faire. Il est hors de question qu'une fédération s'immisce dans la vie privée d'une association et se permette une appréciation quelconque sur les scénarios, les mondes, les règles de jeu. Tout au plus pourrait-elle veiller :

- *au respect des règles élémentaires de sécurité*
- *à ce que les assos. soient convenablement assurées. A ma connaissance, il n'existe pas de contrat-type d'assurance pour les GN. Si jusqu'à aujourd'hui, nous n'avons pas eu d'accident sérieux sur nos jeux que dira une compagnie d'assurance lorsque nous aurons un blessé grave ?*

- *à ce que les assos. laissent un terrain de jeu en parfait état de propreté après leur passage.*

Un organisateur de mes amis qui va régulièrement en forêt de Fontainebleau me fait remarquer qu'il y voit souvent des joueurs costumés et de nombreux sportifs. Il y voit aussi de nombreux papiers gras accompagnés de cadavres de bouteilles d'alcool et il suppose que ce ne sont pas les sportifs qui les ont laissés là. Une fédération aurait d'autres choses plus importantes à faire, à commencer par gérer les relations du petit monde du GN avec le reste du monde pour lequel nous passons au mieux pour des clowns, au pire pour des cinglés plus ou moins dangereux (voir TFI et l'article de Libération). Représentant une proportion importante des organisateurs de GN, elle aurait un poids certain face aux médias et face aux pouvoirs publics. Pour exemple, cette photo trouvée dans Libération du 12 décembre; il s'agit d'une manifestation contre la secte Mandarom, les Chevaliers du Lotus d'Or. Vous remarquerez la pancarte qui associe secte et jeu de rôle sans que la signification en soit bien claire; on ne sait si la pancarte signifie "jeux de rôle = secte" ou "le jeu de rôle est contre les sectes". Mais le fait que l'un et l'autre soient associés traduit un profond malaise ou une dangereuse confusion.

Une fédération tiendrait à la disposition de tous les fichiers de joueurs, d'organisateur et d'associations, de lieux de jeu, de fournisseurs ... Enfin, elle pourrait établir un calendrier de nos manifestations.

Point que je juge très important, elle pourrait donner un sérieux coup de main aux nouvelles associations. La fédération pourrait fournir des statuts type avec la liste des démarches à effectuer, indiquer où s'assurer, où jouer, chez qui trouver des règles de jeu toutes prêtes et où qui louer (ou se faire prêter) des costumes et des accessoires, etc. Il est probable que si cela se savait on assisterait rapidement à la naissance de nombreuses associations qui

Je vous rappelle que je préfère le courrier électronique au courrier manuel. Format PC. Ceci pour vous encourager à me fournir des textes, des textes qui ne soient pas uniquement consacrés aux GN médiéval-fantastiques, seul domaine où j'ai quelques compétences.

Alain BORREL
49, rue de la Chine
75020 Paris
☎ (1)43 58 53 94

Timbres
restants



pourraient très vite se consacrer à la création de jeux au lieu de perdre leur temps et leur énergie à réinventer le GN à chaque fois. Le courrier que je reçois est sans ambiguïté, une majorité de mes correspondants est pour une fédération et déjà des associations en province se réunissent pour mettre leurs énergies en commun. Il y a moins de GN l'hiver que le reste de l'année, les organisateurs sont donc disponibles et organiser une rencontre plus ou moins générale doit être possible.

A vous de jouer !



Ce texte a été écrit par Bernard Mendiburu "à chaud", peu après les Rencontres de l'Imaginaire, le 11 novembre. On en voit plus ou moins une certaine vigueur dans le style et quelques remarques plus ou moins acerbes; mais depuis le 11 novembre tout a évolué. Je pense qu'il est bon que tous prennent connaissance de ce texte qui montre bien les difficultés qui vous attendent. AB.

Une affaire qui roule...

Comme suggéré dans le N° 12 de GNews, on a profité des Rencontres de l'Imaginaire pour causer de la fédération. Votre serviteur s'était même fait bombarder animateur des débats dans le seul but honteux de les faire dévier vers ce sujet. Le propos était d'ailleurs de travailler à une convention qui réunirait toutes les associations au printemps, genre Summer Fest, et qu'on en profite pour causer fédération. Ambiance en armure, assis en cercle dans un champ ou sous un chêne. Comme l'organisation de GNs a provoqué la création d'associations, cette convention mènerait à l'existence d'une fédération.

Rien n'est simple...

Faut dire que le sujet est épineux: La collaboration entre associations n'est pas encore une chose simple ni un modèle du genre. Les histoires de fichiers de joueurs et autres rivalités de terrain ne son pas si rares, si j'en crois les r'umeurs qui ne parviennent aux oreilles. Il est vrai que les bureaux des assos son généralement composés de fortes personnalités qui n'entendent pas de cette oreille de se faire expliquer ce qu'il faudrait faire ou ne pas faire. (Évidemment, loin de nous toute idée de régulation, il est juste question de favoriser la collaboration entre assos. Ben même ça, j'en connais qui sont contre...). N'empêche que le terrain est mûr. Comme nous sommes de plus en plus nombreux, les partisans d'une fédération, il est grand temps que cela se fasse.

Depuis qu'on en causait...

Il est vrai que ça commençait à durer, les causettes du vendredi soir sur le terrain. Mais soyons sérieux. Pouvait-il en être autrement ? La fédération est une chose éminemment complexe à monter. Il faut l'assentiment d'un maximum de personnes, des volontaires qui vont plus ou moins laisser tomber leurs autres activités d'orgas, penser des statuts et des buts qui tiendront le choc des années et assureront un bon fonctionnement tout en restant respectueux de la démocratie. Bref la quadrature du cercle, sans compter les inévitables questions de personnes. M'enfin à qui sauve le monde plusieurs fois par an, rien n'est impossible. Et puis tout ce temps à été mis à contribution. Vous avez appris à collaborer, à sous-traiter une partie de votre GN (genre la bouffe ou le transport) à d'autres. G News est apparu, le fichier d'Alain s'est étoffé. On sait mieux maintenant ce qu'une fédé doit et ne doit pas faire. Construire une fédé c'est cela aussi : travailler au développement de lieux de collaboration, puis un jour unifier ces collaborations sous une bannière, puis aller voir les pouvoirs publics pour obtenir des sous, un local... C'est simple et ça marche, en général.

Interactif, quand tu nous tiens...

Donc, on allait parler de fédération quand le scénario a basculé dans l'imprévu: dimanche, quelques deux minutes avant le début du débat, voilà qu'un vieux complice des GN vient me glisser à l'oreille que "pendant que certains causent, d'autres bossent", que "le travail est en cours, les statuts vont être déposés", que "maintenant que la fédération existe, les associations seront invitées à nous rejoindre ... Mais tu comprends qu'on a besoin de calme pour travailler, alors faut pas quet'en parles aujourd'hui".

Je vous dis pas l'état dans lequel ça m'a mis qu'on me suggère de mentir par omission en public... Les témoins ont cru que j'avais mangé un cocktail psylo-piment-dynamite-coke. J'ai tranquillement étoffé ma réputation de psychopathe congénital en criant cette info secrète sur tous les toits.

Fair play, je donne derechef la parole à un éminent représentant de cette clique. Il nous explique principalement que:

1) Depuis des années qu'on en parlait, personne n'avait jamais rien fait.

2) Il y avait urgence à créer une fédération.

3) On travaille mieux à 5 qu'à 150.

4) Il était de toute façon impossible de prévenir tout le monde. Alors là j'ai réellement pété on plomb. J'ai quitté ma place de "modérateur" des débats et je suis descendu dans l'arène asséner quelques vérités :

1) Oui, ça fait des mois qu'on en cause. Le fait de parler avant de passer à l'action est-il une tare ? Si on a longuement causé de la fédé avant de passer à l'acte, c'est parce qu'il le fallait. Croire qu'on se réveillerait un matin avec tous la même idée de ce que devait être une fédé, c'est pas très futé.

2) Oui ça devient "urgent", oui on risque le dérapage médiatique (Qui Détective découvre une secte sataniste; téléphonez à Pradel si vous voyez l'encraoudeur dans votre jardin, etc...). D'accord il faut pouvoir user de notre droit de réponse médiatique. OK. Ensuite ? L'existence médiatique, si on veut pas passer pour des clowns, ça s'appelle de la crédibilité. Quelle crédibilité aura une fédé entachée dès sa création de vice de forme. Et puis soyons sérieux, ça fait 100 siècles que l'excuse de l'urgence étouffe le débat. La suite garçon !

3) Voilà enfin un scoop: "Les intervenants en GN ne savent pas que les réunions à 150 c'est pas franchement efficace. Alors fallait surtout pas leur dire qu'on parlait fédération, sinon ils auraient débarqué à 10 000 chez Jean-mich'much, et on aurait pas pu travailler". Ho ! Cessez le feu ! V'là qu'on saurait monter et animer des assos 1901 et qu'on saurait pas mener un débat public ni travailler sérieusement.

4) On pouvait pas prévenir tout le monde... Évidemment qu'on peut pas prévenir tout le monde, mais est-ce un argument pour ne prévenir personne ? Passons à la suite, je sens que je vais m'énervier et parler politique (tiens, c'est vrai que ça sent un peu le brun comme méthode tout ça...).

Passons aux choses sérieuses.

Je vais l'écrire en gros, parce que c'est le point le plus important de toute cette diatribe : Une fédération c'est un espace de COLLABORATION. C'en est le premier but et aussi le premier problème. Oubliez ça deux minutes et les A.G. et réunions de bureau ressembleront à une scène finale de chez Baston. Vouloir créer l'outil, pour le coller ensuite dans les pattes de l'utilisateur, c'est l'échec assuré. En organisation du travail, on a coutume de dissenter des nuits entières pour savoir si c'est l'outil qui fait l'usage ou l'inverse. C'est l'histoire de la poule et de l'œuf, et ça dure des heures. Mais dans le cas précis qui nous intéresse, y'a pas photo. Dans ce monde de fortes personnalités, la fédé, pour exister, pour être utile et perdurer, doit être acceptée, adoptée, aimée, bref enfantée par ceux qu'elle unifiera. Et non créée, un soir d'orage, par un consortium de génies génétiques. Qui plus est, si vous y ajoutez un secret d'alcôve à la conception, vous gagnez, au mieux, une interrogation légitime des non-prévenus, au pire un procès d'intention (en hérésie, pour respecter le contexte) de la part des vexés de ne pas avoir été prévenus.

D'un autre côté, ouvrir les groupes de réflexion et d'action chargés de la création de la fédération au plus grand nombre, c'est

tout bénéf. Vous multipliez les énergies, les recoupements d'idées, les filtres à erreurs. J'vous fais pas un dessin.

Avis à la population...

C'est pour cela qu'au cours de la réunion de dimanche on a proposé très fermement que soit adressé un courrier à toutes les assos connues de France et de Navarre, présentant l'état du projet et demandant leurs avis aux concernés. C'est ce courrier que vous trouverez en dernière page.

Maintenant, il faut se fixer des réunions, une date pour une convention. Alkhemia Bourges proposerait une date en Mars...

Appel à offres... Je pense qu'il faudrait tableur pour une convention fin printemps-début été. Et d'ici là des réunions mensuelles sur Paris et en province pour préparer le boulot.

A ce sujet, Alain m'apprend que dans le sud, une fédération se monte. Parfait. Rien de plus chiant que les fédérations nationales composées de 90% de parisiens, qui donnent à croire que la steppe cancérogène commence où s'arrête le métro. Et puis l'ordre de

grandeur géographique des coopérations inter-assos, c'est plutôt la région que Paris-Marseille. Alors créez des groupes de travail régionaux, bossez vos propositions en collaboration avec les assos locales.

Tiens, une idée qui me vient. La fédération doit-elle être la fédé des assos organisatrices ou des joueurs de GN. Réfléchissez avant de répondre et pensez aux garanties anti-dérèglement, à long terme. Personnellement, je penche pour une solution mixte, mais à terme, pas tout de suite...

Des questions comme ça j'en ai une bonne douzaine, et des corsées. Je les garde pour quand le débat public sera ouvert, bref pour le résultat du sondage ci-joint.

Bernard Mendiburu

Okasou vous auriez une adresse Email :

bernard.mendiburu@ensam-paris.fr ou 100435,1513 sur CompuServe. Je ferai suivre le courrier concernant le groupe.

Compte Rendu de la réunion du 11 Décembre 94

Étaient présents des représentants de : Alkhemia, les Compagnons d'Oniros, la Compagnie Virtuelle, Démons et Merveilles, la Maison de Merméros, la Mandragore Rouge, la Mare aux Diables, RAJR, Rêves Production, Rôles, mais tous agissant à titre personnel. En indépendants, étaient présents Jean-Philippe Chimier et Bernard Mendiburu.

On a commencé par se présenter les uns aux autres, puis on a parlé un peu de tout en vrac. Dans l'ordre, les statuts, la chronologie des objectifs (1-administratif 2-sécurité 3-qualité), les relations avec le PaintBall, avec le JDR de table, Fédé nationale ou IDF, le torchon de M6, la création d'une structure intermédiaire (assos pour la création de la fédération), problèmes de démocratie et de pouvoirs dans la fédé, la double appartenance entre un bureau d'assos et de la fédé...

Débat riche en contributions qui reste encore ouvert et pour lequel on attend vos avis. On a conclu par un dernier tour de table où chacun a exposé sa vision du rôle de la fédé.

La liste des tâches proposées est :

- Communication inter-associations, création d'un annuaire des assos, d'un calendrier des GN annoncés.
- Communication vers le public (communiqués et dossiers de presse, vidéothèque)
- Coopérative d'infos (terrains, joueurs, fournisseurs)
- Coopérative de matos (logistique auberge, transports, centrale d'achat...)
- Rédaction d'une charte de la Sécurité - Qualité - Déontologie en GN
- Aide juridique et technique à la création de GN et d'assos
- Organisation d'un jeu commun, d'une convention annuelle.

On est sortis de cette réunion d'accord sur le besoin d'une assos intermédiaire, créée sur le champ, sans existence légale, intitulée "Conférence pour la Création d'une Fédération Nationale du Grandeur-Nature". Ça pète comme non, non !? C'est ouvert à tous ceux qui désirent TRAVAILLER sur la création de la fédé et restera définitivement informel.

Pour l'après-midi, on s'est réparti en groupes de travail:

- les statuts de la future fédé.
- le plan de travail de la conférence sus-nommée.
- la presse; rédaction d'un communiqué concernant "Zone Interdite: la déontologie"

Les statuts, c'est très compliqué, alors avis aux amateurs; Priscille Barbé, 95 rue d'Avron, 75020, vous envoie une copie sur demande timbrée (eh oui, vous êtes nombreux et on n'est pas riches).

Juste pour introduire le débat, une fédé c'est une assos d'assos. Pas de membres à titre individuel, ça comporte un conseil d'administration et un bureau. L'AG serait constituée d'un délégué par assos membre. Si on entre dans les détails, ça va durer trois pages, alors à vos timbres pour les légistes associatifs. Toutes les bonnes volontés seront bienvenues. Précisons que JP Chimier a déjà fait un gros boulot là-dessus.

Le plan de travail propose :

- A) la création de quatre annuaires
 - les joueurs, par région, goûts, etc.
 - les assos, membres ou non, par région, type de GN, époque...
 - les prestataires privés (loc. camion pas cher, etc.) et assos (prêt de matériel, PNJ, costumes...)
 - les sites par région, type, description, sécurité, disponibilité.
- A propos des sites, ils seront accompagnés des coordonnées d'une assos référente qui a le contact avec l'ayant-droit du terrain (proprio, ONF, Mairie...)

Perso, je propose aussi un annuaire des PeuNeuJ qu'on peut appeler le jeudi soir pour une arrivée costumée en fanfare le samedi à l'accueil des joueurs. Genre expérimentés et improvisateurs (Bernard M.)

- B) une liste des prestations et des services de la fédé envers les assos.

- fascicules "J'organise mon premier GN", "Je crée mon assos de GN".

- aide juridique litige (accident, plainte, vol, état des lieux...) et préventif

- centrale d'achat : contact privilégié avec des fournisseurs ravitaillement, matériel, transport que VOUS contactez directement

- assurance (type carte-neige du GN, à négocier avec UAPG-MFTYUIOP)

niqué par l'ESIEE qui teste assidument des tas de recettes médievales pour les utiliser sur leur jeu du 1^{er} mai prochain).

Les mondes au sein desquels nous jouons sont multiples et variés, alors maintenant un peu de cuisine exotique, c'est-à-dire d'ailleurs dans l'espace et le temps.

Un auteur de SF, René Sussan, a eu l'idée de recenser les mets décrits dans les romans de ses confrères. Non seulement, les recettes sont décrites mais elles ont été essayées et soigneusement mises au point. Rassurons-nous, seuls des ingrédients classiques sont utilisés.

L'ouvrage s'appelle *Les nourritures extraterrestres*, collection Présence du Futur chez Denoel.

En voici deux exemples :

Œufs de Korvil

6 œufs très frais, les pelures de 3 gros oignons, 1 bâton de canelle, 2 graines de badiane (anis étoilé), 3 clous de girofle.

Faire durcir les œufs, passez-les à l'eau froide et marquez les coquilles en les frappant avec le dos d'une cuillère. Plongez-les dans 1 litre d'eau froide avec les pelures d'oignon (ou un colorant alimentaire) et les épices. Faites frémir à couvert pendant 1h30. Laissez refroidir et égalez les œufs. Ceux-ci auront pris la marque du colorant sous les craquelures de la coquille et le goût des épices.

Hachis d'insectes aux petits légumes

100 g de riz sauvage, 150 g de cornilles (petits haricots blancs avec une tache noire au centre), 250 g de salicornes, 150 g de mayonnaise, le jus d'un citron vert, 4 bulbes de citronnelle, une pincée de piment de Cayenne.

Faire tremper les cornilles la veille, puis faire cuire séparément chaque légume dans l'eau salée. Mélangez le tout et ajoutez l'assaisonnement suivant : 150 g de mayonnaise allongée d'un jus de citron vert, la citronnelle hachée, la pincée de piment de Cayenne. Le grain de riz sauvage, ouvert et recroquevillé, évoque un petit insecte, la cornille son cocon. Le tout, mélangé aux salicornes d'un vert soutenu, doit produire un effet très suggestif.

Trouvé tout cela dans VSD no.885, août 1994, avec d'étranges photos.

Qui me trouvera la recette du rat d'égout mutant aux champignons radioactifs pour GN post-apocalyptique ?

Pour les jeux 1900, il ne devrait pas être bien difficile de trouver encore des ouvrages de l'époque. A vous de chercher.

Un lieu de jeu

Pour une fois pas en RP. Communiqué par l'association Don Quichotte. Le château de Montalet, à Molière-sur-Cèze dans le nord du Gard. C'est un ouvrage du XI^{ème} siècle en partie ruiné mais il y a bien assez d'espaces couverts pour abriter les cinquante participants d'un GN (max. autorisé). Pas d'informations sur les abords de ce château. Accueil chaleureux et sympathique.

Conditions : participer à la restauration du château avant le jeu, soit dix bénévoles pendant un WE (ambiance agréable)

Contacts :

GN : **Asso. Don Quichotte**

Château : **Association pour la sauvegarde du château de Montalet**

M. Gérard Naud

304 10 Molière-sur-Cèze

☎ (16)66242014

Fédération ?

Parlons un peu fédération, projet qui me séduit, je vois bien l'ampleur et la nature des problèmes que la création et le fonctionnement d'une fédération peuvent soulever mais beaucoup moins les solutions.

Le premier écueil, et de taille, est la personnalité de celui ou de ceux qui s'en occuperaient. Le seul fait d'appartenir à une association quelconque, ou d'en être considéré comme l'émanation, exacerberait probablement aussitôt la suspicion des autres. Mais confier cette tâche à quelqu'un qui n'est pas du monde du GN et qui n'aurait d'expérience ni des jeux ni de la vie associative serait hasardeux. Situation insoluble, ça commence bien. Si quelqu'un a une solution ?

Deuxième difficulté, comment définir les capacités, les pouvoirs, les fonctions, les devoirs d'une fédération ? Et puis, tout cela considéré comme résolu, comment s'assurer que les responsables remplissent convenablement leur tâche ?

Une solution partielle à ces deux problèmes pourrait être une responsabilité tournante, chaque asso fédérée assurant présidence et travail pendant une période donnée. Inconvénient, les personnes extérieures au monde du GN et qui chercheraient à contacter la fédération seraient un peu perdues.

Mais, même hors du cadre (du carcan ?) d'une fédération, il doit être possible d'accorder les violons de plusieurs associations ne serait-ce que sur un projet simple : l'harmonisation partielle de la magie*.

De très nombreuses associations l'utilisent et chacune a sa propre magie. Le joueur qui joue avec l'une ou l'autre doit étudier à chaque fois une liste plus ou moins longue de sorts, leurs effets et leurs modes d'emploi. C'est souvent très fastidieux, tellement fastidieux qu'il y a des joueurs (et même des PNJs, et même moi) qui n'y jettent même pas un œil.

Ne serait-il pas possible d'élaborer une version basique comprenant quelques sorts simples et courants, *Sommeil*, *Paralyse* par exemple, d'usage identique dans toutes les associations ? Ceci n'empêcherait nullement celles-ci de compléter cette base avec les sorts de leur choix. Ce projet simple peut être considéré comme un test ; si deux assos ou plus parviennent à s'entendre, alors on pourra commencer à rêver à une fédération.

* Vaste sujet ; faut-il de la magie dans les jeux ? Si oui, doit-elle être simple ou complexe ? Quels sont le ou les moins mauvais moyen de la représenter ? Comment faire pour qu'elle soit crédible ?

Les Paladins de Salamandra

évoquent la possibilité d'une réunion informelle des organisateurs de GN. Etant toujours pour la convivialité et étant très curieux de rencontrer la plupart d'entre vous je suis pour. Comment mettre ça au point ? Une bonne occasion, ce serait les Rencontres de l'Imaginaire, mais c'est à Paris ...

Inquiétude

Je suis un peu déçu par l'absence de réactions au dernier G News. Je pensais avoir écrit assez "d'horreurs" pour en irriter plus d'un parmi vous et c'était un peu fait exprès. Rien, pas une remarque ! C'est très curieux.

J'aimerais aussi un peu plus de participation. Je vous avais prévenu que faute d'aide et de participation de votre part (nombreuses promesses non tenues), vous n'auriez droit qu'à un long monologue de ma part ; c'est ce qui est en train de se passer. Dois-je continuer ?

Les associations

Depuis le premier numéro, ma liste d'associations se consacrant au GN s'est agrandie et surtout s'est affinée. Il y en a beaucoup, plus qu'on peut l'imaginer. Aujourd'hui j'en recense un peu plus d'une centaine mais je ne sais pas toujours si elles ont des activités régulières. Disponible sur simple demande.

Deux nouvelles assos :

Les Forgerons du Rêve

Fabien Prestigiaco

48, Grande-Rue

77580 Guérard

☎ (1)64 04 72 56

Association Don Quichotte Vincent Marty

17, rue du Dauphiné

38000 Grenoble

☎ (16)96 65 10

Cette association fonctionne aussi en région marseillaise.

Informatique

Lorsque j'ai abordé le problème de nos fichiers de joueurs et que j'ai précisé que le mien serait déclaré à la CNIL, certains se sont gentiment moqués au prétexte qu'un fichier de 2 200 noms est trop petit pour retenir l'attention de cet organisme. Et pourtant ! Science & Vie Micro, no. de septembre, cite des exemples de fichiers pas plus importants qui se sont fait épinglez par la Commission.

Adresses utiles

Momo le moins cher (frêpe)

Toto Soldes (tissus, nombreux magasins à Paris)

31 et 37, rue de Ménilmontant
75020 Paris

Moins de choix qu'au Marché Saint-Pierre mais sans doute moins cher encore.

Médiév'Art

S. & D. Bourgues

33790 Pellegrue

Casques, armures, etc. en fibre de verre.



NEWS

Publication aléatoire

Octobre 1994 No.12

Les fiches cuisine de G News

Un GN, c'est de l'ambiance; quel meilleur moyen qu'un bon repas pour créer cette ambiance ? Voici donc quelques recettes et les références de quelques ouvrages qui pourront nous aider à confectionner de plantureux festins.

Commençons par la cuisine médiévale, cette époque étant chérie des organisateurs et des joueurs. Le problème se pose de savoir si au cour d'un jeu médiéval on doit pousser le réalisme jusqu'à nourrir les joueurs comme à cette époque, c'est-à-dire avec des brouets et des soupes de fèves, pois, lentilles ou millet, du pain plutôt gris ou noir que blanc, des vins (parfumés et épicés) et des bières (tièdes) un peu étranges à nos palais, du poisson séché et très peu de viande (sauf pour les très riches). Le riz apparaît à cette époque.

On doit aussi manger avec les doigts et tremper son pain dans le pot commun ce qui est bien désagréable en pleine nature sans les commodités du monde moderne.

J'ai eu l'occasion de goûter, ce n'est pas terrible, surtout la bière. Mais si ce n'est pas terrible c'est aussi qu'il y a erreur; la cuisine du moyen-âge est mal connue et peut être excellente.

Quelques précisions d'abord :

La cheminée est alors une innovation. Elle est inventée au IX^{ème} siècle et se répand essentiellement dans les châteaux et monastères. Partout ailleurs, et pendant longtemps encore, on fait la cuisine à foyer ouvert et la fumée est évacuée par les portes et fenêtres ou par des trous dans le toit.

Le four est le four banal, appartenant à la commune, aux moines ou au châtelain, et la cuisson se fait souvent à feu doux, en mijotage (le potage mijote dans le pot), et en recouvrant le pot fermé de braises.

Exemple :

Tourte aux herbes

Les herbes fraîches broyées au mortier céderont tous leurs arômes au fromage. A défaut de mortier on utilisera un mixeur (attention, employé trop vigoureusement un mixeur chauffera et abîmera les herbes).

Préparation, vingt minutes et deux heures pour laisser reposer la pâte.

Temps de cuisson : 45 mn à four chaud, environ 200°.

Ingrédients pour six personnes : 25 g de farine, 15 g de saindoux, 6 œufs, quatre poignées de bettes (400 g), deux d'épinards (300 g), un gros bouquet de persil, un petit bouquet de cerfeuil, un brin de fenouil, un fromage frais en faisselle bien égoutté, 150 g de tomate fraîche, 300 g de fromage râpé, sel et gingembre en poudre.

Faire une pâte en mélangeant la farine, 15 cl d'eau et 5 g de sel; bien travailler et laisser reposer deux heures.

Foncer un plat en terre rond que l'on aura graissé de saindoux. Précurer la pâte 15 mn à four chaud. Hacher finement les herbes, les piler au mortier avec les fromages et les épices. Ajouter les œufs battus, saler et bien mélanger. Verser sur la pâte, parsemer de fromage râpé et enfourner. Servir chaud.



Je n'ai pas encore essayé cette recette mais j'y songe.

Plus de détails, plus de recettes dans *La Gastronomie au Moyen-Âge*, 250 F, par Odile Redon, Françoise Sabban et Silvano Serventi chez Stock (collection Moyen-Age importante chez cet éditeur) et *Cuisine médiévale pour tables d'aujourd'hui, les recettes de Mathilde Brunel*, 260 F, de Jeanne Bourin chez Flammarion (commu-

Suite en dernière page

Démangeaison

Les réactions d'un organisateur irrité par la lettre de Stéphane Gesquière. Notre organisateur, Alain Deschamps, qui n'a rien à voir avec l'association dont parle Stéphane, nous dit :

● *Qui est S. Gesquière, sait-il ce que représente l'organisation d'un GN ?*

Réponse : S. Gesquière est un joueur âgé de 36 ans qui a joué de nombreux GN et qui a participé à l'organisation de plusieurs jeux avec le CLAN à Nevers. Je le connais, il n'est pas précisément tout-fou ou alors il cache bien son jeu.

● *La plupart du temps on est sûr du lieu, mais on n'est jamais à l'abri d'un caca nerveux d'un propriétaire ou d'une municipalité. Papier signé ou non, après l'intervention d'un Jacques Pradel, ils ne se gênent pas pour vous envoyer balader.*

R : Certes, cela peut arriver, mais 4 jeux sur 4 annulés, 100%, c'est beaucoup. Et je connais de trop nombreux exemples.

● *Quand on dénigre ouvertement une association on cite le nom de l'association, et au moins cette asso aura un droit de réponse.*

R : C'est moi, Alain Borrel, qui ai sucré le nom de l'association. J'ai déjà envoyé G News à cette association, deux fois, et elle ne s'est jamais manifesté. C'est bien parce qu'elle n'aurait rien pu dire pour sa défense que j'ai caché son nom.

De plus, il s'agit peut-être d'un accident et certains lecteurs pourraient tirer de ces faits peut-être isolés des conclusions hâtives et erronées.

Au cour de son texte, Alain Deschamps fait une remarque judiciaire : **il ne faut pas que G News devienne un journal de commères. J'ajoute que G News ne doit pas non plus devenir un champ de bataille ou un champ-clos pour règlements de compte.**

Et notre organisateur irrité ajoute :

En aparté, pour Alain Borrel :

Une fédération, pourquoi pas ? Mais avec quels moyens, et qui ? Tu dois le savoir aussi, le temps que ça prend une asso. Alors une fédération ... Je crois savoir que toi aussi tu as un métier qui te prend beaucoup de temps. Et la famille dans tout ça ? Est-ce les joueurs étudiants où sans emploi qui font le plus de boulot quand tu organises quelque chose au sein d'une asso ? Un tel projet n'est viable que si tout le monde (joueurs et assos y compris ?) y met de la bonne volonté. Ce n'est malheureusement pas le cas ...

Je profite de l'occasion, puisqu'on parle de métier, de famille, pour me présenter, certains d'entre vous me connaissent, d'autres pas du tout. J'approche du demi-siècle, célibataire-divorcé et heureux de l'être, une fille (joueuse sur table et GN), profession libérale mais à mi-temps ce qui me laisse des loisirs* pour jouer et organiser. Mon expérience de la vie associative date d'il y a une quinzaine d'années par un passage à la Fédération Française de Go (président, trésorier) et ensuite à Balanof (1987) comme président et organisateur-en-chef pendant plusieurs années.

Je suis joueur bien sûr et je joue au go, au GN, à Amiralité (simulation), à Magic (eh oui, mais toujours pour de vrai, avec mise), au tarot et un peu aux jeux sur ordinateur. Les jeux de rôle sur table m'ennuient, je joue parfois à des jeux de plateau.

Pour ceux que cela intéresse (?), ils trouveront ma photo dans le Casus Belli spécial GN, avril 93.

* c'est pourquoi j'ai toujours fourni le max. de boulot sur la préparation des jeux

11-13 novembre 1994

Les premières Rencontres de l'Imaginaire

Lycée Camille Sée

11, rue Léon-Lhermitte 75015 Paris

M° Vaugirard ou Commerce

Jumelées avec les Rencontres Nationales de la Presse Lycéenne et des Fanzines

Parmi une multitude d'activités* diverses, il y aura une petite place pour les associations de GN sous la houlette de La Mare aux Diables et d'Alteratio • Realitatis-Paris. Tous les éditeurs et fabricants du monde des jeux seront présents, Casus Belli, Jeux Descartes, Wizard of the Coast, Siroz et d'autres encore. C'est aussi l'occasion de rencontrer les créateurs de fanzines et de dessinateurs.

G News y sera bien entendu.

Les assos GN qui le désirent pourront donc présenter :

- leur calendrier
- le style, l'esprit des jeux qu'ils organisent
- leurs autres activités

Conditions de participation : deux personnes par stand, ni plus, ni moins, 20 francs de location pour le stand (très symbolique), une jolie bannière, une aide et un soutien pour les activités des Rencontres en général.

Pendant la durée des Rencontres, il y aura des killers, un Terminator et un ou deux Vampire. But simplissime :

SURVIVRE ! mais avec la peur au ventre.

Marché aux armes et aux armures. Seuls les fabricants amateurs sont acceptés.

Démonstrations de jonglerie, de combats à l'arme blanche (réel et latex).

Un débat est prévu : qu'est-ce qui intéresse et motive un joueur de GN ? La durée du débat n'est pas précisée, c'est un peu inquiétant, ni qui en seront les participants.

* Concours de scénario, de nouvelles, tournois et/ou championnats de Diplomatie, d'Héroïka, de Magic, une vente aux enchères (livres, jeux, cartes Magic). Nombreux jeux proposés, vendredi SF, samedi médiéval, dimanche fantastique. On peut s'inscrire comme MJ ou comme joueur.

Contacts :

Audrey Leprince ☎ (1) 43 67 25 79 (répondeur)

Laure Carles ☎ (1) 40 09 21 96

Seulement trois GN annoncés dans le dernier Casus Belli. Les organisateurs sont-ils frileux ou sont-ils entrés en hibernation ?

La Mare aux Diables met au point un service de transport par car pour les joueurs de GN.

Priscille Barbé

95, rue d'Avron

75020 Paris ☎ (1) 43 70 99 02

Courrier du Cœur

Questions, remarques et suggestions des lecteurs

Jérôme Riffault suggère de diffuser G News sur les GN auxquels vous participez; **Alain Deschamps** propose de déposer G News dans les boutiques de jeu. Je vous rappelle que la photocopie et le piratage de G News sont vivement recommandés et que ces deux méthodes sont assurément excellentes. Je ne peux pas vous fournir des centaines d'exemplaires mais qui n'a pas son truc pour faire des photocopies pas chères ?

A combien tire G News ? Lorsqu'un nouveau no. est achevé, j'en diffuse ± 35 exemplaires par la poste ou directement. Ensuite, ceux d'entre vous qui se souviennent tout soudain qu'ils ne m'ont pas envoyé de timbres depuis longtemps se réveillent, encore huit à dix exemplaires. Enfin, de nouveaux lecteurs se manifestent auxquels j'envoie la collection complète, soit encore une dizaine d'exemplaires au minimum. Au total, une bonne cinquantaine. De plus, je sais que certains d'entre vous reproduisent et diffusent par eux-même cette excellente publication.

Je suis parfois surpris (agréablement), par exemple quand je reçois un courrier de Brest où je ne connais personne. Comment G News est arrivé là-bas, c'est un mystère. J'évalue donc à près d'une centaine le tirage total, y compris le tirage "pirate". Je ne sais combien il y a de lecteurs par exemplaire, peut-être deux ou trois.

Comment sont répartis les 200 à 300 francs qu'un joueur paye pour un GN ?

Exemple d'un jeu Balanot, seule source à ma disposition, qui a fait du bénéfice (cas assez rare pour qu'on le souligne). Ces comptes ont été publiés dans le journal d'après-jeu.

70 joueurs payants, 92 personnes à nourrir

Budget total	19230 francs	
Transport	2100	10,92 %
Ravitaillement	5050	26,09 %
Loc. du lieu de jeu	1400	7,28 %
Frais de poste	855	4,45 %
Photocopies	800	4,16 %
Investissements	2400	12,48 %
Photos	450	2,60 %
Consommables	1350	7,02 %
Divers	1000	5,20 %
Bénéfice	3825	19,76 %

Transport : un camion et le défraiement partiel des PNJs.

Photocopies : certaines sont urgentes, comme le journal d'après-jeu achevé le mercredi matin et distribué dès 16 heures. On n'a pas toujours le temps de faire appel aux sources gratuites.

Investissements : dans le cas présent, des bancs, de grandes étagères pour le garage où le matériel était entreposé, du matériel électrique, des costumes.

Consommables : tout ce qui ne sert qu'une fois, bougies, peinture, clous, plâtre, ficelle, une tombe, essence (électrogène) et pétrole ...

Divers : tout ce qui est inclassable, comme une tournée au bistrot pour les PNJs qui ont installé le jeu le vendredi et ceux qui ont rangé le dimanche.

Le bénéfice est le bénéfice brut. Une association fonctionne entre les jeux, ce qui implique des dépenses de courrier, de téléphone, de déplacement. Ne pas oublier l'assurance annuelle d'environ 1 200 francs.

PUBLICITÉ

Jérôme Riffault a enregistré la plus grande partie (45' sur 60) d'une émission de Canal+ consacrée à une sorte de GN de 15 jours aux USA et rassemblant 2 300 participants. Vous pouvez lui demander une copie VHS de cette émission; vous lui envoyez une cassette vierge et assez de timbres pour la réexpédition.

34, rue des Vignes 18570 La Chapelle-Saint Ursin

Hommes & Démons annonce la création d'un concurrent à G News. Ce fanzine sera essentiellement consacré au monde de Mengloire, qui est la base de la plupart des GN de H & D, mais pas seulement. Il s'appelle donc très logiquement *Les Chroniques de Mengloire* et on y trouvera des articles de fond sur la géographie, l'histoire, les religions, les sociétés secrètes du monde, etc.; afin d'éclaircir les points en suspens qu'on ne peut pas expliquer en ne jouant qu'un samedi-dimanche. Des "personnalités" de Mengloire, réelles ou fictives, y publieront le fruit de leurs pensées.

Ce sera aussi un espace de communication entre les organisateurs, les joueurs et les autres. On y trouvera donc tout ce qui peut intéresser les joueurs. Même principe que pour G News, on envoie des timbres. Et longue vie aux Chroniques !

4, rue d'Amsterdam 37000 Tours ☎ (16) 47 54 37 55 après 19h00

Armes

Reçus le catalogue d'armes en latex de **Sébastien Rochelle** (G News 4). Forte baisse sur les épées. Par le jeu des options (gardes, fusées, lame, taille, forme du manche ou du fer pour les haches) il y a plusieurs centaines de milliers d'articles différents avec possibilité de sur-mesure pour l'objet de vos rêves (devis gratuit). Ex. de prix : 440 francs pour une épée courte, 650 pour une épée à deux mains, environ 450 pour une hache, heaumes (sur-mesure) de 379 à 829. On peut demander des décorations en cuir et des incrustations de pierres précieuses. Délai deux semaines, service après-vente, réparations, catalogue, conseils d'entretien.

6 bis, rue Louis-Bonin

94310 Orly

☎ (1) 48 52 18 10

Cuisine : Avec mon ami le cuisinier et son épouse, nous envisageons de nous équiper en matériel de cuisine pour vous proposer un service restauration digne de ce nom sur vos GN (pas trop loin de Paris quand même, max. environ 200 km.).

C'est-à-dire que nous pouvons tout faire, depuis les courses et le transport, sur le budget autorisé, jusqu'au repas complet (apéritif, entrée, plat chaud, fromage, dessert, boisson), sandwiches en permanence, petit-déjeuner, collation du dimanche midi, pour 50 personnes en pleine nature*; bien entendu, nous fournissons la vaisselle, les moyens techniques et la batterie de cuisine mais ni tables, ni bancs. Compter le défraiement d'une voiture (essence et péages) et un forfait destiné à payer et à renouveler notre matériel, environ 5 à 6 francs par convive (max. 70 pour commencer) et, suivant les moments, l'aide de un ou deux PNJs. Nous demandons expressément à dormir la nuit.

A. Borrel

* nous savons par expérience que ce programme revient à environ 55-58 francs par personne pour un WE.

Alain BORREL

49, rue de la Chine

75020 Paris ☎ 43 58 53 94

Timbres
restants



Que doit faire une Fédération des jeux de rôle grandeur-nature ?

Le but de cette fédération serait "la coordination et l'échange d'informations, d'aides, de services et d'idées entre les associations organisatrices de simulation en grandeur-nature, sans exclusive d'appartenance à la fédération".

Notre propos est d'éviter de créer une fédération imposant ses choix mais plutôt un lieu qui favorisera la collaboration des associations. Nous attendons votre opinion et vos propositions.

Afin d'avoir une existence concrète, la future fédération se propose de fonctionner sous forme de commissions qui débattront de différents thèmes et les développeront. Le questionnaire ci-dessous a pour objectif de créer rapidement les premières commissions; votre avis, vos opinions nous intéressent.

Nous souhaitons aussi établir une estimation de l'activité nationale de la simulation GN. Alors, répondez à l'autre questionnaire, dites ce que vous organisez, combien de fois, combien de joueurs, à quels prix. Cette enquête est menée dans un but statistique et ne préjuge en rien ce que sera votre rôle au sein d'une éventuelle fédération; les résultats seront accessibles à tous.

Nous ne connaissons pas toutes les associations, alors diffusez ces informations partout autour de vous.

Contacts

La Mare aux Diabes	Priscille Barbé	95, rue d'Avron	75020 Paris
La Maison de Mermeros	Olivier Bon	2, rue de la Voie Verte	92140 Clamart
Alkhemia	Arnaud Wender	11, rue Buzelin	75018 Paris
	Bernard Mendiburu	8, chemin de Polytechnique	91120 Palaiseau

Renvoyez ce questionnaire à G News le plus rapidement possible



Ce que vous attendez d'une Fédération :

S'en occupe	absolument	juste pour information	pas du tout
Charte de sécurité sur les GN			
Coordination du calendrier des GN			
Fichier commun des joueurs			
Fichier commun des organisateurs et associations			
Coopérative de matériel, centrale d'achats			
Coordination des règles de jeu			
Création d'un journal			
Aide juridique, en particulier à la création d'associations, assurance			
Représentation face aux pouvoirs publics et face aux médias			
Organisation d'une convention annuelle			
Autres ... ou sur papier libre			

C) Coordination

- calendrier des événements (qui, quoi, quand, où, comment, combien...)
- les infos de dernière minute
- les relations publiques, le partenariat (sponsors ...), la presse (comm'...)

D) Un journal inter-assos (règlements de comptes interdits)

E) Rédaction de chartes de Qualité Sécurité Déontologie. Ces chartes seraient "à paliers", avec

- 1 le minimum requis
- 2 le "plus" qui assure
- 3 l'optimum du genre

Remise en fin d'année de la Sucette d'Or* aux assos les plus "sérieuses" (*sucette: surnom des armes PVC-mousse)

Un avant-goût:

Sécu: Assurer un maximum de sécurité physique, morale et matérielle des joueurs, orgas, sites et voisinage.

Qualité: Privilégier l'aspect ludique pour tous les joueurs.

Clarté sur les services offerts (repas, couchage, transport...).

Assurer le "bien-jouer" des joueurs.

Pour la commission presse, ça a été plus dur. Comment en deux heures rédiger un papier qui présente le JDR et le GN, qui récite le reportage de M6 point par point et qui annonce le travail pour une fédé... Vaste programme! On s'est contenté des deux premiers points, mais si j'avais voulu le taper ce soir, vous n'auriez pas eu ce compte-rendu, il faut savoir choisir.

En gros, on explique ce qu'est le jeu de rôle, la différence avec le jeu d'UN rôle où se sont enfermés les jeunes qui se sont finalement tués, que 500 000 joueurs et quinze ans d'existence ne peuvent être réduits à un mouvement de jeunes en mal d'amour pour qui c'était le jeu ou la secte (à moins de chercher à émuouvoir dans les chaumières pour la grandeur de l'audimat).

Si vous avez des arguments, des témoignages, des idées concernant les attaques médiatiques de ce genre, elles sont les bienvenues. A ce sujet, comme c'est parti, je vais me taper la constitution d'une revue de presse sur le GN. Donc tous les articles de presse que vous avez éventuellement conservés m'intéressent énormément. Merci de m'en envoyer une copie, ou sinon les coordonnées (journal et date) à

Bernard Mendiburu

8, sentier de Polytechnique
91120 Palaiseau

Laurent Aribat
Valérie Malet
Bernard Mendiburu.

Allégorie



*La marche triomphale des associations fédérées
vers un avenir radieux*

EVALUATION DE L'ACTIVITE GLOBALE DU GRANDEUR-NATURE EN FRANCE

Si des voisins suisses, belges, italiens... etc. veulent répondre, ils seront les bienvenus
 Répondre à ce questionnaire* n'implique aucunement votre intention de participer à la création de la fédération. Le propos est de réunir des informations pour constituer un annuaire du GN 2) Etablir des statistiques globales à présenter au public. Donc, même si l'idée d'une fédération ne vous convient pas, merci de répondre aux questions suivantes.

1) Constituer un annuaire du GN 2) Informations à communiquer dans l'annuaire du GN OUI NON

Qui vous êtes:
 Nom de l'association: Date de création:
 Nom du contact⁽¹⁾: Si "diversification" d'une autre association,
 Adresse: filiation de:
 CP: Ville: Nb membres: Dt actifs:

(1) votre signature et la date (obligatoire)

Votre activité (GN, murder, conventions, nuits du jeu de rôle, animation médiévale etc.) au cours de l'année 94 (janvier à décembre)

Date	Type	Thème	Durée	Nombre joueurs	Nbre orgas et PNJ	Prix	Remarques
Jan 94	GN	Médiéval	2j	53	12	250 FF	transport compris, par exemple

Depuis votre création, vous avez organisé combien de GN Murders Autres
 En 95, vous comptez organiser combien de GN Murders Autres
 Quelle sont, à votre avis, le ou les savoir-faire ou particularité(s) de votre association qui peuvent profiter aux autres et/ou qui méritent mention dans l'annuaire.
 (attention, cela veut dire qu'on vous demandera des conseils, par écrit ou en ateliers de travail)
 Si vous avez besoin de plus de place; la direction accepte les feuilles volantes.

* Ces informations seront rassemblées sur un fichier informatique. Conformément à la loi Informatique & Liberté, vous disposez du droit de consultation et modification à faire valoir auprès de M. Bernard, 23, rue de la Chine, 75020 Paris. ☎ (1) 43 58 53.

Nouvelles des associations

Ex Calce Liberare
Louis Jacquier
3, rue André-Fourcade prolongée
65000 Tarbes
☎ (16) 62 38 06 92

La **Guilde des Veneurs** s'occupe essentiellement du jeu Hurlement mais elle produit un GN par an.
Isabelle Collet
3, pl. Maurice-Utrillo
51100 Reims

La **SSHF, Société Sherlock Holmes France**, n'est pas exactement une association qui se consacre au GN mais ils font des murders.
Alexis Barquin
18, rue Boucry
75018 Paris
☎ 46 07 43 08

Par le même, et en cours de création, **Mercenary Supply**, association consacrée à la fabrication de costumes (surtout axés mailles) à des prix imbattables.

Dreamscape Organisation se réveille et recherche des membres collaborateurs pour organiser des GN.
39bis, Bd. de Lattre de Tassigny
92150 Suresnes
☎ (1) 69 32 14 36
Fx (1) 47 72 62 77

Laurent Gazengel de la Confrérie de l'Épée Sacrée et qui est un ferme soutien de l'idée de fédération cherche à unir les amateurs de GN provinciaux non pas pour les confisquer pour son usage personnel mais pour que tous en profitent.

19, la Cigalière
13320 Bouc-Bel-Air
☎ (16) 42 22 40 94

La Confrérie édite aussi un fanzine GN appelé Chimère.

Lutiniel reçoit les 28 et 29 janvier à la caffet' de l'EPITA
106-112, Bd. de l'Hôpital 75013 de 11 à 19 heures.

suite en page 3

G NEWS

Publication aléatoire

Janvier 1995 No.14

Premiers résultats de l'enquête

Les associations m'envoient tout doucement les réponses aux questionnaires inclus dans le précédent G News, une douzaine à ce jour. Certains points font à peu près l'unanimité comme l'assistance juridique, la charte de sécurité et surtout la représentation des associations face aux médias* et au public. Le calendrier des GN est jugé de la même manière par à peu près tout le monde, la fédé informe, les associations se débrouillent ensuite.

La coordination des règles fait aussi l'unanimité mais pas dans le même sens, cela hérisse la quasi totalité des organisateurs. Les autres points sont très partagés, en gros ça va de l'approbation à l'indifférence, rarement au rejet sauf parfois au sujet du fichier joueurs (ce qui me surprendra toujours).

Le berceau de la fédé est actuellement à Paris et ce fait inquiète un peu les assos de province. N'oublions pas que si la densité d'assos est élevée à Paris, les assos sont

beaucoup plus nombreuses en province.

Un point est amusant; j'ai lu plusieurs fois *pourquoi un journal puisqu'il y a G News ?* Certes ! mais G News, c'est-à-dire moi-même, ne fait pas, et ne fera pas, partie de la fédé. Deux solutions pour l'avenir : soit je remets ma feuille de chou à la fédé, soit la fédé crée son canard et je continue. La deuxième solution a mes faveurs; je continue dans ma douce manie et l'existence de deux publications, nécessairement différentes ne peut que favoriser l'émulation, la liberté et l'honnêteté de chacune.

Les résultats seront publiés intégralement lorsque j'aurai plus de réponses.

A l'heure où vous lirez ces lignes, une réunion consacrée à la fédé aura eu lieu le dimanche 15 janvier. Ça avance ...

* Bernard Mendiburu cherche à créer une revue de presse et rassemble tout ce qui s'est écrit sur les GN. Envoyez-lui les photocopies des articles que vous connaissez, seulement les articles issus de la presse non spécialisée bien sûr.

Un article de Thierry Lafue des Larmes Grises

A la lecture des derniers numéros de G News, j'ai retrouvé un thème qui revient périodiquement, de façon plus ou moins directe: peut-on raisonnablement envisager de créer un scénario de GN ou tous les rôles soient intéressants ? J'ignore totalement s'il est possible de répondre à une telle question, mais elle a récemment occupé suffisamment de mes heures de loisir et de mes nuits blanches pour me donner envie d'exprimer ici mon opinion (comme ça notre ami Alain se sentira moins monologuer). Ces quelques lignes n'ont pas la prétention (loin s'en faut) de servir de règle mais peuvent peut-être intéresser les lecteurs qui se préparent à se lancer dans l'organisation de leur premier GN.

Pour tenter d'écrire un scénario homogène, ou chaque rôle soit le plus intéressant possible, j'ai ma petite "recette de cuisine" personnelle qui, faute de résoudre totalement le problème, me permet de le dégrossir sérieusement. Dans les explications qui suivent je me limite volontairement à un monde médiéval (car c'est le seul que je connais).

Pour l'écriture du scénario et des rôles, je prend en compte deux facteurs, communs à tous les scénarios:

Le contexte : c'est-à-dire le lieu (le Comté de Toulouse, la Terre Sainte, la cour du Roi de France, celle du Roy d'Angleterre ?...), l'époque (la Guerre de Cent Ans, les Croisades ?...), la raison d'être des personnages (ce sont des grands seigneurs, des petits barons locaux, une réunion d'évêques ?...). Ce contexte détermine les groupes, ou familles, de personnages (réunis chacun autour d'un "leader").

L'intrigue : que se passe-t-il ? On a volé un objet, on a assassiné le Baron, il y a un complot, une hérésie, des envoûtements ? On a enlevé ma sœur ?...

Les personnages viennent se greffer sur ces deux facteurs. Je les classe grossièrement en cinq catégories:

1 Les "Leaders" : je les appelle ainsi à défaut de trouver un nom plus approprié. Ces "leaders" sont des rôles dépendant principalement du contexte. Ce sont des nobles, des représentants du haut

Suite en page 3

Un projet de réponse aux stupidités assenées par les médias

L'émission Zone Interdite, diffusée sur M6 le 4 décembre, comportait un reportage sur les jeux de rôle. Ce reportage présentait une thèse soutenant que la pratique du jeu de rôles est dangereuse, que le JDR a même mené de jeunes joueurs au suicide⁽¹⁾. L'accusation est grave, voire gravissime, et qui a déjà pratiqué le jeu de rôle sait combien elle est calomnieuse et mensongère. Elle porte déjà ses fruits: dimanche 11 décembre, au JT de 20h de France 2, lors du reportage sur la secte des Chevaliers du Lotus, un plan de 3 secondes montrait plein cadre un panneau

Jeux de rôles
Non aux sectes

Pancarte qu'on pouvait apercevoir sur les photos de bien des quotidiens du lendemain. Attention, la machine à désinformer est en marche, qui sait où elle s'arrêtera ?

Une œuvre entre la fiction et la désinformation.

Nous considérons que ce reportage relève de la désinformation caractérisée. Réaliser un 26' sur un sujet de société mal connu, y intégrer des accusations de sectarisme, exploiter un drame familial en se contentant de montrer la douleur des proches, ce n'est pas de l'information, c'est courir après l'audimat sans aucun souci de probité professionnelle. Employer des images-choc extraites de leur contexte dans le simple but de susciter et de soutenir des propos équivoques, c'est déontologiquement inacceptable. La corrélation temporelle avec les drames ayant entraîné la mort de dizaines de membres de sectes de par le monde ces dernières semaines n'était bien entendu pas étrangère au ton du reportage de M6. Ces amalgames honteux, simplistes et opportunistes sont plus le fait de journaux racoleurs que d'émissions d'information. Cruelle comparaison pour une émission qui était pourtant de bon niveau jusqu'alors.

Nous mettons en cause la valeur journalistique de ce reportage qui n'a donné la parole aux joueurs que pour mieux travestir leur propos, pour mieux appuyer une thèse partisane, dangereuse et fautive, pour mieux jeter un éclairage partial et diabolisant sur une activité ludique et culturelle au risque de la déconsidérer gravement.

D'ailleurs, tant le montage brouillon que les images de qualité amateur utilisées démontrent combien ce reportage a été réalisé à la va-vite, sans travail d'enquête ni recoupement d'informations sérieux. De plus, l'absence complète d'images professionnelles des jeux de rôle Grandeur-Nature montre bien que le "reporter" en question parle de ce qu'il ne connaît pas pour n'y être jamais allé !

La réalité du JDR en France

Le jeu de rôle est une activité ludique qui se développe régulièrement depuis près de vingt ans en France et qui concerne aujourd'hui des centaines de milliers de joueurs, probablement plus de 250 000.

Pour des dizaines de milliers de joueurs réguliers, le JDR aura été une école pratique reconnue tant pour l'apprentissage de la communication de groupe que pour la prise de décision en situation critique. Ces apports sont si réels que les jeux de rôle sont employés dans certaines psychothérapies et dans les fameux ateliers de motivation des forces de vente.

Depuis des années, nombreux sont ceux qui ont trouvé dans le JDR une source inépuisable d'évasion culturelle, temporelle,

sociale. Soutenir que cette évasion peut être nocive à la construction de la personnalité revient à soutenir avec les mêmes arguments que le théâtre, le cinéma et la lecture sont des drogues dangereuses.

Les attaques médiatiques récentes contre les jeux de rôle sont à relier à d'autres, menées contre certains groupes de musique accusés de pousser les jeunes au satanisme, au sectarisme et finalement au suicide. Quelle coïncidence ! Ces campagnes sont le fait de ligues de moralité soucieuses de s'en prendre à des artistes qui prèchent une liberté sociale, culturelle et religieuse qui dérange les bien-pensants. Si par malheur la campagne de dénigrement des jeux de rôle devait s'amplifier et se poursuivre, regardons bien ceux qui la mènent. On pourrait les revoir plus tard dans ces ligues de moralité qui rêvent d'autodafés géants.

L'identification au personnage dans les jeux de rôles

C'est un faux problème. De même que le joueur de JDR s'identifie à son personnage, de même le lecteur des Trois Mousquetaires s'identifie à d'Artagnan qui trucidait allégrement quelques dizaines de victimes innocentes, qui séduit une femme mariée qu'il s'empresse de tromper avec une aventurière (au passage, il la vole et il drague la soubrette), qui vit d'expédients douteux et dont la préoccupation essentielle est de se soûler avec des copains qui ne valent pas mieux que lui en jouant, pour de l'argent, aux dés ou aux cartes dans des bouges sordides. On conclut aisément de ces faits incontournables⁽²⁾ que le roman les Trois Mousquetaires est un ouvrage diabolique et extrêmement dangereux, un manuel de perversion à réserver aux adultes avertis. Jusqu'à aujourd'hui, cet excellent roman a toujours été classé tous publics.

Oui, le joueur de JDR s'identifie à son personnage comme le lecteur s'identifie au héros d'un roman ou le spectateur au héros d'un film mais avec l'avantage de vivre ce personnage, de le créer au lieu de le subir.

Comme au sein de tout groupe dont les membres sont unis par une même passion, on trouve au sein du monde du JDR des personnalités excessives; à peu près comme l'amateur de moto qui consacre la totalité de ses loisirs à bichonner sa machine plutôt que sa petite amie.

Alors, après tout, ne vaut-il pas mieux qu'un jeune psychologiquement fragile soit "perversi" par le jeu de rôle, où il sera entouré de compagnons tout à fait normaux qui veilleront sur lui, plutôt que par une secte, une vraie secte, pure et dure, qui le détruira irrémédiablement ?

Bernard Mendiburu & Alain Borrel

(1) Rappelons que le suicide est la première cause de mortalité en France chez les adolescents et qu'il y a à peu près cinq fois plus de suicides chez les hommes que chez les femmes.

Statistiquement, il existe donc une forte probabilité naturelle pour qu'un jeune qui se suicide soit un joueur de jeux de rôles et que ce soit un garçon plutôt qu'une fille.

(2) Si la drogue avait été répandue à cette époque, il est probable que d'Artagnan se serait roulé un petit joint ou tiré un rail de temps à autres.

Ça vient. Ce numéro de G News a été en très grande partie écrit par ses lecteurs. J'en suis heureux.

Un détail, vous êtes nombreux à changer d'adresse, faites-le moi savoir.

Alain BORREL
49, rue de la Chine
75020 Paris
☎ (1) 43 58 53 94

Timbres
restants



clergé, des leaders de guilde de commerce ou de banque, des leaders de guerre, des leaders spirituels. Ils définissent les groupes ou "familles" qui sont représentés sur le GN (un baron et sa suite, un évêque et sa suite, Le maître du Temple et les Templiers, etc ...) Ce sont tous des personnages socialement importants (à ne pas confondre avec les rôles importants, qui peuvent être des rôles de gueux, voir 3). Ces rôles sont naturellement intéressants à jouer, si le contexte est suffisamment riche. Une grande part est faite à la diplomatie et à la négociation. Pour que le scénario soit intéressant pour tous, les leaders ne doivent pas avoir d'informations sur l'intrigue principale; il se trame quelque chose de secret dans leur dos (le complot, l'hérésie, on a volé la Relique, etc...) et ils veulent savoir la vérité ! Pour arriver à la vérité, les leaders auront besoin des autres joueurs. Si les leaders ont toutes les informations, ils n'ont plus besoin des autres joueurs et la totalité du scénario est jouée par une poignée de joueurs pendant que les autres les regardent sans comprendre.

2 Les seconds: les leaders ne pourront faire face à leurs difficultés (de nombreuses négociations à mener, trop de gens veulent leur parler ...). De plus ils doivent craindre pour leur vie (il y a un complot, des assassins, leur pire ennemi a engagé de nouveaux mercenaires, etc...). Ils devront donc s'appuyer sur un ou plusieurs seconds en qui ils ont toute confiance (le confesseur, la confidente, le capitaine des gardes ...) et qui pourront avoir les mains libres pour espionner, acheter, discuter les clauses secrètes des accords (dans lesquelles les leaders ne peuvent pas se compromettre officiellement). Il existe des centaines de missions intéressantes à donner à des seconds. L'important est que le rôle du second soit bien précisé dans la feuille de personnage du leader (par exemple : "vous avez entièrement confiance en votre capitaine que vous connaissez depuis vingt ans et vous lui confiez toutes les missions que vous ne pouvez pas assurer vous-même"). À éviter absolument : les rôles de second du type "garde du corps" qui doivent veiller à la sécurité de leur leader; ce sont des rôles chiantes. Cela n'empêche pas qu'un chevalier veille sur la sécurité de son baron (parce qu'il est son ami et son vassal loyal par exemple), mais cette activité ne doit pas constituer sa raison d'être (notre chevalier a aussi ses affaires personnelles). Si vous avez besoin de gardes donnez ces rôles à des PNJ. De toute façon (enfin à mon avis) il n'est pas bon que les leaders soient trop en sécurité. D'une part, parce que ils doivent avoir peur pour leur sécurité et sentir sans cesse la menace du poignard dans leur dos ou l'odeur du poison (en général les joueurs adorent avoir peur dans un GN !), d'autre part, parce que si l'homme que tous les autres joueurs cherchent à combattre est retranché dans un bunker gardé par une armée, vos joueurs risquent de se décourager et de s'ennuyer rapidement.

3 Ceux "qui en font partie" : ce sont des rôles dépendant principalement de l'intrigue. Ce sont ceux qui ont volé l'objet, ont assassiné le baron, ou font partie du complot, de la secte, de l'hérésie, etc... Leur statut social importe peu, ils peuvent être pauvres, inconnus, sans importance dans la vie sociale du pays et sans aucun titre. De toute façon, ces rôles sont intéressants car ils sont au cœur du scénario (tout arrive à cause d'eux). L'idéal est que chaque famille ou groupe de personnage possède un rôle de ce type. Ainsi "ceux qui en font partie" appartiennent tous à des "familles" différentes et forment une sorte de "confrérie". Ils constituent donc le lien entre les "familles" (qui sont par conséquent toutes impliquées dans l'intrigue principale). Ces rôles sont bien-entendu les plus difficiles à attribuer.

4 Ceux qui finissent par savoir : Ce sont des rôles dépendant

beaucoup de l'intrigue et un peu du contexte. Ils ne font pas partie du complot, n'ont pas volé l'objet, n'ont assassiné personne. Mais à un moment de leur vie ils ont été en contact (volontairement ou non) avec ceux "qui en font partie". De ce fait ce sont eux qui possèdent toutes les informations, et qui mènent les enquêtes (pour leur propre compte ou pour le compte d'un tiers). Leur condition sociale importe peu. Il ne doivent pas être leaders, mais plutôt de statut social secondaire. Personnages discrets et agissant la plupart du temps dans l'ombre, ils sont la charnière du scénario, car ce sont eux qui apportent aux autres joueurs (et en particuliers aux leaders) la compréhension de l'intrigue. Ce sont des rôles intéressants à jouer, car ignorés de tous au début du jeu (qui s'intéresse à ces moines mendicants qui se promènent dans la baronnie en posant des questions aux villageois ?), ils se retrouvent rapidement au centre des débats en cours de partie. Une seule condition à cela, ils doivent disposer de suffisamment d'indices et d'informations pour que leur enquête avance, sinon ce type de rôle perd tout intérêt.

5 Ceux qui en profitent : ce sont des rôles dépendant principalement du contexte. Ils se fichent complètement qu'il y ait un complot ou qu'on ait volé la cuisse de Jupiter, mais ils profitent de la situation pour servir leur propre intérêt. Par exemple, puisque le Comte est en difficulté à cause d'une secte, que le Sénéchal du Roi est trop occupé pour le surveiller, je profite de l'occasion pour mener mes petites magouilles. Ce type de rôle est encore plus amusant à jouer si le personnage est rattrapé malgré lui par l'intrigue (par exemple il magouille sans le savoir avec un membre de la secte) il se retrouve donc dans le même merdier que tout le monde et obligé de s'en sortir !

Ce principe d'attribution des rôles ne marche pas trop mal. En fait de nombreuses assos l'utilisent déjà sans vraiment le savoir. Personnellement je n'ai pas de préférence, en tant que joueur, pour l'un ou l'autre de ces types de rôles. Le seul qui ne me plaise pas est le rôle de "celui qui a vu de la lumière et qui est entré".

Thierry Lafue

Le poids des mots ... On a beaucoup parlé de la secte des Chevaliers du Lotus d'Or ces derniers temps et il y a là quelque chose qui me chiffonne. Ce nom de Chevaliers du Lotus d'Or pourrait parfaitement être le nom d'une association GN. Les noms que nous donnons à nos associations sont assurément très beaux, très esthétiques et du meilleur goût mais aussi très, très, ambigus et ils laissent la porte ouverte à toutes les interprétations. Que pensera un maire d'un courrier signé *les Adorateurs du Spectre Noir* ? Je sais bien, moi, que les Adorateurs sont des gens charmants et tout à fait normaux, mais les autres ? AB

Don Quichotte annonce un GN deux, *Radio Brume* sur 90.7 MHz cow-boys pour juillet. Enfin quelque chose qui nous change.

Vincent Marty
9, rue de Tilsitt
13006 Marseille
☎ (16) 91 47 44 04

Précision au sujet du Nain Bourru dont l'adresse est :
Vincent Gallego
Les Abels - 36700 Sanilhac

Alteratio•Realitatis Lyon annonce une émission radio consacrée au jeu. Un vendredi sur

☎ (16) 78 89 45 05

L'association Rôle propose *Au Temps de la Table Ronde*, un jeu de rôle interactif multita- bles. Pas besoin de costume. Le jeu aura lieu le samedi 11 février, de midi à minuit, à Pout- Sainte-Maxence (Oise), 75 francs.
Olivier Guillo
4, rue de la Fontaine

Bray
60810 Rully
☎ (16) 44 54 74 05 de 20h à 22h

COURRIER DU CŒUR

Jérôme Riffault

Sans lequel G News ne serait pas ce qu'il est nous donne :

- une adresse pour de la fibre de verre à environ 11 francs/mètre:

Touraine Composite

ZI de la Boitardière

37400 Amboise

☎ (16) 47 57 18 22

Fx (16) 47 57 68 81

- un truc pour ne pas bousiller les pinceaux à latex : il faut enduire les poils du pinceau avec du savon dilué à chaque utilisation.

- le prix du latex chez Rougié & Plé, soit 165 francs le pot de 2,7 kg.

- une référence bibliographique. On trouve l'Encyclopédie Médiévale de Viollet-le-Duc, 720 pages très intéressantes pour 350 francs, dans les magasins (140 en France) de Maxi-Livres. Liste des magasins sur 3615 MAXI-LIVRES.

- et nous informe d'une convention de jeu à Bourges les 11 et 12 mars. Non seulement il y aura du GN, mais, de plus, la présence d'associations GN est souhaitée.

Ce serait un bon endroit et un bon moment pour une réunion nationale. Voir ci-dessous.

J. Riffault

34, rue des Vignes

18570 La Chapelle Saint-Ursin

☎ (16) 48 26 47 10

Stéphane Gesquière

M'envoie un courrier où, parmi d'autres choses, il aborde le problème d'une rencontre du plus grand nombre possible d'associations GN. Je cite :

Organiser une rencontre d'organiseurs ? (pourquoi seulement d'organiseurs, je pense que les joueurs aussi ont leur mot à dire, et sans doute pas le moins intéressant). Quel que soit le lieu, 90% des assos. trouveront que c'est trop loin ... Le fait est que les communications sont parfois difficiles et les routes longues. Mais si on s'organise bien ... Le type qui monte de Marseille peut charger quelqu'un à Valence, moi par exemple (*malin le Stéphane*), ou un mini-bus peut partir de Lyon pour les assos. de la région. Quoiqu'il en soit, il faut :

- un WE prolongé. Je me vois pas faire 800 km juste pour dire bonjour.

- un lieu d'hébergement. Même si on ne dort pas beaucoup, plus la route est longue, plus il faudra dormir un peu quand même.

- une date. Eviter les périodes chaudes où tout le monde est sur les dents pour préparer son GN.

En fait, le mieux serait d'organiser ça de la même façon qu'un GN mais sans GN. Simple non ?? On se retrouve non pas pour jouer mais pour parler, le tout étant organisé par une association de GN pour le prix d'un GN normal, soit environ 200 francs. Certains appelleraient ça une Université d'Été, même si elle a lieu en hiver.

De quoi parlera-t-on ? De tout ... des règles, des costumes, des armes, etc.

Je rappelle que Bourges est le centre géographique de la France, qu'on y trouve une gare et qu'il y passe une autoroute. Jérôme, tu sais ce qui te reste à faire pour le mois de mars.

Pierre Wagnier

Nous donne un truc. Le plastazote (polyéthylène expansé) ne se soude pas; il vaut mieux le thermo-souder avec un pistolet à décaper (300°). C'est aussi solide que la matière sans soudure et c'est instantané.

Il se livre par ailleurs à des réflexions sur le GN et surtout sur les

joueurs. Il remarque, avec raison, que certains scénaristes confondent le jeu de rôle et le GN. Ça à l'air d'être une évidence mais je crois bien que rares sont ceux d'entre nous qui échappent à la confusion.

(...) il faut cesser de penser que les trames secondaires sont de petites historiettes sans importance du genre de celles dont on empli une feuille d'historique trop vide. Les joueurs y participant sentent rapidement combien leurs motivations sont faibles et combien ils sont hors scénario.

(...) Toute action, qu'elle soit verbale ou sportive fait le piment du GN. Celui-ci doit donc promouvoir l'action du joueur et non pas celle des organisateurs.

Les réflexions un peu amères d'un organisateur (...) Le GN idéal est celui où les joueurs créent l'événement sans l'aide des organisateurs. Pourtant, la plupart d'entre eux ne prennent pas d'initiative. Ils s'unissent sans but, par sécurité et pour voir apparaître l'action. Cela forme des cohortes de mercenaires sillonnant les bois sans trouver d'ennemis, décourageant l'action d'individus isolés et favorisant l'apparition de super-groupes (...) Chaque groupe se déclare "pauvres voyageurs venus de très loin"; tous espèrent de l'action et tous redoutent une alliance imaginaire de tous les autres groupes (...)

François Chénélit

Qui se présente comme un simple joueur, propose de créer sur mesure un logiciel de gestion de base de données que toutes les associations pourraient utiliser. Les avantages sont évidents :

- non seulement le logiciel serait sur mesure mais de plus, si François Chénélit le veut bien, il serait évolutif et toujours adaptable à nos besoins.

- les associations pourraient donc très facilement communiquer sans avoir à se livrer à toutes sortes de contorsions informatiques.

- ce serait un logiciel légal (!) Voir piratage, SVM de janvier, jusqu'à 24 mois de prison et 1 MF d'amende !

F. Chénélit m'a déjà envoyé un schéma de ce qu'il envisage et cela semble correspondre assez bien à ce dont nous avons besoin. Pour ce faire, il faudrait d'abord savoir de quels moyens informatiques disposent les associations (une grosse majorité de PC sans doute). A vous de voir.

70, rue Marcel-Cachin

03410 Domérat

☎ (16) 72 43 74 08 période scolaire

☎ (16) 70 64 28 08 vacances

Compléments aux fiches cuisines

Fournitures alimentaires à prix doux

Joseph Rungis

18, rue des Ecoles

75005 Paris

☎ (1) 40 51 05 26

Certaines épices citées dans les ouvrages de cuisine médiévale sont aujourd'hui devenues difficiles à trouver. Voici où :

Epices

Israël

30, rue François-Miron

75004 Paris

Ducros

Quartier Terradon

84200 Carpentras

☎ (16) 90 63 89 89

Pari-Store

44, Av. d'Ivry

75013 Paris

ou BP 150

84971 Carpentras Cedex

Cuisine médiévale:

Le Tartaret

Rue George-Sand

63790 Murol

☎ (16) 73 88 60 28

L'Association Lorraine Shooting Game organise, comme son nom l'indique, des parties de paint-ball. Cette activité est souvent vue d'un mauvais œil par les GNistes et cela se comprend. Toutefois, comme pour n'importe quel autre jeu, activité, loisir ou passion tout dépend de ce que l'on y met. Le responsable, Xavier Jacus, bien connu dans le monde des jeux, écrit dans sa réponse aux deux questionnaires qu'il organise des manifestations qui tiennent à la fois du paint-ball et du GN et que cela intéresse les deux publics. Il ajoute qu'il connaît très bien les limites de l'intégration du paint-ball dans le GN. Son association est un pionnier du paint-ball fun et du JdR; de toute façon Xavier Jacus a toujours été un précurseur puisqu'en 1987 il organisait déjà toutes sortes de manifestations, y compris des GN. 37, route Nationale 55200 Lérrouville

Ailleurs qu'en Rêves ... est une association suisse qui fabrique des costumes. Nicolas Guignard Chemin du Salève 1 Suisse 1004 Lausanne

Faerie
Christian Amauger
9, rue de l'Île-Huric
56000 Vannes
☎ 16 97 96 01 91

La Compagnie des Troubles Rêves
Et maintenant, une nouveauté, une association de joueurs ! Il s'agit d'un groupe d'acharnés qui envisagent de faire tous les GN (médiéval-fantastiques) qui auront lieu à moins de six heures de route de Dieppe. Franck Moreau 17, rue Virginie 76370 Neuville-les-Dieppe ☎ 16 32 90 07 54 Minitel 36 14 CHEZ * METAWARRIOR

GN News

Publication aléatoire

Février 1995 no.15

CONFERENCE POUR LA CREATION D'UNE FEDERATION DES ASSOCIATIONS ORGANISATRICES DE JEUX DE SIMULATION GRANDEUR-NATURE

Si le milieu du G.N. parle de fédérer et de coordonner ses associations depuis plusieurs années déjà, le processus s'est accentué depuis quelques mois. Un peu partout en France, de nombreux projets de coordinations entre associations ont été évoqués ou ont vu le jour. C'était le cas en Ile-de-France au mois d'octobre; suite aux rencontres de l'imaginaire, tenues à Paris au mois de novembre, il a été proposé de créer une fédération nationale du jeu de simulation grandeur nature. Quelques associations ont alors été convoquées dans l'urgence pour une première réunion, le 11 décembre dernier. Cette entrevue a permis de faire le point sur ce que la petite dizaine d'associations présentes entendaient par «fédération» et à mis en route des commissions de réflexion sur le «pourquoi» et le «comment» de cette fédération. (cf. le compte rendu de la manifestation rédigé par B. Mendiburu et publié dans le GNNews spécial fédération). Un nouveau rendez-vous avait été pris pour le 15 janvier.

Pendant ce premier mois d'existence, notre embryon de fédération a connu son premier problème technique. En effet, si les bonnes volontés étaient innombrables au soir du 11 décembre, seule une personne a réellement travaillé pour préparer la rencontre du 25 janvier. Les participants à cette réunion n'ont donc pas pu avoir de salle de travail décente et ont été prévenus quelques jours avant, au milieu de la semaine précédant ce week-end. La réunion s'est donc transformée en réunion préparatoire à une réelle rencontre de travail (cf. infra). Ce premier accident a été l'occasion de noter, au cours de la réunion, que la participation aux commissions de réflexion et de travail représentait un investissement sérieux mais nécessaire si l'on veut que ces premiers travaux débouchent sur un résultat concret.

Malgré ce problème seize associations ont répondu présent à l'appel: Rôle, ESIEE, Zibes, La Guilde des conteurs, La Mare aux Diables, Les Cendres du Phoenix, Les Fils de Gollum, Balanoi, Smoking et Cotte de Mailles, Les Mille et Une Vies, Les Grands Anciens de Miskatonic, Rhône-Alpes-Jeu-de-Rôle, Cristal Noir, la Compagnie Virtuelle, Alkhémia et La Mandragore Rouge. A la réunion du 11 décembre ne manquaient que Rêves Production, le Cercle des Compagnons d'Oniros, la Maison de Mermicros et Démons et Merveilles qui, souvent pour des problèmes de transport, n'ont pu venir.

Les débats ont eu lieu au café les Monts d'Auvergne, à Paris.

Un ordre du jour a été présenté mais, même s'il a servi de référent aux débats, il n'a pas pu être tenu. Un "tour de table" des associations présentes a été réalisé afin que celles-ci exposent leurs motivations et leur conception de la fédération. Quelques associations ont abordé le problème de l'ingérence que pourrait se permettre la fédération au sein des manifestations, en montrant leurs craintes d'une imposition de règles communes etc... des activités qualifiées d'importantes par d'autres ont été évoquées: "réponses" aux derniers reportages télévisés, partenariat financier, rédaction de chartes de qualité et de sécurité ...

Différents concepts ont régulièrement été exposés par la plupart des intervenants:

- ☐ la fédération doit être une structure de coordination et d'information inter-associations
- ☐ la fédération doit, à terme, être représentative du monde du G.N. face aux pouvoirs publics, à la presse, aux administrations publiques et privées
- ☐ les participants se sont déclarés prêts à créer une structure de travail s'il s'agissait d'une fédération nationale regroupant les associations de l'ensemble du pays, que ces réunions essentiellement parisiennes devaient absolument se faire avec des associations de province.

La conclusion de ce tour de table a été la mise en évidence du fait que l'ensemble des associations étaient prêtes à mettre en place une fédération mais qu'il fallait régler les moyens, qu'il fallait mettre en place des méthodes de travail et s'y tenir.

Un second débat, sommaire, a débouché sur la mise en place d'une cellule de coordination. Cette coordination est destinée à gérer les commissions de travail définies lors de la réunion du 11 décembre et celles créées au cours de ce week-end. Une prochaine réunion a été fixée pour les 11 et 12 février où les commissions auront à rendre compte de leurs activités.

Coordinateur

Un coordinateur a été nommé. C'est lui qui gère les relations des commissions entre elles, toutes les activités de celles-ci ou des particuliers doivent lui être transmises.

Didier Veniger (les Cendres du Phoenix)
66, rue Doudeauville
75018 Paris
☎42.23.34.47

Commission logistique

Cette commission est destinée à pourvoir aux problèmes matériels posés par les futures réunions (locaux, repas, transport, etc...); elle travaille en relation directe avec les autres commissions et le coordinateur.

Priscille Barbé (la Mare aux Diabes)
95, rue d'Avron
75020 Paris
☎43.70.99.02

Jean-Ph. Chimier (Alkhémia Bourges)
Sylvain Berkat (la Mare aux Diabes)

Commission statuts

Cette commission est destinée à produire une série de propositions de statuts pour la future fédération.

Yvon Aubin (RAJR) ☎47.84.82.62
Jean-René Soulis (RAJR Paris)
Denis Baudiot (Compagnie Virtuelle)

Commission trésorerie

Cette commission est destinée à réunir des fonds pour pourvoir aux frais des conférences.

Philippe Clerc (AGAM) ☎69.03.93.96
Olivier Artaud (Rôles)

Secrétariat

Sylvain Berkat et Jean-Philippe Chimier

Les groupes de travail Calendrier et Médias sont destinés à émettre des propositions de travaux pour les futures commissions. (Cf. le compte rendu de la réunion du 11 décembre).

Commission calendrier

Cyrille Brandt (ESIEE)
1, rue Jean Wiener
77420 Champs sur Marne
☎64.68.54.16

Les personnes nommées ci-dessus se sont inscrites dans les commissions lors de la dernière réunion mais les inscriptions à ces commissions sont encore ouvertes, contactez les responsables. De plus, toute initiative individuelle supplémentaire est la bienvenue, mais parlez-en à Didier ! Une boîte aux lettres (BAL) minitel à été ouverte (3614 chez *futurefedé code), déposez-y vos impressions, envies et autre propositions !

Malgré tout, il est nécessaire que de nouvelles associations se joignent à nous. Même si elles ne peuvent être représentées aux prochaines réunions elles peuvent se joindre aux commissions ou travailler de leur côté en contactant la coordination.

Cette nouvelle réunion nous a permis de mettre en évidence la volonté de se fédérer, mais aussi que nous ne sommes que vingt associations et que nos actions ne pourront aboutir que si cette organisation concerne la France entière. Il est aussi nécessaire de créer une structure organisatrice permanente et que les associations ayant eu le questionnaire de G News le renvoient (pour les autres, le réclamer !)

Deux autres réunions ont déjà été prévues, une les 11 et 12 février, et une autre les 11 et 12 mars. La première est destinée à statuer sur les moyens et les buts de la future fédération, la seconde est

à voir comme une assemblée générale constituante. Si l'équipe de la commission logistique ne vous prévient pas par ce même courrier, vous serez tenus au courant dans les jours qui viennent. En vous remerciant d'avance pour le boulot à fournir.

L'équipe du secrétariat

Comme c'est mon journal à moi, je mets mon grain de sel.

Ce texte est le compte-rendu officiel de la réunion du 15 janvier. Je note que sur les assos parisiennes, qui n'avaient probablement pas de difficultés majeures à se déplacer, il manquait aussi Lutiniel, le Cercle des 4 Arthur, les Visiteurs d'un Soir, Alteratio Realitatis Paris, ces deux dernières assos ayant exprimé le désir de ne pas participer.

Vous trouverez à part un tableau présentant les résultats de l'enquête lancée au mois de décembre. Les cotations chiffrées, les zéros, les uns, les deux, sont des interprétations des commentaires reçus. Je n'ai pas tenu compte des oui, trois fois oui (= 2) ou des non, mille fois non (= 0).

Je ne suis pas statisticien et j'aimerais trouver parmi nous une personne compétente pour analyser les résultats, en tirer des conclusions chiffrées et utilisables.

Les résultats de l'enquête ont très souvent été accompagnés de commentaires, en général favorables au concept de fédé, parfois violemment contre.

Les arguments de ceux qui sont contre sont de deux catégories.

Premier argument : je n'en ai pas besoin parce que j'ai déjà mes joueurs, parce que j'ai déjà un conseil en assurance dans ma famille, parce que j'ai déjà des moyens de transport gratuits, parce que mon asso fait tout toute seule etc. Deuxième argument : je ne veux pas être associé à telle ou telle personne que j'ai rencontrée et que je n'apprécie pas ou à telle ou telle association dont je n'aime pas le style.

Ce deuxième argument est aussi utilisé par certains, pas toujours des opposants au principe de fédé, quant au problème de représentation et de réponse face aux médias et aux pouvoirs publics. Ils craignent que les hardis "défenseurs" de la cause du GN provoquent un effet contraire à celui recherché, c'est-à-dire qu'ils les craignent incompetents et dangereux, que ce soit par leurs discours, par leurs actes ou tout bêtement par leur présentation, leur look.

Vincent Marty, asso. Don Quichotte à Grenoble écrit (...) bonnes idées pour la fédé, dommage qu'elle se fasse autour et à cause de M6 et de la peur, plutôt que pour le principe de collaboration mutuelle (...) l'idée est là, il faut nous rassembler, car l'union fait la force, et la force nous aidera à nous amuser encore plus et mieux ! Car n'est-ce pas là le but de toute cette énorme "mascarade" ? (...) (C'est moi qui souligne. Sans commentaire. AB)

Si certains d'entre vous veulent prendre connaissance de ces lettres, je les tiens à leur disposition dans la mesure où leurs auteurs n'auront donné leur accord. AB.

De Nicolas Cosson, la recette de l'hypocras

6 litres de vin rouge
70 gr de cannelle en poudre
140 gr de gingembre
quelques clous de girofle
9 cuillères à soupe d'eau de rose
1,600 kg de sucre

Mette la cannelle, le gingembre et les clous de girofle dans un morceau de tissu que l'on fermers avec de la ficelle de cuisine pour en faire un sac d'infusion. Tiédir le vin rouge dans une cocotte-minute et y faire fondre le sucre.

Plonger le sac à épices dans le vin, fermer la cocotte et laisser infuser au moins une nuit (au-delà, c'est une question de goût). Enlever le sac et ajouter alors l'eau de rose. Nicolas ajoute "dégustez sans modération". On peut corser le breuvage avec quelques cuillères de gnôle (ou avec un peu de cantuaride).

Le calendrier

des événements du monde du GN se met en place. Pour le recevoir, envoyez une enveloppe timbrée à vos nom et adresse à **Cyril Brandt** (de l'ESIEE, coordonnées dans le compte-rendu fédé)

Les associations organisatrices sont donc invitées à le compléter en envoyant à la même adresse :

- le type de jeu : GN, murder, killer ...
- l'époque : médiéval, contemporain, années 20 ...
- la date, le lieu, le prix et ce que comprend ce prix
- le nom et les coordonnées du contact pour les renseignements et l'inscription.

NDLR : Par pitié, mettez toujours un nom, rien de plus agaçant qu'un tel. anonyme. Envoyez aussi l'annonce de vos jeux à Casus Belli trois mois à l'avance. Dorénavant, le calendrier sera fourni à part à G News par les responsables.

L'ISEP (école d'électronique) annonce un GN au château de Jossierand (58) les 29 et 30 avril. 190 fr.

Patrick Clerc
12, rue d'Aligres
75012 Paris
☎ 43 47 51 44

Stéphane Aucant
14, rue du 8 Mai 1945
58400 La Charité
☎ (16) 86 70 16 25

La Forteresse de Mithril est un GN proposé par une association (?) anonyme au château de Lutzelbourg (57) du 14 au 16 juillet pour 200 fr.

Jacques Michélet
50, rue Staedel
67100 Strasbourg
☎ (16) 88 39 31 50
Jérôme Weiss
12, rue de Copenhague
67000 Strasbourg
☎ (16) 88 61 93 09

L'ESIEE annonce un GN médiéval, du 29 avril au 1^{er} mai au lieu-dit les Cinq-Piliers (Oise); 320 fr. avec tous les repas, cuisine médiévale exclusivement.

Elise Guidoux
3, rue Ampère Bte.37
77420 Champs-sur-Marne
☎ 64 68 04 70

L'association **Aliscans** propose un GN au château de Montcornet-en-Ardenne (près de Charleville-Mézières) les 29 et 30 avril. 300 fr. avec les repas, photo demandée.

Jean-Jacques Mesureux
4^{me}, rue Heureuse
59132 Glageon
☎ (16) 27 60 41 33 entre 19h et 21h

La Guilde des conteurs annonce Loudun (prononcer Lo-ou-dounn), GN médiéval-fantastique, du 28 au 30 avril à Wissignicourt (Aisne, près de Laon)

280 fr. avec tous les repas, plus 50 si transport en car.
47, av. du Gal. Leclerc
94100 Saint-Maur
☎ 49 59 02 52 et 46 64 07 98 entre 19h et 21h

Alteratio ● **Realitatis Lyon** annonce

● un GN celtique-fantastique qui aura lieu non loin de Valence (26) du 15 au 17 avril. Prix : 50 (PNJ), 120, 190 fr.

● un GN occulte-contemporain les 18 et 19 mars à Méaudre (Vercors). 100 ou 130 fr.

● un GN diplomatique médiéval à Méaudre. 100 fr.

● un GN médiéval-fantastique en Ardèche du 29 juin au 2 juillet. 150 ou 200 fr.

● un GN médiéval-fantastique, lieu encore inconnu du 1^{er} au 3 septembre. 150 ou 200 fr.

Les prix sont pour les adhérents et les non-adhérents à l'association. Cotisation annuelle 105 fr. plus une photo. Les jeux d'ARL sont basés sur un tarif de 50/65 fr. par jour. Les adhérents bénéficient de réduction sur les jeux de AR Suisse et AR Paris et sur les armes latex.

Stéphane Gesquière
1, route de Valence
26600 La Roche-de-Glun
☎ (16) 75 84 72 67

Bernard Lacote
4, av. des Combattants
69500 Bron
☎ (16) 72 37 88 81

Smocking & Cottes de Mailles

● une murder à Villers-Cotterêts (Oise) les 11 et 12 février

● un GN médiéval-fantastique les 13 et 14 mai. Lieu et prix non-précisés.

Christian Ménapace
57, av. de la Villeneuve
93420 Villepinte
☎ 43 83 98 36

La Compagnie Virtuelle propose un GN celtique-historique Le Roi éternel, du vendredi 31 mars à 20 heures au dimanche 2 avril à 16 h dans les environs de Senlis (Oise). De 320 à 400 frs avec tous les repas.

Laurent Bourgey
☎ 44 70 00 68
ou
Fabienne Cazalis
15, rue Alphand
75013 Paris

Spécial mercerie

Tout bon joueur de GN ne pense qu'à une chose, avoir le plus beau costume. Pour qu'il soit le plus beau, il faut l'embellir et pour cela rien ne vaut des rubans ornés, des passementeries ébouriffantes, des boutons flamboyants.

L'Entrée des Fournisseurs 8, rue des Francs-Bourgeois
75003 Paris
☎ 48 87 58 98

Ouvert sept jours sur sept; deux mille boutons de 0,50 à 150 fr.

Mokuba 18, rue Montmartre
75001 Paris
☎ 45 08 80 02

Des passementeries, des rubans, huit mille références, de 1 à 500 fr. le mètre. De douze à soixante coloris et de une à douze tailles.

JM 55, Bd. Sébastopol
75001 Paris
☎ 45 08 55 60

Une fantastique collection d'écussons et de colifichets divers. Plus pour le contemporain que pour le médiéval.

Mais avant de décorer son costume, le valeureux aventurier doit d'abord le fabriquer. On n'est jamais si bien servi que par soi-même et le plus simple est d'apprendre la couture. C'est possible à peu de frais en s'adressant aux magasins Singer, partout en France. Un forfait pour six cours de deux à trois heures ne coûte que 300 fr.

Singer ☎ 45 02 14 40 pour avoir les adresses des magasins.

Une organisatrice qui quitte son association mais qui souhaite continuer à organiser des GN me demande si elle doit créer une nouvelle association ou si elle peut se contenter d'agir en son nom propre. Il me semble que fonder une asso. est indispensable; existe-t-il parmi nous des associations de fait, c'est-à-dire des assos qui n'ont pas déposé de statuts (je crois que ça existe juridiquement parlant) ?

Extrait d'un courrier de la Guilde des conteurs (...) d'obtenir le site de Faucoucourt (N°3, avril 1994) pour notre GN. Merci aussi aux organisateurs qui nous ont précédés. Ils ont laissé une très bonne impression, rendant ainsi les démarches beaucoup plus simples. Nous ferons de même, de manière à ce que ce site continue d'être utilisé. *J'apprécie.*

Que ceux qui m'écrivent me pardonnent, je ne peux pas toujours répondre personnellement à leurs courriers mais soyez assurés que je les lis attentivement et que j'en fais usage.

Flamen Temporis remarque que G News, surtout le dernier, est ciblé "orga", ce qui est tout à fait vrai. Question : quelle doit être l'orientation de votre fanzine préféré ? Pour les orgas, pour les joueurs, pour tout le monde ?

Alain BORREL
49, rue de la Chine
75020 Paris
☎ (1) 43 58 53 94

Si cette case est cochée, c'est que vous n'avez plus de timbre



La Fondation du bénévolat

Libé du 13 janvier. Un article dont le sujet concerne tous les membres de nos associations.

Un travail volontaire, gratuit et sans obligation : le bénévolat est une affaire de vocation. En France, dans les 730 000 associations répertoriées, sept millions de personnes consacrent un peu, beaucoup ou un maximum de leur temps libre au bénévolat. Parfois à leurs risques et périls. Une chute et une jambe cassée (...), un bénévole blessant accidentellement quelqu'un d'autre (...). Quand survient un "accident du travail", le bénévole n'a parfois qu'un seul recours : son assurance personnelle. Un cas fréquent dans les petites associations et qui fait toucher du doigt la particularité du bénévolat, ni "travail", ni "loisir", mais la passion comme moteur principal.

Le Ministère de la Jeunesse et des Sports a annoncé la création d'une Fondation du bénévolat destinée à favoriser la reconnaissance du travail du bénévole. Il existe aussi une loi de 1993 qui permet aux associations d'assurer leurs bénévoles auprès de la SS. Désormais, tout organisme "d'intérêt général" devrait pouvoir souscrire une garantie auprès des Caisses d'Assurance Maladie. Le bénévolat est reconnu comme un travail, l'association fait office d'employeur, le montant de la cotisation étant calculé à partir d'un salaire fictif. Une carte, le "passport solidarité", permet maintenant au bénévole de disposer d'une garantie spécifique en matière

de responsabilité civile et d'accident du travail, complétant ainsi le contrat d'assurance personnelle ou celui de l'association. Moyennant une participation annuelle de 100 francs, cette carte est délivrée par la toute nouvelle Fondation du bénévolat. Il est certain que les associations GN répondent parfaitement aux critères de passion et de bénévolat; de plus, les risques d'accidents au sein de nos jeux est assurément plus élevés que chez les passionnés d'aquariophilie.

Le mécénat

Nicolas Cosson, d'Haruspice, m'a envoyé le guide d'ADMICAL (Association pour le Développement du Mécénat). Cette association forte de plus d'une centaine d'entreprises subventionne toutes sortes d'activités et de projets, par exemple la Fondation Purina dont l'ambition est de *promouvoir le rôle social des animaux de compagnie* (!?). Le budget annuel de cette Fondation est de un MF et la subvention de l'ADMICAL s'élève à 200 000 francs (l'essentiel des projets soutenus concerne tout de même le caritatif, le social et le culturel).

750 entreprises ont été recensées comme mécènes dans le domaine culturel en 1993 et 300 dans le domaine solidarité. Le guide, qui est gratuit, explique par le menu le pourquoi et le comment du mécénat, qui contacter, de quelle façon exposer son projet: il examine de près les dispositions juridiques et fiscales (loi du 4 juillet 1990). Très complet, et il semble, à la lecture de certains exemples, que trouver un partenaire-mécène ne soit pas impossible.

16, rue Girardon

75018 Paris

☎ 42 55 20 01

Petites annonces

A vendre

Costume style "page XIV^{ème} siècle", unisexe, taille S/M composé de :

- un pourpoint velours et satin ocre et vert avec capeline velours
- une culotte (François I^{er}) velours ocre et satin blanc
- une cape courte, intérieur satin bleu roi, extérieur satin ocre, haut col et liserés or.

L'ensemble, 300 francs à débattre. Pascal au (1) 43 82 13 96 (répondeur) ou 47 77 68 11 (heures de bureau)

Stéphane Gesquière

- recherche des personnes compétentes pour des conseils sur les effets lumineux, les allumages électriques etc. *Ça peut faire un bel article pour G News ?*

- loue du matériel GN.

- met en place un atelier de fabrication d'armes en latex avec deux associations locales. Compiler 100 fr. pour une épée ordinaire.

Je recherche un restaurant spécialisé en cuisine médiévale en RP. J'ai récemment goûté la tourte aux herbes dont parlait G News. C'est très curieux et pas mauvais malgré les épinards que j'abomine. C'est sûrement encore meilleur avec des poireaux.

Le Figaro du 5 janvier 1995. Françoise Giroud a fait état de l'émission de M6 dans un article antérieur. Qui pourra me dire où et quand cet article a été publié ?

Jeu de rôle

Qui ne joue pas un rôle du mieux qu'il peut ?

Qui n'est pas prisonnier du personnage qu'il incarne, avec une grande envie, parfois, de faire sauter ce carcan où l'enferme le regard des autres ?

Rien de plus simple. Il faut jouer au jeu de rôle, ce jeu qui a des milliers de pratiquants en France parmi les jeunes gens, et qui consiste à emprunter la personnalité de quelqu'un d'autre, un personnage historique, par exemple, et de se conduire en conséquence. Un « maître de jeu » détermine le personnage et les activités que le joueur devra accomplir, et vous voilà doge de Venise ou princesse d'Égypte, avec des tâches bien précises à remplir qui peuvent aller jusqu'au meurtre symbolique.

Il paraît que c'est grisant.

Or, pour avoir voulu jouer au jeu de rôle, trois adolescents se sont suicidés, à Orthez, à Amiens, à Angers. Fragiles, ils ont été gravement déstabilisés par cet emprunt de personnalité et les contraintes qu'il faisait peser sur eux. L'ayant appris, dans le cadre d'une émission de M 6, j'en ai fait état et cela m'a valu des dizaines de lettres de joueurs émus.

Que disent mes correspondants ? En situation de doute, d'inactivité, de quête de soi, le jeu de rôle peut être dangereux... C'est vrai, surtout si le joueur est manipulé par un maître de jeu pervers

ou inconscient. Mais ceux qu'il déséquilibre n'auraient été, sinon, la proie de l'alcool, de la drogue ou de quelque secte. Ils sont victimes d'eux-mêmes.

LA CHRONIQUE



de Françoise
GIROUD

Et ces victimes sont des cas rarissimes même s'ils sont spectaculaires.

Pour les autres, c'est-à-dire l'immense majorité, le jeu de rôle développe au contraire l'imagination et la créativité, demande à ses acteurs d'approfondir leurs connaissances, en particulier historiques, leur ouvre l'esprit, leur apporte un divertissement sain et fécond, dont ils tirent le plus grand profit.

Un lecteur m'écrit : « Les jeux de rôle auxquels j'ai beaucoup joué furent pour moi l'occasion de me révéler en plusieurs matières. Prise de parole en public, découverte de l'autre, organisation. D'autre part, j'ai découvert dans ces jeux des écritains tels que JRR Tolkien ou Chrétien de Troyes. Pourtant, je ne suis ni malade ni dangereux, ayant même eu des responsabilités universitaires, syndicales, politiques, pédagogiques et maintenant parentales.

« Toute activité humaine qui suppose contraintes et liberté conduit à des dérives parfois mortelles. L'exemple de la route où nous ne respectons pas les limitations de vitesse est illustratif. Plus de neuf mille personnes en meurent chaque année, parce que nous jouons tous « un rôle », où nous voulons être les plus forts, les plus malins, les plus rapides... N'en concluez pas au caractère funeste d'un jeu à bien des égards bénéfiques... pour les jeunes gens... »

Justice soit donc rendue au jeu de rôle. C'est assurément moins bête et moins stérile que les jeux vidéo.

Mais si rassurants que se veulent mes correspondants, on ne veillera jamais trop sur un adolescent angoissé... C'est si vite fait de glisser du mal-être au désespoir... F. G.

Lettre d'un joueur qui veut dire un Mô...

à ceux qui m'ont reconnu je dis bonjour, aux autres aussi, mais je dois leur expliquer que la "faute" d'orthographe est volontaire car Mô est le pseudo que j'ai emprunté dans 90 % des GN où j'ai eu l'honneur de jouer. Je voudrais vous faire part de mon expérience personnelle, car après avoir lu les douze numéros de G News, je voudrais vous apprendre qu'il y a des joueurs heureux et content de l'être.

Qui suis-je ? Je ne pense pas être un cas particulier, j'ai 27 ans et je suis cadre dans une boîte de Travaux Publics sur la côte Normande. Un vénérable Maître, que je salue au passage, m'a initié aux JdR il y a maintenant huit ans, durant mes études (rien de plus banal !!). Il y a deux ans, je me suis acheté mon Casus mensuel et mes yeux s'équarquèrent (c'est chiant surtout pour un myope) sur un encart "Spécial GN", mais quoi qu'est-ce ??? Les photos me parlèrent plus que les articles. Après avoir lorgné les diverses petites annonces, je me suis lancé sur un GN médiéval à Tours.

Ayant réussi à me faire inscrire, me voici à mon premier GN, dans une tenue plus proche de Goldorack que du Chevalier que j'étais censé représenter. Oh, je n'avais pas un rôle de premier plan, mais grâce à quelques bons joueurs qui m'ont empêché de m'enterrer tout seul, j'ai passé un week-end formidable et inoubliable. Je décidais donc de continuer et je fis d'autres GN en améliorant ma tenue au fil du temps. Début 94, je pris la résolution d'emmener mes copains de JdR et depuis nous avons fait de nombreux GN. Nous avons peut-être eu de la chance, mais jamais nous n'avons eu de "mauvais" GN et nous nous sommes fait plein d'amis. Maintenant nous nous préparons activement pour la saison 95. Alors nous nous sommes constitués en une association de joueurs de GN, car nous n'avons pas encore assez de cran et de courage (car il en faut) pour faire notre propre jeu. A ce sujet, je voudrais tenter de lancer un débat sur "les Règles vues par les Joueurs", principalement sur un problème de fond et non de forme; pour m'argumenter je donnerais quelques noms. Je vais tenter de faire des remarques et non des critiques, car il serait bien bas de ma part de critiquer des personnes qui se sont données un grand mal à nous faire rêver pendant un week-end. A ce propos je voudrais faire une importante remarque à tous les organisateurs: j'ai vu malheureusement parfois à la fin du GN des organisateurs frôler la crise de nerfs parce que tels ou tels joueurs étaient mécontents qu'on leur ait servi un repas tiède ou plus généralement qu'ils n'aient pu devenir des Dieux durant le jeu. Eh bien, messieurs les organisateurs, moi et mes amis vous tirons notre chapeau, car il est si facile de critiquer lorsqu'on peut prendre une bonne douche chez soi pendant que les organisateurs commencent seulement les tâches de rangement, de nettoyage, etc... Combien de joueurs se rendent réellement compte du temps et de la sueur que vous avez passé dans ce travail. Alors mesdames et messieurs les joueurs, avant de râler parce que vous avez été gênés par un petit problème d'intendance, regardez le Jeu en lui-même.

Bon, trêve de discours, sur les présentations du jeu et des règles variant d'une dizaine de pages sobres à 80 pages richement décorées, peu de chose à dire; à chacun de présenter comme il l'entend. Mais je n'ai jamais rencontré des règles qui soient trop simples et floues ou à l'inverse trop compliquées pour être jouées. Sur l'art et le manière de GERER les PVies, à chacun sa méthode qui implique une technique et une stratégie particulière, bien que peu de joueurs appliquent la règle des points répartis (ARCANES). J'ai remarqué que parmi les nombreux GN que j'ai fait en 94 (je regrette simplement de ne pas les avoir tous fait) seules deux associations, DEDALES et la défunte COMPAGNIE DES REVES

appliquent des niveaux à toutes les classes de personnage. En effet, il m'a toujours paru bizarre que seuls les lanceurs de sorts aient droit à des niveaux de puissance. Pourquoi ne pas donner des niveaux de maîtrise à toutes les classes. Ce qui provoque généralement quelques paradoxes, un jeune aventurier à la base peu versé dans le métier des armes peut virtuellement se retrouver aussi "dangereux" qu'un chevalier expérimenté et aguerrri au combat. Ou encore tous les assassins ont le même pouvoir de backstab, plus ou moins définitif. Je conçois que tout ceci doit être difficile à gérer mais si l'on décide de créer des classes de personnages distincts pourquoi justement ne pas les distinguer par des caractéristiques spéciales ou des talents particuliers, plutôt que de faire une uniquement différence autour de l'art magique; la science des armes n'est-elle pas considérée par certain peuple comme un art étrange (DUNE). Par contre, phénomène quasi général, les points de protection dues aux armures, pourquoi y a-t-il toujours si peu d'écart entre l'armure intégrale (parfois vraie et lourde) et le frêle et souple cuir clouté. Cela démotive généralement les porteurs d'armure qui, la chaleur aidant, se débarrassent de l'encombrante et si peu rentable armure. Idem au niveau des points de vie, même si le joueur ne ressemble pas à Arnold ou Sly, s'il est guerrier pourquoi a-t-il autant de PVie qu'un mage qui n'a jamais fait de sport (ARCANES) ??? Doit on parler de bonus professionnel ??? J'en arrêtera pour cette fois, j'attend impatiemment des réponses, pourquoi ne pas harmoniser les règles de jeu ? Mais vous me retrouverez ici bientôt, car je n'ais pas fini et je trouverai le moyen d'avoir le dernier Mô....

Franck Moreau, Neuville-les-Dieppe

AVARICUM SIMULATION

C'est à Bourges les 11 et 12 mars, c'est une "convention classique" de jeux de rôle avec une très forte composante GN. Cette convention se définit d'envergure régionale mais a l'ambition d'être nationale en ce qui concerne le GN. Toutes les assos sont donc les bienvenues et aucune n'a d'excuse pour ne pas y être, on ne peut trouver mieux du point de vue situation géographique et même probablement comme date. En tout cas, ce sera pour moi une occasion unique de rencontrer tous ceux avec lesquels je suis en correspondance et que je ne connais pas. Sont prévus :

- le musée du GN, c'est-à-dire l'exposition de tout ce qui fait le GN, armes en latex et costumes, vaisselle médiévale, monnaies, parchemins, presse, photos et vidéos, des objets insolites et des effets spéciaux, des maquillages etc.
- un stand fabrication et démonstration
- une auberge avec animations ponctuelles, à savoir jongleries, combats (latex) et simulations de combats (armes réelles), troubadours ...
- un colloque destiné à fournir à la presse la matière a des articles "intelligents"

Pour constituer ce musée, pour proposer des animations, les visiteurs-exposants sont fermement invités à prêter leur concours.

Les organisateurs soulignent que le but de cette rencontre n'est pas de rassembler des initiés mais plutôt de faire découvrir notre loisir à un large public.

Demandez le dossier "Inscription et vie pratique à Bourges" à **Avaricum Simulation**

Secteur GN

Jérôme Riffault

34, rue des Vignes

18570 La Chapelle-Saint-Ursin

Un texte piqué à Arcanes & Archanges (Annecy)

Zedélire...

Je ne sais pas si certains d'entre vous ont regardé le reportage de M6 début décembre concernant les jeux de rôles. Toujours est-il que le manque d'objectivité des journalistes au sujet de notre loisir est flagrant : une minorité de demeureurs pratiquant le JdR, choisis volontairement par M6, donnèrent une image négative du jeu. A&A n'est pas la seule association à réagir vis-à-vis de ce reportage puisque nous avons été contacté pour former une "Fédération d'Associations" chargée de répondre à ce reportage : un droit de réponse en quelque sorte, via supports de presse ou de justice - une montée au front.

Figurez-vous que bien que cette attention soit louable, A&A ne se joindra pas à ce mouvement. Changer l'image du JdR auprès de grand public (surtout des parents), à grand renfort d'argent ? Non merci ... et plutôt que de se liquer contre ce reportage, chacun ferait mieux de passer son temps et son argent à faire du meilleur GN, de meilleures conventions. C'est ce qui fera l'image de notre passion ! De plus, n'y a-t-il rien de plus grave à défendre ? Rien de plus important à changer ? Franchement A&A préfère prendre 10 frs sur chaque cotisation pour une cause plus valable (la restauration des sites, la réimplantation de forêts, le sida ...) que de donner de l'argent pour changer l'image du JdR.

Qu'avez-vous à foutre si la vieille du coin n'aime pas le JdR ? Cela vous empêchera-t-il de continuer à en faire ?

Alors, que préférez-vous ? Banquer pour la faire changer d'avis ou refiler votre vieux sac de couchage qui a fait déjà trois GN au mec qui crève de froid en face de chez elle ?

A&A comprend et respecte l'avis du mouvement de protestation mais ne s'inscrit pas avec, considérant qu'il s'agit là, comme le disait Rabelais d'un *petit cas dont furent faites grosses guerres*.

PS1 : vous êtes largement invités à réagir par écrit si vous souhaitez être publié dans le CA n°6. De même, si la future fédération veut réagir nous publierons ses écrits : il lui en coûtera 10 frs la ligne : l'intégralité de la somme sera reversée aux Restos du Cœur !

PS2 : vous-même, si dans votre entourage le JdR est mal perçu, commencez par faire lire cet article : vous prouverez ainsi que les pratiquants ne sont pas perpétuellement perdus dans leurs rêves mais qu'ils ont aussi conscience des réalités.

PS3 : une dernière suggestion à toutes les associations de France et de Navarre : si sur chaque cotisation 1 fr était prélevé et remis à grands coups de realation s presse à une organisation caritative,

ce serait sans doute là un bien meilleur moyen de redorer le blason du JdR que d'entamer des procédures coûteuses et interminables.

A bon entendeur, salut !

PS4 : si vous souhaitez participer d'une manière ou d'une autre à cette future "fédération", nous vous transmettrons ses coordonnées.

Je crois que l'auteur de cet article commet ici deux erreurs fondamentales mais je remarque tout d'abord que son souci de répondre aux contre-vérités de M6 est le même que celui des futurs membres de la future "fédération".

Première erreur : si la *vieille du coin* est le maire de la commune où le club de JdR bénéficie du prêt d'une salle et/ou de subventions, si la *vieille du coin* est la personne qui donne l'autorisation pour le fantastique terrain du prochain GN, si la *vieille du coin* n'aime pas le JdR, il n'y aura plus de salle municipale (le cas s'est déjà produit), plus de subventions, plus de terrain de jeu. A terme, il n'y aura plus de JdR du tout.

Autre erreur : il y a une contradiction flagrante dans ce discours. Si le projet de prélèvement de 1 fr par cotisation est tout à fait sympathique, je vois mal le président d'une association annoncer ce don à son de trompe dans sa ville, prévenir la presse locale, la municipalité et FR3 et remettre royalement 35 frs. aux Restos du Cœur.

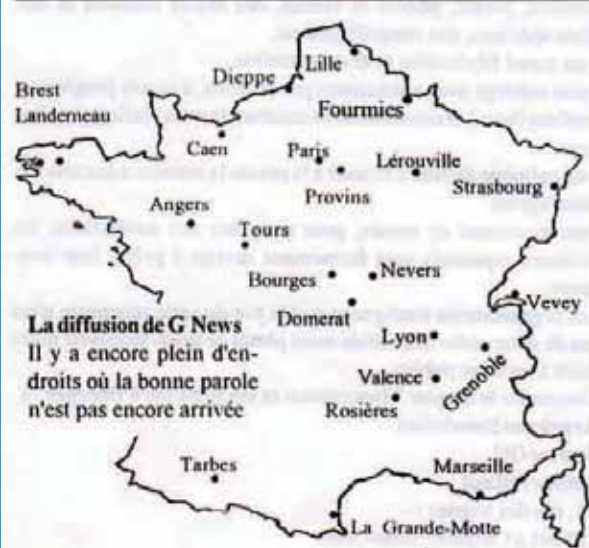
Rassembler les dons de toutes les associations de France et de Navarre, bien sûr, pourquoi pas ? Mais qui va s'en occuper ? Il faudra une structure minimum et cette structure, que serait-elle d'autre qu'une association d'associations, c'est-à-dire une "fédération" ? Il me semble que l'impact serait alors autrement plus important (on estime à près de 10 000 le nombre de joueurs français de GN).

Enfin, A&A voit tout cela par le petit bout de la lorgnette. Pour la "fédération", la défense de l'image du JdR sera un objectif parmi d'autres. Il y a tant à faire, ne serait-ce que favoriser les échanges et la communication entre nous d'abord et avec le monde extérieur ensuite, ce monde extérieur que A&A a tendance à mépriser (à nier ?) un peu. Tout cela pour le plus grand bien des organisateurs, du JdR et des joueurs.

A quoi bon faire de superbes GN et de très belles conventions pour améliorer notre image si personne ne le sait* à part une poignée d'inifités ?

Ceci n'est pas une réponse de la "fédé" mais une opinion personnelle. AB

* combien de lecteurs pour l'article de A&A, combien de lecteurs de G News ? Bien peu. Et encore une fois, ce que je vois, c'est que dans le monde du JdR on consacre beaucoup de temps et d'énergie à s'isoler et à se couper les uns des autres.



Trois jeunes suédois pris dans un morbide jeu de rôle

Deux frères de 16 et 17 ans ont été condamnés pour meurtre à six ans de prison. (...) d'autant que les deux frères avaient prémédité depuis trois mois le meurtre de Thomas, 15 ans, un de leurs meilleurs amis, et que l'affaire débouche sur une mise en cause des jeux de rôle.

Les trois jeunes garçons étaient devenus compagnons d'infortune dans leur village. Les deux frères, d'origine hongroise, étaient mal vus par leurs copains d'école qui les harcelaient. Thomas, un gros garçon avec des lunettes peu esthétiques était lui aussi devenu un souffre-douleur. Leur mise au ban les avaient rapprochés et ils s'évadaient à travers les jeux vidéo et les jeux de rôle auxquels ils jouaient chaque WE. Et puis Thomas s'est transformé, il a minci, a fait de la musculation et a échangé ses grosses lunettes contre des lentilles. Bref, il rentrait dans le rang, devenant même populaire auprès des garçons du village tandis que les deux frères restaient toujours sur la touche. Du coup ils ont vécu la transformation de leur ami comme une trahison.

Résultat, après avoir médité leur coup pendant trois mois, les deux frères ont battu Thomas à mort. Selon les conclusions de l'enquête psychiatrique, les deux frères vivaient dans un monde criminel imaginaire qu'ils ont développé à travers les jeux de rôle. Le rapport ajoute qu'ils souffraient aussi d'un manque de contact avec les adultes. InfoMatin du 3 février 1995

	Charte sécurité GN	Coordination GN	Fichier joueurs	Fichier orgs.	Coop. matos	Coordination règles	Journal	Aide juridique, assurance	Représent. public	Convention annuelle		
AGAM	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	17	85%
Alkhemia	2	2	0	1	1	0	2	2	2	2	14	70%
RUSH	3	1	2	2	2	2	0	2	1	2	16	80%
Chevaliers de la Lorient	4	2	1	2	2	0	1	2	2	1	15	75%
Crystal Noir	5	2	2	2	1	1	2	2	2	2	16	80%
Détalés	6	1	1	2	1	0	2	1	2	2	13	65%
ESIEE	7	2	2	2	2	1	1	2	2	1	17	85%
Faerie	8	2	2	2	2	0	1	2	2	2	17	85%
Flamen Temporis	9	1	2	2	2	0	2	1	1	1	14	70%
Guilde des Veneurs	10	2	1	0	2	0	0	2	2	1	11	55%
Harpisces	11	1	1	0	0	0	1	1	0	1	5	25%
Larmes Grises	12	2	1	1	1	0	1	2	2	2	14	70%
Lorraine Shooting Game	13	2	1	2	2	1	2	2	2	2	15	75%
Lutiniel	14	1	2	0	2	0	1	1	0	2	12	60%
Stéphane Gesquière	15	2	1	1	2	0	2	2	2	2	17	85%
Mandragore Rouge	16	2	1	2	1	0	2	2	2	2	16	80%
Georges Martinez	17	2	1	1	1	0	1	1	2	2	13	65%
Mille & Une Vies	18	2	1	2	2	1	1	1	2	2	15	75%
Nain Bourru	19	1	2	2	2	1	1	2	2	1	16	80%
Neuvième Croisade	20	2	2	1	2	2	1	1	2	1	15	75%
Smocking & C de Mailles	21	2	1	2	1	0	2	2	2	2	14	70%
Terre des Rêves	22	2	1	2	1	1	2	2	2	2	17	85%
Pierre Wagnier	23	1	2	2	2	0	2	2	2	2	17	85%
Zibés	24	2	1	1	1	0	2	2	2	2	15	75%
Guilde des Marches du Nord	25	2	2	2	2	0	2	2	2	2	18	90%
Don Quichotte	26	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13	65%
AR Lyon	27	1	2	1	1	0	2	2	2	2	15	75%

45	37	37	49	41	12	39	46	47	44	397
83,33%	68,52%	68,52%	90,74%	75,93%	22,22%	72,22%	85,19%	87,04%	81,48%	73,52%

On remarquera certains absents, comme la Mare aux Diablies, la Maison de Mermetros (deux des assos. initiatrices de la fédé), les Cendres du Phoenix (le coordinateur), Oubli ou faitéantise ... On peut supposer que ces associations auraient donné des opinions positives.

A l'automne 1994, j'ai été sollicité par le Grimoire, fanzine consacré à Warhammer, pour y tenir une rubrique GN (uniquement du médiéval). J'étais flatté (beaucoup) et surpris (un peu) et après avoir un peu hésité, j'ai accepté.

Le premier article que j'ai livré est paru dans le tome 11 et donne des conseils pour organiser "Mon premier Grandeur-Nature" puisqu'a priori les lecteurs du Grimoire (tirage 1 000 ex.) ne sont pas versés dans cet art et doivent probablement être considérés comme des débutants. Le second article donne des conseils d'organisation générale. Après, je ne sais pas encore et je pense que j'aurai besoin de votre aide. Un article fait cinq pages, presque un G News entier. Au boulot, je compte sur vous !

Comme tous les joueurs de JdR, le Grimoire s'est insurgé contre la lancusé émission de M6 et est parti à la recherche du célèbre Dr. Abgrall. Malgré l'ampleur de ces recherches, le bon docteur reste introuvable.

Il faut savoir qu'en France si un psychiatre est un médecin, un psychanalyste, un psychologue ou un psychothérapeute n'a pas d'existence légale, le titre n'est pas protégé et à peu près n'importe qui peut accrocher une plaque à sa porte et attendre le client ou se montrer à la télé sous un titre qui ne veut pas dire grand chose.

De nouvelles associations qui se consacrent au GN. Bienvenue au club.

Cornelune
Thierry Baron
39, rue de Dourdan
91530 Saint-Chéron

Le Temple du Rêve
Christophe Moulin
Centre Socio-Culturel
14760 Bretteville-sur-Odon

G News

Publication aléatoire

Mars 1995 no.16

Bourges

Bonne surprise à Bourges, où se tenait Avaticum Simulation, une convention de jeux. Outre les locaux et de nombreux parisiens, il y avait des représentants d'associations du Nord-Pas-de-Calais aussi bien que de la région PACA, de Lyon, de Tours etc. En tout une quinzaine d'associations avaient fait l'effort de se déplacer qui plus est pour travailler.

Le fruit de ce travail, les associations l'ont déjà reçu. Définition de la structure, du fonctionnement, du financement, de l'information et de la déontologie. Non pas que tous les problèmes aient été résolus mais le terrain est débroussaillé. Des représentants ont été élus, des représentants provisoires bien sûr.

La déontologie a déjà pris la forme d'une ébauche de charte consacrée en grande partie à la sécurité.

Maintenant, que deviendra ce beau projet ? Sera-ce un organisme fantôme et fantoche,

parfaitement inutile sauf à décerner des titres ronflants aux membres dirigeants ? Ou bien une structure qui se révélera vite indispensable et incontournable, celle vers laquelle on se tourne au moindre soucis et qui résout tous les problèmes ? C'est à vous de le décider.

Il reste à la fédération bien des choses à réaliser, à commencer par convaincre les (nombreux) réticents et à faire la preuve de son utilité et de son efficacité.

Le coordinateur général (provisoire !) me fait savoir qu'il a besoin d'aide et que toutes les bonnes volontés seront accueillies à bras ouverts. Il s'agit essentiellement de travail administratif. Ce n'est peut-être pas emballant mais si ce n'est pas in ou plusieurs d'entre vous qui s'y collent, ça va encore être pour moi et je n'y tiens pas du tout !!!

Bonne chance

OPINION

Salut, venant de recevoir le dernier G News, voici mes réactions.

Tout d'abord, le sujet n° 1: la fédération.

Je vois que les choses vont bien, mais, malheureusement, tout ceci me semble bien parisien. Il serait temps que les associations de province se bougent un peu. J'entends déjà certains responsables se plaindre d'être sur la touche. Il est vrai que l'opposition Paris-Province est réelle et qu'il est beaucoup plus facile de se réunir dans la région parisienne (ne serait-ce que pour des raisons de moyens de transport) que dans la province.

C'est pourquoi je propose de structurer la future fédération en créant des régions géographiques où il y aura une association relais (ou une personne). Cela multiplie les intermédiaires, certes, mais cela permet aussi de multiplier les contacts avec les associations locales. Qui plus est, cela permet également de faire en sorte qu'il y ait une cohérence et non plus un pôle parisien disproportionné face à des interlocuteurs éparpillés dans toute la France.

Pour ma part, je suis prêt à œuvrer dans ce sens dans la région Rhône-Alpes (voire Sud Est).

Le sondage

Je crois que c'est clair au vu des résultats. Si fédération il y aura, elle ne s'occupera pas d'une harmonisation des règles, et c'est tant mieux. Rien ne l'empêche par contre de tenir à la disposition des associations qui en feraient la demande un certain nombre de règles. Cela permettrait aux jeunes associations de ne pas à avoir à perdre leur temps en créant des règles. Elles auraient ainsi une base de départ. Pour ma part, je tiens les règles des GN que j'organise à la disposition de qui m'en fera la demande.

Je vois que certains sont toujours contre la création d'un fichier joueur. Ces comportement rétrograde auraient plutôt tendance à me hérisser, mais rien n'empêche de créer un fichier en y introduisant uniquement les noms fournis par les associations qui acceptent de nous les communiquer. De toute façon, par regroupement, je suis certain que nous retrouverons les noms des joueurs que certains veulent conserver pour eux. De plus, afin d'éviter toute confusion, je propose que chaque association inclue dans le questionnaire qu'elle envoie aux joueurs avant le GN une demande d'autorisation d'intégrer les coordonnées du joueur à un fichier joueur. Il est évident qu'un tel

fichier ne pourra être communiqué à tout le monde (pour des raisons légales) et qu'il sera utilisable uniquement par la fédération. Celle-ci pourrait ainsi centraliser les envois de publicité avec la pub pour plusieurs GN organisés par différentes associations dans le même courrier. D'où économie de frais postaux.

Le nerf de la guerre

Tout cela amène le problème du financement des activités de la fédération. Je ne sais pas si des subventions sont possibles. Toujours est-il qu'il faudra bien que les associations donnent quelque chose. Prétendre que les associations ne participent pas financièrement serait non seulement ridicule, mais ce serait également faire preuve d'une bêtise et d'une mauvaise foi sans borne. Si la fédération fournit des services, il faudra bien payer. Alors quelles seraient les modalités ?

- un abonnement fixe pour chaque association ? Je suis contre car il faut tenir compte de la taille des associations. En effet, 500 F. cela peut être beaucoup pour une association et peu pour une autre.
- une adhésion au prorata du nombre de participants aux GN me paraît la solution la plus adaptée. En effet, faire payer deux francs par joueurs ne serait pas une charge insupportable. Si on estime le nombre de joueurs à 10 000 en France, cela fait 20 000 francs (en imaginant que chaque joueur ne fait qu'un GN)
- un pourcentage du budget de l'association ? Le principe est équivalent à celui évoqué ci-dessus, mais les associations communiqueront-elles leurs comptes ? Je n'en suis pas sûr alors qu'en général elles sont moins discrètes sur le nombre de participants aux GN

Mon opinion quant au texte d'Arcanes & Archanges

Aussi louable que soit l'opinion d'autrui, je ne pense pas que ce soit avec des idées telles que celles exprimées dans l'article reproduit que les choses vont avancer. Courage, fuyons semble préconiser l'auteur. Il est vrai que plus nous nous isolerons, plus nous serons tranquilles, et plus on paraîtra bizarre aux yeux des autres.

La vieille du coin a peut-être, comme le dit Alain, plus d'importance qu'on le croit. Ainsi, l'adjoint au maire de Valence n'a t'il pas dit lors d'une réunion que les jeux de rôles c'était une activité de fous. Propos qui m'ont été rapportés par une directrice de Maison Pour Tous : *ben oui, je l'ai vu à la télé et comme je l'ai vu, je l'ai cru*. Résultat, au lieu de passer notre temps à organiser de meilleurs GN ou un meilleur festival du jeu, en l'occurrence, on va PERDRE notre temps à re-expliciter à la population locale ce que sont les jeux de simulation, que ce n'est pas parce qu'on se ballade costumés qu'on se prend pour Napoléon. L'argent que ça va coûter, j'aurais préféré le donner à une fédération qui aurait traité le problème dès son origine. Je sais, l'information, c'est le boulot des associations locales, mais on n'a pas tous le temps ni les moyens de s'y consacrer. Qui plus est, sur une ville de 60 000 habitants comment contacter tout le monde ? Alors on fait des émissions de radio, des articles de journaux etc. Mais c'est du boulot...

Si Arcanes & Archanges préfère prendre 10F sur une cotisation pour une cause de son choix, libre à elle, mais je ne sais pas si ses joueurs apprécieront de financer la recherche sur le sida, les restos du cœur, Bernard Kouchner en Somalie, car, c'est peut-être dur à dire, mais ce n'est pas cela qui fera avancer leur passion et c'est pas ça qui fera de meilleurs GN. Qui plus est, est-ce l'objet d'une association de GN de financer les grandes causes ?

Enfin, imaginons que nous fassions un gros don, un très gros don même, qu'en sera-t'il six mois plus tard ? Le jeu de rôle sera retombé dans l'oubli et l'anonymat que certains semblent aimer

(pouah, des néophytes !!!) alors qu'une fédération, elle, sera toujours là (enfin théoriquement).

Par contre une fédération peut non seulement donner un coup de main, mais permettre de substantielles économies (est-il vraiment utile que chaque association ait son groupe électrogène ?...) Je crois surtout que le rédacteur de l'article se bloque sur Zone Interdite. Créer une fédération rien que pour ça serait en effet perdre son temps. Mais a-t'il bien lu tout ce qui est prévu (fichiers, aide juridique, sécurité...) Outre le fait d'être un interlocuteur pour les médias, une fédération pourrait également être un relais pour les joueurs ou les associations.

Voilà. Je crois que j'ai tout dit en ce qui concerne la fédération.

Parlons GN

Maintenant, parlons un peu GN. En effet, il serait bien que G News, sans occulter le sujet fédération, rééquilibre avec ce qui était son sujet premier, parler de GN.

Tout d'abord, en relisant mes vieux G News (*quelle bonne idée !*), le n°7 en l'occurrence, j'ai remarqué que Jérôme Riffault parlait d'une K7 vidéo présentant le GN réalisée par Bernard Mendiburu (Spielberg du GN ?). J'aimerais savoir si il est possible d'obtenir une copie de cette superproduction Hollywoodienne.

Ensuite, j'aimerais revenir sur un débat qui avait été lancé (dans le G News n°6 entre autres) concernant les marchands.

En effet, trop souvent, le joueur interprétant le marchand ne sait pas ce qu'il peut vendre, ce qu'il possède, ce qui est intéressant à acheter. Ainsi, les rôles de marchands sont souvent assez creux. C'est pourquoi j'essaie actuellement de créer un système largement inspiré des échanges dans Civilisation. Chaque marchand dispose de titres de propriété qu'il peut échanger. La possession de plusieurs titres du même produit accroît la valeur globale du produit. Ce système sera testé en avril et s'il est concluant je le mettrai à la disposition de ceux qui m'en feront la demande. Toutefois, j'aimerais savoir si d'autres organisateurs ont des systèmes particuliers qui pourraient être utiles.

Par contre, je bute sur le problème des bardes. En effet, je cherche un moyen d'organiser des combats de bardes dans les GN où il y en a. Le problème est qu'on peut difficilement demander un concours de chant ou de poésie aux joueurs (c'est comme si on demandait au mages de faire des tours de magie). Je suis donc à la recherche d'idées et j'attends vos suggestions.

Stéphane Gesquière

Comme d'habitude, vous aurez à subir les commentaires du gourou de service, c'est-à-dire moi-même en personne.

Les règles

Chacun a pu se rendre compte qu'à la question la fédération doit-elle unifier les règles de jeu ?, les réponses ont été à peu près unanimes, c'est non, pas question et l'auteur du texte précédent s'en félicite.

Je comprends parfaitement cette attitude, les règles de jeu sont l'essence même d'une association, son style, sa manière de vivre. Toutefois, si je me place du point de vue du joueur qui va aller sur trois ou quatre jeux de suite (il y en a), que c'est empoisonnant ! A chaque fois il faut s'enfiler plusieurs pages de texte, c'est très fastidieux. De plus, il est bien rare que de ci de là il n'y ait pas un peu de confusion ou d'incohérence dans les explications. Plus agaçant encore, tel point de règle de l'association X est en contradiction avec ce qu'en pense l'association Y. Au bout du compte, il arrive qu'au cœur de l'action on applique la règle de X alors qu'on est chez Y. Fumble !

Si en plus il y a vingt pages de description du monde et

d'historique, dix pages de sorts de magie, huit pages de psaumes de Saint-Truc ... moi, joueur, je lis ça un peu en diagonale. Alors je ne sais pas si les autres font comme moi, mais j'arrive assez souvent sur un jeu en n'ayant pas étudié vraiment à fond ces fameuses règles.

Il est inconcevable d'imposer des règles uniques, mais n'est-il pas possible de créer une base minimum ? Je crois que la question mérite d'être posée aux premiers concernés, aux joueurs.

F. Dominski (Caen) remarque que coordonner la longueur des armes, ce serait déjà pas mal.

Le financement

Tout le monde avait soigneusement évité d'en parler jusqu'ici, c'est le genre de truc qui devient vite un motif de fâcherie. L'idée d'une taxe légère sur chaque joueur et sur chaque jeu est très bonne, d'ailleurs la fédé l'a adoptée.

Réflexions sur les termes de la proposition de réponse aux médias

On m'en a souvent parlé. On me fait remarquer que si un spécialiste de la communication, un journaliste, s'emparait de ce texte il pourrait sans doute assez facilement s'appuyer sur certains termes (drogue, secte) pour les détourner et produire l'effet contraire à celui recherché. Peut-être, je ne sais pas. Ce texte fournit essentiellement des arguments pour notre cause, à vous d'y prendre ce qui vous y semble bon.

De quoi doit parler G News ?

De GN, bien sûr, et on me dit gentiment, S. Gesquière n'est pas le seul, que je ne traite pas toujours le sujet. J'attends vos suggestions. Costumes, magie, effets spéciaux, comment faire jouer les marchands, les bardes, quels sont les différents systèmes de gestion des PV ... ? Les sujets sont nombreux, à vous d'écrire. On me dit aussi que c'est parfois austère, voire ennuyeux. OK, on fait ça quand l'élection de Miss GN en string médiéval (fourrure et cotte de mailles) ? On fera la fête et il y aura orgie ...

L'avenir de G News

Une fédération a l'air de se monter, ce sera désormais aux associations organisatrices de GN de se prendre en main et éditer un éventuel canard ; G News s'arrêtera donc tout seul d'ici quelques mois pour, je l'espère, laisser la place à votre journal.

Armures

Olivier Bon vend des plastrons d'armures, des vrais en métal. Styles romain, médiéval et renaissance. Une trentaine en tout.

Plastron et dossière 500 francs

Plastron ou dossière seul 300 francs

Que faire avec une dossière seule ?

☎ (1) 46 45 18 70 jusqu'à 21h30

L'ART DE RECEVOIR AU MOYEN-ÂGE

C'est un livre simple, clair, facile d'accès et dont tout les trucs ou bricolages qui y sont décrits sont aisés à mettre en œuvre. Vivement recommandé.

Les sujets abordés sont la décoration et le mobilier, la musique et la danse, la gastronomie, les costumes (description et fabrication), le bricolage en général, c'est-à-dire comment fabriquer des bancs, torches, lustres, consoles, blasons, comment faire de la gravure à l'acide, de l'émaillage, du métal repoussé. Bibliographie. Editions Fleurus, prix inconnu mais probablement peu élevé.

11, rue Duguay-Trouin
75006 Paris

Calendrier GN

Alteratio ● Realitatis Paris

► jeu médiéval-onirique les 20 et 21 mai du côté de Saint-Malo. 30 joueurs, 200 francs

► jeu avec des indiens, des conquistadors et des colons, donc époque XVII^{ème} siècle, toujours du côté de Saint-Malo mais pas au même endroit. 25 et 26 juin, prix non fixé.

Antarès

organise le Souffle des Bannis, jeu médiéval-fantastique dans la forêt de Frémontiers (25 km d'Amiens) les 1^{er} et 2 juillet. 150 francs, repas compris. Inscriptions ouvertes jusqu'au 12 mai.

Sébastien Kwick

142, rue de Fresnoye

50260 Flesselles

☎ (16) 22 93 40 76 > 19 heures

Hommes & Démon

propose un GN les 30 et 31 juillet à Boussay (sud de l'Indre-et-Loire). Ils ne savent pas encore si ce sera du celte, de l'alchimie/templiers ou tout bêtement médiéval-fantastique. Dans tous les cas ce sera plus diplo que baston.

4, rue d'Amsterdam

37100 Tours

Deux Tours Grenoble

Propose le Sang des Prières à Barry (près de Bollène dans le Vaucluse; c'est un village troglodyte, site magnifique) du 28 au 30 juillet. De 200 à 360 francs suivant la date d'inscription et qu'on est ou non adhérent. 120 joueurs max., mineurs non-acceptés.

Nicolas Milesi

372, chemin de l'Eglise

38330 Saint-Ismier

Fêtes médiévales à Saint-Florent

(Cher) les 24 et 25 juin et Issoudun (Indre) du 25 au 28 mai.

Smocking & Cottes de Mailles

organise un jeu médiéval les 13 et 14 mai dans une forêt de la région parisienne. De 165 à 265 F. Repas et armes fournis. S'inscrire avant le 15 avril.

Christian Ménapace

57, av. de la Villeneuve

93420 Villepinte

☎ 43 83 98 36

Haruspices

Jeu les 24 et 25 juillet (juin ?) vers

Blois. Détails inconnus.

Nicolas Cosson

1, route de Saint-Laurent

41220 Crouy-sur-Cosson

La Mare aux Diables

organise un jeu cyber-punk dans Paris le WE de Pâques. 100 francs.

Priscille Barbé

95, rue d'Avron

75020 Paris

☎ 43 70 99 02

La Mandragore Rouge

Les Mains de Sang, jeu médiéval-fantastique les 22 et 23 avril au château de Montcornet (près de Charleville-Mézières). De 200 à 300 F. tous les repas compris excepté samedi midi.

Tamara Kaiser

82, rue JP Thimbaud

75011 Paris

☎ 43 57 35 26

RAJR

Jeu à Barry, village troglodyte près de Bollène (83), les 28 et 29 avril. De 220 à 360 F.

BP 6070

69468 Lyon cedex 06

☎ (16) 78 58 42 65 / 78 52 71 82

Lutiniel

Propose le jeu O Fortuna qui aura lieu les 10 et 11 juin à moins de 200 km de Paris (?). De 150 à 200 F. Limite d'inscription le 10 mai.

Jérôme Thiery

95, Bd. de la Boissière

93130 Noisy-le-Sec

☎ 48 18 00 65

Alexis Gilliot, qui n'a pas encore constitué d'association, organise un jeu / fête médiévale basé sur des principes nouveaux à Fontenay-Trésigny (77) les dimanche et lundi de Pentecôte. Places limitées. Détails non encore précisés.

Alexis Gilliot

6bis, rue de la Vignotte

77540 Lumigny

J'ai pu consulter à Bourges mon distingué concurrent *Les chroniques de Mengloire* édité par Hommes & Démon de Tour. C'est à peu près le modèle de ce que devraient faire les associations qui ont des jeux suivis. Chroniques bien sûr, reportages, enquêtes, ragots ...

Je me fais vieux et il est bien possible que certains de ceux qui m'ont demandé des no. de G News ne les aient pas reçus. Qu'ils me les redemandent.

Alain Borrel

49, rue de la Chine

75020 Paris

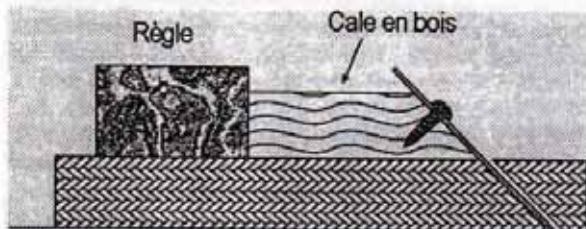
☎ (1) 43 58 53 94

Si cette case est cochée, c'est que vous n'avez plus de timbre

Courrier du Cœur

Pierre Wagnier de Landerneau est chef scout. Eh bien, même en ne pratiquant que des activités reconnues et irréprochables, il s'est fait traité de neo-nazi par la presse locale (quelque part au fin-fond de la Bretagne je suppose). Que dire alors du GN ? Il y en a du chemin à faire ...

A part ça, il invente le fil à couper le plastazote, c'est-à-dire un petit accessoire dont il nous donne le schéma :



On peut très bien améliorer la chose en disposant plusieurs lames afin de découper un profilé en une seule passe.

Pierre Wagnier recommande vivement le guide de fabrication des armes en latex de l'association Arcanes*.

Il fait aussi quelques remarques sur les règles de jeu :

- les règles de jeu de l'association Arcanes d'abord. Cette association calcule avant le jeu les dégâts que peut infliger, par exemple, un assassin utilisant une dague pour exercer son art suivant une formule du genre :

$$\text{Dégâts} = PV + NRT \sin(2\pi + k\omega/c) \parallel \overrightarrow{ROTE}$$

Le résultat est inscrit sur la lame de la dague et sera montré à la victime. Le système de PV d'Arcanes, même s'il est réaliste, nécessite la mémorisation de dix nombres ! Comme le fait remarquer PW, les règles "en action" doivent être simples, voire simplistes, sinon c'est la contestation assurée et c'est alors que la vraie baston commence.

- le coma et l'inconscience. P. Wagnier note que bien souvent cette notion est présente dans les règles mais qu'il est bien rare que les joueurs s'effondrent réellement à terre (où ils sont immanquablement achevés). Ne peut-on remplacer cette notion par celle de *déroute* si chère aux wargameurs ? A mettre au point et à tester. Enfin, une adresse découverte par Pierre Wagnier, celle d'un fabricant de plastazote et mousse de polyéthylène, plusieurs nuances, mais qui ne vend qu'en gros, d'où l'intérêt d'une centrale d'achat. Environ 60 francs la plaque de 200x100x1 cm de plastazote.

Carpenter SA
Les Sablonnières
53400 Craon
☎ (16)43 09 16 09

Arcanes
Sébastien Delhomelle
27, rue Lamartine
80000 Amiens

L'auberge du Chat-Pitre, rue du Chapitre à Rennes, est une auberge médiévale (cuisine, décors, musique, animations le WE) qui fait des réductions aux clients costumés.

Jérôme Riffault dit l'Indispensable remercie au nom d'AVARICUM SIMULATION tous ceux qui sont venus à Bourges et qui par leur obligeance ont donné de l'éclat à la manifestation et ont permis de présenter le GN à un public nouveau. Il vous espère plus nombreux encore l'année prochaine.

Les huiles de la municipalité ayant eu l'air satisfaites de la convention, il est possible et même probable que la prochaine édition soit plus vaste et préparée avec plus de moyens. Jérôme propose de consacrer cette convention à la réunion annuelle des associations GN.

Le Royaume du Milieu

Le jour même où de nombreuses associations de GN se réunissaient à Bourges pour accoucher dans la douleur de la fédération, Philippe Poincard (que je ne connais pas) organisait une rencontre pour fédérer toutes les associations concernées par le JdR, le GN, le wargame et les jeux de plateau. Vaste et ambitieux projet ! Surtout quand on considère les difficultés qui apparaissent rien que pour unir les associations GN.

55, Bd. Michelet
93130 Noisy-le-Sec

Albertissus

17 rue de Mulhouse
75002 Paris

Tissus de tous types ou presque : c'est un soldat et vous devriez trouver votre bonheur chez lui. Un conseil, venir acheter du tissu en cours de semaine (mardi, mercredi et jeudi).

Dominique Hulin

C'est un comédien - cascadeur - chanteur qui pratique, outre les cascades, l'escrime (maître d'arme), l'équitation et la natation. Une particularité, il mesure 2,05 m pour 140 kg. Vous l'avez vu dans de nombreux films, ne serait-ce que dans Moonraker où il assure le doublage de Jaws, le géant (2,30 m) aux dents d'acier qui veut du mal à James Bond. Eh bien, non seulement Dominique Hulin s'intéresse au GN et assurera un rôle lors du jeu / fête médiévale organisé par Alexis Gilliot (voir calendrier), mais encore il est disposé à donner un coup de main pour former des joueurs et des PNJs.

10, rue Philippe-Lebon
93140 Livry-Gargan

FFSH ? Qu'est-ce ? C'est la Fédération Française des Fêtes et Spectacles Historiques qui organise des stages d'apprentissage aussi bien de fabrication de costumes et chapeaux que d'escrime médiévale et artistique. On peut aussi y apprendre à fabriquer des casques et des armes ou les pas de danse à la mode au XIII^{ème} siècle, le maniement du bâton, à construire des décors en polystyrène ou en élastomère, l'expression corporelle ... En fin de compte, la FFSH s'efforce d'enseigner comment faire vrai avec talent et au moindre prix.

André Chesnes
☎ (1)44 79 40 09

Le CATSS est le Centre d'animations techniques, scientifiques et sportives organisé par le service enfance de la ville de Bourges. Le JdR est une des nombreuses activités proposées aux enfants et cela tout à fait officiellement et avec la bénédiction de l'adjoint au maire chargé de cet organisme. Comme quoi tout n'est pas si noir.

Dans le même ordre d'idée, l'association des français de la région centre a proposé au cours des vacances de février 95 un stage de formation d'animateurs (BAFA) axé sur les JdR et où J. Riffault (il est partout) a fait une intervention appréciée. Cette association envisage pour Pâques 96 l'organisation d'une formation spécifique au JdR et au GN.

Une idée à retenir dans l'optique "on s'ouvre sur le monde".

C'est un fanzine consacré au GN, un cousin de votre G News préféré et d'un style assez différent. D'abord, il est présenté en fascicule de 28 pages avec une illustration en couleur sur la couverture et de nombreuses autres en noir & blanc à l'intérieur. Les sujets abordés (no.3) sont la fabrication d'une toge romaine, des critiques de films, des descriptions de GN à venir, en particulier la description d'un jeu Louis XIII, un article sur le prix des jeux, il y a des fiches d'inscription pour des GN de la région Rhône-Alpes et des jeux de mots très ignobles et très stupides (ceux que je préfère), et même la métaphysique.

C'est plus cher que G News, 14F. Bimestriel.

Édité par le Nain Bourru (association basée en Ardèche et en RP)

Matthieu Brunet

Flandre Un

49, rue de Châtenay

92160 Antony

☎ (1) 42 37 47 84

G News

Publication aléatoire de bon goût

Mai 1995 no.17

Fête d'été

Projet sympathique qui en tarabuste plus d'un, à commencer par moi-même. Bernard Mendiburu, coordinateur à la création de la Fédé y songe beaucoup aussi.

J'aimerais vraiment qu'on s'organise quelque chose de grand cet été. Soit une semaine médiévale entre joueurs de GN, soit une migration en masse sur les terres du Summerfest en Angleterre

Interview téléphonique de Michel Zeitoun, le cuisinier des cuissots, rescapé du Summerfest 94

- le Summerfest a lieu le dernier WE d'août. C'est une convention médiévale qui commence dès le jeudi soir; les participants négocient du vendredi au dimanche et le lundi matin, c'est la grande trahison, à savoir la baston finale.

- la bouffe, chapitre important; amener sa bouffe sinon c'est le hot-dog-hamburger mauvais et cher, en plus les files d'attente sont longues et ne sont pas un bon coin pour négocier. Les bonnes négociations se mènent le cul dans l'herbe en sirotant une bière. Elles sont bonnes, le cidre aussi. Servies à la pinte, environ 1£ le demi-litre

- l'inscription coûte environ 300F, ce qui donne droit à planter sa tente, à être livré en bois pour le feu et à accéder aux toilettes, et sans doute à des

douches aussi. Parfois, ils demandent le badge pour l'accès à la baston finale et aux multiples tournois et des joutes sont organisées pendant l'attente.

En général les Français jouent avec l'équipe des Lions. Il y a les Lions, les Vipères (des elfes noirs), les Ours, et encore trois ou quatre autres groupes. On peut créer sa propre équipe, prévoir d'être 30 pour ne pas passer inaperçu, il y a quand même presque 3000 participants. L'année dernière avec 15 belges, on a tellement fait de boxon en dépouillant un magicien devant la milice, que ça a mis une journée d'animation, le temps de tous nous coller en prison...

- un exemple d'ambiance; Le vendredi après-midi, le duc des Lions a voulu aller satisfaire un besoin. Pour y aller sans se faire massacrer, il a déplacé ses troupes et les Vipères, près de 200 personnes. Tout ça parce que les toilettes les plus proches étaient à moins de 100 mètres du camp Scottish, leurs ennemis jurés. Quand les Scottish ont vu arriver les Vipères, ils ont chargé. Le front à tenu pendant que le duc finissait sa besogne. On a relevé plus de dix cadavres de chaque côté, laissés aux bons soins des prêtres.

suite page 3

De Nicolas Cosson, association Haruspices

Armures en zinc : Haruspices donne les patrons à toute personne qui en fait la demande.

Pour une plaque de zinc de 200 x 100 mm (adresses ci-dessous) qui permet de réaliser trois plastrons avec dossières, spallières, buffe, colletin, canon d'avant et d'arrière, bras compter 246,70 F. On trouve des grignoteuses ou pinces à découper le zinc et des rivets dans tous les magasins de bricolage, compter 250 F. Pour le cuir (qui recouvre les côtés tranchants), chutes à 40,30 F/kg.

Pour les sangles, toujours Rougier et Plé, quart de peau vachette à 221 F.

Monsieur Rapin, cordonnier, réalise également toute sorte d'objets en cuir sur commande. Exemple : paire de brassières en cuir supérieur (du poignet au coude avec lacets) 290 F. Coût de revient d'un haut d'armure complet environ 100 F.

J'expliquerai éventuellement dans un prochain courrier la méthode pour fabriquer de la vaisselle, des boucliers et armures en résine mais je n'ai franchement pas l'impression que ce soit un secret, je ne suis donc pas persuadé que cela soit très intéressant (*mais si, mais si !*). Les fiches gratuites de chez R&P sont une mine d'astuces. Mais bien sûr, il faut se donner la peine d'aller les consulter.

Fournisseur zinc
Lefever Matériaux
5, bvd de l'Industrie
ZI
☎ (16) 54 42 47 50

Cuir
Rougier & Plé
13, bd des Filles
du Calvaire
75003 Paris
☎ (1) 42 72 82 90

Boucles de sangle
Cordonnerie P. Rapin
3, rue Lenoir
41500 Mer
☎ (16) 54 81 26 53

Vaste question soulevée dans G News n° 12 : Faut-il de la magie...?

J'attends avec impatience qu'un ou plusieurs lecteurs courageux me pondent un ou des articles sur ce sujet. En faut-il ? Si oui, comment la mettre en œuvre pour qu'elle soit efficace et crédible ? Quels sont les sorts vraiment utiles ?

Avant que de pouvoir répondre il serait bon de savoir ce qu'était la magie au Moyen-Age. Non, ce n'était pas les boules de feu ou les nuées de météores d'AD&D. Qu'on se le dise, la sorcellerie et l'alchimie n'ont pas attendu les JDR pour exister. Je trouve ridicule de vouloir appliquer un modèle de magie importée des JDR alors qu'il existe de très bons exemples historiques.

Pour en savoir plus :

- * La Magie, voix secrètes de l'Antiquité. Textes traduits par P. Charvet et A. Ozanon. La plupart des incantations de l'Antiquité avec la description de tous les rituels et composantes. Très pratique pour élaborer un système de magie "réaliste" en GN. 215p, 125 F. Ed Nil.

- * Elipha Lévi : Dogmes et rituels de la haute magie. L'explication des pentacles et autres figures cabalistiques accompagnée d'exemples d'invocations qui furent pratiquées. Utile pour éviter de faire et dire n'importe quoi. 145 F.

- * Institoris & Sprenger : Malleus Maleficarum ou Marteau des sorcières, écrit en 1486, il sera le bréviaire des chasseurs de sorcières en général et de l'Inquisition en particulier pendant près de deux siècles. Passionnant. 608p, 198 F. Ed Millon.

- * Abbé Morellet : Abrégé du manuel des Inquisiteurs. Rédigé à l'origine par Nicolas Aymerich au XIV^{ème} siècle pour servir de règle

aux inquisiteurs. 244p, 110 F. Ed Millon.

* Johan Joseph von Görres : La mystique divine, naturelle et diabolique. Somme fabuleuse d'anecdotes tirées des vieux récits hagiographiques et des traités de démonologie de l'Antiquité et du Moyen-Age. 672p, 430 F.

* Mircea Eliade : Forgeron et alchimiste. Ed. GF

* Dom Augustin Calmet : Dissertation sur les revenants en corps, les excommuniés, les oupires ou vampires, brucolaques, etc. Cet ouvrage rédigé par un bénédictin érudit en 1751 renferme tout ce qui se disait sur les créatures démoniaques.

Vous recherchez pour votre prochain GN un château fort, une abbaye, un manoir, une église, une ferme fortifiée, une commanderie... Allez consulter les bases de données de l'Inventaire Général dans les C.D.P. (Centre de Documentation du Patrimoine). Vous y trouverez des banques d'images sur microfiches (des milliers de textes, de photos, de cartes et de plans). Vous pourrez vous y procurer des documents photocopiés, des tirages de photographies et de plans et des éditions informatiques personnalisées. Tous les documents sont interrogeables en conversationnel à l'aide d'un thésaurus hiérarchisé.

Il existe par ailleurs un annuaire télématique du patrimoine de la région centre (il doit aussi en exister pour les autres régions). Il est consultable sur le 36-14, code OTAVIA. Pour rechercher un édifice il suffit d'utiliser au moins l'un des critères de sélection possible : le département, la commune, le type d'édifice. Vous obtiendrez des écrans-résumés puis des fiches écrans complètes. Ce service permet de préparer ses demandes au C.D.P. En effet, l'interrogation des bases de données se fait par l'intermédiaire d'un documentaliste et après formulation écrite de la question. Attention, la recherche documentaire automatisée fait parfois l'objet d'une facturation à la minute et suivant les modes d'interrogation et d'édition.

NB : Le domaine couvert en architecture correspond à un inventaire du patrimoine bâti (public ou privé), qui se veut exhaustif pour la période comprise entre le V^{ème} siècle et 1850 !

◆ Pour l'Île de France

Direction régionale des Affaires culturelles (D.R.A.C.)
Grand Palais - Porte C
75008 Paris
☎ (1) 42 25 03 20.

◆ Pour la région centre

Cité administrative Dunois
rue Marcel Proust
45000 Orléans
☎ (16) 38 53 91 39 ou 38 53 91 38.

◆ Pour obtenir l'adresse des autres C.D.P. adressez-vous à :
Centre national de Documentation du Patrimoine

Hôtel de Vigny
10, rue du Parc Royal
75003 Paris
☎ (1) 42 71 22 02.

Pour ceux qui s'intéressent à la pyrotechnie la firme française Ruggieri organise chaque année des "stages" sanctionnés par l'obtention du K1, 2, 3 ou 4 ; il s'agit de diplômes d'atificier (K4 = professionnel). On y apprend la composition des bombes, les règles de sécurité, le maniement des détonateurs, fumigènes, effets pyrotechniques, etc. A l'issue des trois jours une "interrogation" de 50 questions vous est proposée. Si vous faites moins de cinq fautes vous obtenez le diplôme 1, 2 ou 3.

Ces stages d'une durée de trois jours coûtaient l'an passé 1600 F (déjeuner et dîner compris, plus un T-Shirt pour frimer). Pour ne pas payer une telle somme allez voir le maire de votre commune (désolé pour les parisiens) et dites-lui que vous souhaitez suivre

le stage Ruggieri pour pouvoir tirer les feux d'artifices de la commune. En règle générale, ce sont les communes qui paient ces formations à condition que vous ne démenagiez pas dans les années qui viennent.

Pour de plus amples renseignements, il existe un magasin Ruggieri à Paris : Paris Festival Pyropa, rue Notre Dame de Lorette (adresse communiquée dans un précédent GNNews). Si vous souhaitez utiliser des effets spéciaux sans pour autant suivre ces cours, n'hésitez pas aller voir le vendeur de chez PFP, il est très sympathique et très compétent. Expliquez lui l'effet recherché, cela devrait suffire.

Une astuce pour teinter la résine : le Zébracrier. C'est une poudre à récurer les vieux poêles en fonte. Il suffit de la mélanger directement à la résine pour obtenir la pigmentation métallique (comme sur les réalisations Médiév'art). Le gros avantage est, qu'étant teintée dans la masse, la résine peut ensuite être poncée sans perdre sa couleur argentée.

Adresses diverses :

◆ Pour la cire à cacheter

La Franciade, 250 g de cire pour seulement 14,70 F. La Franciade est une coopérative agricole à l'échelon national.

◆ Pour la viande Abbatoirs Municipaux de Contre :

Établissement Pasquier
1, rue Nicolas Appert, ZI
47100 Contres
☎ (16) 54 79 53 83
Exemple 150 côtes de porc pour 537,90 F soit 3,60 F pièce.

◆ Produits laitiers

118, route Nationale
41350 Saint-Gervais la Forêt
☎ (16) 54 42 80 84

Exemple : beurre 25 F/kg, rilette porc et oie 35 F/kg, salami 25 F/kg, saucisson à l'ail 25 F/kg, boîtes de cinq kg de macédoine, carottes, betteraves, flageolets, etc. 35 F.

◆ Médailles et objets bizarres en tous genres :

Le Dragon Vert
10, rue Henri Drussy
41000 Blois
☎ (16) 54 78 56 80.

◆ Papier recyclé qui imite très bien le papier parchemin :

Librairie Forum
☎ Com de l'Orangerie
37000 Tours
42 F les 100 feuilles.

◆ Pour les barres de nylon utilisées pour les manches de hache

Établissement Berlanecourt
rue R. Dion
ZI de l'Engry
41000 Blois
☎ (16) 54 78 18 33

◆ Turbigom

65, rue de Turbigom
75003 Paris
☎ (1) 48 87 56 91

plaque de plastazote de 200 x 100 x 10 à 194,20 F.

◆ Pour le latex, la résine, le mat de verre, les pinceaux, le RTV, la plastiline, etc.

Polyester 93
2-24, av. Henri Barbusse
93012 Bobigny Cedex
☎ 48 44 55 74.

◆ Pour le tissu Dreyfus au marché Saint-Pierre

2, rue Charles Nodier
75018 Paris
☎ (1) 46 06 92 25

On y trouve du velours matelassé de toutes les couleurs ce qui est rarissime.

◆ Fibre de verre et fibre de carbone :

Weber Matériaux
9, rue de Poitou
75004 Paris
☎ (1) 42 71 23 43

◆ Néoprène

Droguerie Coupé
58, rue Denis Papin
41000 Blois
☎ (16) 54 78 09 73.

◆ Pour les armures, boucliers, casques en résine et kevlar et éléments de décors modulables

Suzanne et Daniel Bourgues
Orans'ruc
33790 Pellegrue
☎ (16) 56 61 40 05.

◆ Encyclopédie Médiévale de Viollet-le-Duc 350 F

Musée du Moyen-Age
Thermes de Cluny
6, place P. Painlevé
75005 Paris
☎ (1) 43 25 75 61.

◆ Pour les torches à réservoir Cora

Av de Vendôme
41000 Villebarou
les 15 pour 100 F

◆ Bancs et tables à 3 F pièce pour un week-end : mairie de Crouy-sur-Cosson.

Certains lecteurs pourraient penser que parmi les nombreuses adresses données par N. Cosson, peu sont utiles. Des bancs à louer à Crouy-sur-Cosson n'intéresseront que modérément un organisateur de Strasbourg. Certes. Mais N. Cosson montre ainsi qu'en explorant bien sa région, en cherchant, en fouinant, on trouve des solutions économiques à de nombreux, très nombreux problèmes. A méditer.

● la baston du lundi, c'est du jamais vu; genre un front de 30 grands écus qui monte vers vous au pas cadencé. Si ça ne vous suffit pas, sur un ordre, les écus s'écartent et une troupe de combattants apparaît et charge. Sympa non ? Pour les amateurs de sensations fortes; repérez une colonne de Vipères en ordre de marche et tentez de la couper en deux. Ça promet. Vous nous en direz des nouvelles...

● deux personnes à rencontrer absolument; Mad Mike et Jésus, deux bons combattants. Jésus c'est le seul qui vous dépasse tous de trois têtes et qui porte une épée aussi grande que lui.

● si vous avez des sous, venez avec, il y a des échoppes absolument superbes; armes, armures, boucliers, casques, costumes ... réservez vos achats d'armes au lundi après-midi c'est parfois les grandes soldes.

Comment procéder? Commencez par chercher autour de vous qui y est déjà allé, qui veut y aller. Faites vos comptes, et dites-nous si vous seriez quelques-uns intéressés. Si on peut grouper les inscriptions et le transport, ça fera pas de mal aux finances. Écrivez à AB ou BM.

Une semaine de camping médiéval et d'animations en France

Pour les nouveaux, c'était là mon idée originelle de cet automne, idée qui m'a mené de fil en aiguille à coordonner la Fédé.

C'est à la fois plus simple et plus compliqué que Summerfest; c'est moins loin et moins cher mais il faut tout faire. En particulier fixer une date et un lieu. Qui connaît un terrain qui puisse servir de lieu de camping et de jeu pour environ une semaine ? Avec approvisionnement pratique en bois, en eau, nourriture et autres.

Ensuite chacun viendrait avec son bout de décor, ses costumes de monstres, ses trois trésors à cacher et deux parchemins pour faire une carte aux trésors... On vous laisse imaginer la suite des interaction et on ne veut pas en savoir plus, on découvrira sur place, avec vous ce GN géant ou tout le monde a amené un morceau du scénario.

Je peux d'ici vous donner la trame de base; une foire commerçante, un pouvoir centralisé affaibli ou inexistant, des prétendants à la pelle; quelques princesses à marier, une louche de cultes pas nets, une pincée de surnaturel, deux verres de délégations étrangères, une ou deux réincarnations de prêtres mal bénis et la sauce est prête. Autravail...
B.Mendiburu

Ça va peut-être se faire plus rapidement qu'on pourrait le croire. Nous avons déjà trouvé un lieu très convenable et le propriétaire ne demande que ça. Le site a l'électricité mais pour l'eau, il n'y a qu'une tonne de 800 litres montée sur roues. Pour se désaltérer, ce n'est pas vraiment un problème, nombreux sont les joueurs qui ont oublié depuis longtemps le goût de l'eau; pour les autres, on apportera des bouteilles. Notre souci est l'organisation de sanitaires et de douches mais après tout, au début du mois d'août il est bien rare de subir une tempête de neige sous un froid de loup et des douches en plein air sont concevables. D'ailleurs, ce serait plutôt la canicule qui serait à redouter et de ce point de vue là c'est beaucoup mieux puisqu'il y a quelques dizaines de kilomètres de galeries souterraines qui sont fraîches toute l'année. En fait, le site est naturellement climatisé. Le super-luxe. Le séjour serait prévu sur quatre jours, du jeudi au dimanche soir au début août; l'objet principal de cette réunion serait la rencontre et la communication avec un GN léger en prime. En fait, vous pourrez faire ce que vous voudrez quand vous voudrez. Le dernier jour, peut-être une grande baston comme en GB. Notre cuisinier sera présent et nous fera un repas chaud par jour. Nous pensons pouvoir vous proposer ce séjour à moins de 100 F par jour et par personne, un repas compris. Bientôt des nouvelles. AB.

POUR EN FINIR AVEC LE "GN"

"Quand j'entends le mot GN, je sors mon dictionnaire" pourrait-on dire pour paraphraser ... un de ceux dont on ne doit pas parler pour la bonne image du jeu.

Justement, parlons-en, de l'image. Quand on utilise le terme de GN, on s'expose à trois réactions :

- zéro virgule rien de la population, les pratiquants, comprennent de quoi il s'agit. Même si certains traduisent «semi-réel», ce qui est l'appellation dans leur pays.

- 5% du public, les rôlistes, traduisent "jeux de rôle sur table grandeur nature", ce qui équivaut à considérer le football comme du baby-foot sur pelouse. Etre associé à l'image du joueur de AD&D avec une grande épée en mousse est à mon sens moyennement agréable et pour le moins réducteur.

- le reste, sois quasiment tout le monde comprend ... rien. Au mieux, la vague idée qu'un jeu de rôle doit être un truc pas sérieux et un peu louche (ce qui d'ailleurs n'est pas si faux).

Si on en croit les bruits, et en particulier ceux liés à la fédération, nous approchons d'une certaine maturité et beaucoup d'entre nous souhaitent sortir de notre ghetto en communiquant avec le grand public. Pour cela, la première étape, c'est de parler français ... Abandonnons un vocabulaire que les psychiatres et les formateurs utilisaient avant nous -pour des activités très différentes, au moins sur le fond- et trouvons un terme qui soit compréhensible mais qui nous appartienne. Il nous manque un nom qui pourrait exprimer le plaisir partagé entre le comportement d'acteur et la participation à une aventure tout en donnant au non-initié une image positive et l'envie d'en savoir plus.

Une idée : "Théâtre d'aventure". Il y a probablement mieux à trouver, surtout dans un milieu aussi créatif que le nôtre. Mais il me paraîtrait dommage de continuer à donner une image de secte uniquement "parce qu'on a toujours fait comme ça".

Le fanzine Gros Nez, voir en première page, se définit comme le "bimestriel des comédies théâtrales improvisées et autres grandeur-nature".

Humeur du cuisinier*

Pluvieux mais pas mature !

Dernièrement, j'ai été convié pour aller sustenter une bande de morfals de joueurs par l'assocé (et non pas la sauce) **. Jusqu'ici rien d'original si ce n'est une parfaite organisation logistique et pratique (chapeau pour une fois, pas d'angoisses de dernière minute), le tout mariné dans la meilleure des cuisines jusqu'au moment où, oh surprise ! des joueurs vinrent se renseigner sur l'heure du prochain repas ! Sachant qu'ils avaient quitté la table deux heures avant, l'inquiétude m'étreint telle un séminariste rencontrant son évêque en porte-jarretelles à cinq heures du matin au bordel du coin. Après enquête quant au désœuvrement de ces farouches guerriers, j'ai appris que l'organisateur principal du GN avait pété les plombs sous prétexte que le jeu n'évoluait dans le sens de son scénar, et qu'il était parti analyser les traces de pneu des 4/4 batifolant en période de rût beaufésque ! Est-il bien sérieux de faire passer son amour-propre avant la cohérence d'un jeu, sachant que le reste des orgas, malgré leur bonne volonté, étaient bien novices et un peu dépassés. Enfin, les erreurs de jeunesse servent quelques fois d'expérience ??? Bref, pour finir autant je fus ébloui par certains costumes et maquillages (bravo le lépreux), autant certains autres me donnèrent l'envie de me recycler dans la cuisine d'outre-atlantique ! no comment.

Salut fraternel à nos amis d'outre-Quévrain.

Steph le cuisinier, grand pourfendeur de l'hamburgomanie

* les cuisiniers ont souvent un caractère de cochon, d'autant plus qu'il font de la bonne cuisine. Celui-ci est parfois très grognon.

Parlons jeux.

J'ai eu le plaisir de participer au premier quart du jeu de la Mandragore Rouge. Pourquoi le premier quart ? Parce qu'un triste sire a décidé que ça suffisait et m'a fait assassiner avant la fin du repas du soir. Comme cet aimable personnage était mon supérieur direct, celui dont j'étais le secrétaire particulier, cela lui fut pas très dur d'abuser de ma confiance et de me faire estourbir par la première assassin venu.

Je vous entends d'ici ricaner, "tiens, le Bernie s'est fait doubler et il ne sait plus perdre avec panache !" J'aimerais pouvoir vous donner raison, parce que ce genre de déconvenue m'est déjà arrivé (comme tout un chacun qui mène de louches affaires dans les recoins d'auberges) et que ça ne m'a contrarié que 5 minutes. Mais là, ce n'est pas le cas. Le meurtre en question n'avait absolument aucun mobile. Le commanditaire lui-même, à la fin du jeu, n'a pas pu m'en donner l'ombre d'un, étant son secrétaire particulier, je vois mal ce que ma mort lui rapportait..

Bon brisons là cet émoi stérile. Je ne suis pas venu vous parler de mes week-ends gâchés, mais plutôt de ce que ce genre de déconvenue peut enseigner à des orgas.

Historique; au début étaient les invincibles, 20 PV, 10 vies, etc. Impossible de se débarrasser des gêneurs. Ensuite vint la mort; un bon coup de dague, et voilà le joueur fair-play bien obligé d'oublier le visage de son assassin, de renaître cousin de son précédent personnage ou dans une autre équipe. Bien. Mais dans mon cas, la mort est venue de ceux que j'étais censé rejoindre après ma prompt réincarnation. Je me voyais mal rejoindre le cœur léger ceux qui, sans réelle motivation, avaient décidé de briser là la carrière de mon précédent personnage, et par là même mettre fin à toutes les embrouilles et tractations que j'avais -difficilement- montées jusqu'alors.

c) envisager la possibilité pour un personnage assassiné sans motif de hanter le jeu à la recherche de son assassin, ou plutôt du commanditaire. Dans mon cas, ce n'était pas dur, il y avait trois ou quatre personnes possibles, avec de très gros soupçons sur le dernier que j'avais vu de mon vivant. Cependant cette solution est incomplète; que faire quand on sait qui a ordonné de tuer ?

J'ajouterais que je reconnais le droit à l'erreur du joueur, il est pas impossible qu'il y ait eu une raison bidon, qu'il ait réagi trop vite, qu'il ait flippé de mon rôle-play indépendant ou d'une rumeur habilement placée... mais qu'au moins il soit franc hors-jeu. Parce que sinon c'est de joueur à joueur que ça craint, et c'est bien pire qu'une bourde de perso à perso.

Un des dilemmes de cette situation est justement que le meurtre fut facile car perpétré par des "proches" et sans mobile. Vous méfiez-vous d'un interlocuteur qui n'a aucune raison de vous en vouloir et alors que vous ne portez rien de valeur sur vous ? Et là on rejoint le cœur du problème. Si rien ne justifiait le geste criminel du personnage, que dire de l'acte du joueur ? Pour moi, c'est du pur et dur anti-jeu. Alors comment le contrôler, le limiter ?

Je pense qu'il faudrait

a) sensibiliser les assassins à cette dimension importante de leur personnage. Pouvoir tuer, c'est pouvoir détruire une feuille de personnage, des heures de jeu, la création du costume. Cette fois encore je jouais un sous-fifre, mais dans d'autres cas, c'est le plaisir de jeu de toute une équipe qui peut être brisé. Le coupe-bourses qui m'a estourbi l'autre samedi ne s'est pas beaucoup posé la question de la portée de son geste.

b) mettre un prix minimal au contrat d'assassinat, afin d'empêcher ce genre de caprices. Que les assassins ne puissent assassiner qu'une à trois personnes par GN, ou qu'il y ait un coût matériel ou financier pour le commanditaire. Après tout, les sorts et les PV des combattants sont bien limités, non ? *B.Mendiburu, joueur*

Calendrier GN

Fêtes à Provins

☛ Médiévale les 20 et 21 mai. C'est le 800^{ème} anniversaire de la fameuse tour de César. Entrée gratuite pour les personnes costumées.

☛ Années 1900 le troisième dimanche de septembre : guinguettes, carioles et vieilles voitures, costumes, orgues de barbarie etc. et un GN "huis-clos" ambiance victorienne le samedi soir. Ce GN sera axé sur la peinture (*je suis curieux de voir ça*)

☛ Nation Kobold propose un jeu médiéval-fantastique du 23 au 25 juin dans un domaine clos dans le Bas-Rhin.

350 F avec quatre repas chauds dont un banquet. Hébergement suivant la nature du perso. Inscription avant le 29 mai.

François W.Gromer
46, rue du Jeu-des-Enfants
67000 Strasbourg
☎ (16) 88 75 51 57 (id. Fax)

☛ Alkhemia propose "L'homme qui voulait être roi", GN médiéval-fantastique-diplomatique à Wissignicourt (02) les 27 & 28 mai.

200 ou 300 F selon que vous êtes ou non membre de l'association. Tous les repas sont fournis.

Jean-Jacques Marengo
20, rue du Petit-Pont
93220 Gagny
☎ (1) 43 09 20 03

☛ Les Dernières Portes organisent un jeu médiéval-fantastique du 26 au 28 mai dans le sud des Yvelines. 300 F avec tous les repas, 220 F avec les repas à partir du samedi soir.

3, rue du Potager

Corinne Fontaine, du club Pythagore à Provins, me signale qu'elle loue des costumes de style médiéval ou 1900 pour pas cher du tout.

53, rue Pierre-Taittinger
51100 Reims

☎ (16) 26 84 27 13

Autre adresse de location de costumes (> 4000)

78830 Bonnelles

☎ (1) 30 41 38 89 Stéphane

☎ (1) 30 41 33 38 JB

SVP, donnez un nom complet pour le téléphone

☛ Les Pèlerins du Temps proposent "Le spectre des ténèbres", aventure médiévale interactive au château de Montaigle (près de Dinant, Belgique) du 7 au 9 juillet. Conditions non précisées.

Michel Duprez
Rue du Miroir, 29
B7000 Mons
☎ (19) 32 065 34 78 32

☛ Anne Vétillard-Bonnet organise un jeu Indiens des Plaines, au début de la colonisation du Nouveau Monde. Ce jeu sera joué deux fois, les 2 et 3 septembre et les 9 et 10 septembre. Lien non encore précisé. 350 F, repas et hébergement sous tentes compris.

Anne Vétillard-Bonnet
27, Bd. Malaherbes
75008 Paris

☎ (1) 42 66 56 00

Caroline Toucouère
237, rue Julian-Grimau
94400 Vitry-sur-Seine

☎ (1) 47 26 67 45

☛ Le monde de Kardthorn : l'association Kaotik organise son premier GN médiéval-fantastique au château de Montaiguillon (77) les 22 & 23 juillet.

Pour en savoir plus sur le scénario "Rumeurs de guerre", appelez ou écrivez à :

Christophe Chaupy

1, rue Sauer

77500 Chelles

☎ (1) 64 26 38 10

Frédéric Czajkowski

Bât.T1 Chante Clair 1

77177 Brou-sur-Chantereine

☎ (1) 64 26 12 94

Espace culturel de la maison du boulanger

Ecole Charles Ballet

59, Bd. du 14 Juillet

10000 Troyes

☎ (16) 25 73 90 93

Conditions spéciales pour les associations. Exemple : l'asso paye 45 F, ensuite 180 Flaqueur-de-pie.

Réunion Fédé les 20 & 21 mai à Orsay (91)

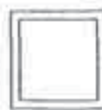
Contactez B.Mendiburu ☎ (1) 60 14 31 20

Alain BORREL

49, rue de la Chine
75020 Paris

☎ (1) 43 58 53 94

Si cette case est cochée,
vous n'avez plus de timbre



GÉNÉRIQUE

- Le par chemins de la future Fédé du GN - No. Hum -

Au programme de ce premier numéro

La prochaine réunion, l'état du projet de fédé, une convention cet été, et diverses autres idées.

Hé, dites ho ...

En mars, sur Bourges, il avait été décidé de se passer dorénavant de G News et que la fédé devait avoir son fanzine propre sous la forme d'une feuille de chou insérée dans les autres zines du milieu GN et JDR. Géniale proposition qui nous a rendus autistes pour deux mois; pourtant Borrel n'est pas qu'un vieux satyre lubrique, coléreux et tyrannique, c'est aussi un excellent directeur de publication* (eh oui AB, ont dit comme ça) qui court après ses articles et sait faire marrer les claviers et les photocopies. Résultat, voici GÉNÉRIQUE, écrit, mis en page chez AB et titré, tiré, dupliqué et diffusé par ses bons soins.

Cette fois-ci, j'ai écrit tous les textes, j'espère bien recevoir vos avis et réactions pour les numéros suivants (@ AB). Je vous invite évidemment à copier et diffuser GÉNÉRIQUE autour de vous.

* Je rougis de confusion, c'est trop. AB.

La prochaine réunion

La prochaine AG nationale aura lieu les 20 et 21 mai à Paris. Plus précisément en banlieue sud, autour de Massy-Palaiseau, ou à la Fac d'Orsay. La convocation est en cours de rédaction; dès la fin des vacances elle est à la poste. Je suis désolé de cette imprécision quant au lieu, mais c'est dur de trouver une salle de nos jours d'élection et de fêtes de printemps. Réservez votre week-end, je vous assure qu'on aura la salle.

Je vous rapelle la règle du jeu, les réunions de travail de la fédé sont publiques et ouvertes, sans a priori d'adhésion ultérieure, à toutes les assocs intéressées ou curieuses qui délèguent un ou deux délégué(e)s. Les votes se font à une asso=une voix. Pas de possibilité de procuration pour l'instant et on envisage de demander aux délégués de se munir de copies JO et d'une lettre de mandat d'un membre du bureau ou d'AG de l'assoce (bureau, AG, faites comme chez vous). Amenez aussi quelques exemplaires de vos mailings de jeu, c'est une excellente présentation de l'esprit de votre assoce, j'en raffole.

On va parler beaucoup, travailler pas mal aussi; continuer la rédaction du projet: charte, annuaires et calendriers. Il faudra aussi élargir l'équipe "permanente" parce que autant de boulot à deux ou trois, c'est tout simplement impossible.

Côté organisation pratique de ces deux jours d'AG nationale de

✕

Un petit sondage de fréquentation: J'ai besoin de savoir combien on sera, alors je vous ai préparé un mailing à mon adresse. Ce n'est pas compliqué, complétez, laissez tomber l'adresse si vous savez qu'on l'a déjà, timbrez, postez à Bernard Mendiburu, 8, sentier de Polytechnique - 91120 Palaiseau et c'est joué.

L'association..... envoi 1, 2 délégué(e)s à la réunion du 21 mai.

Rajoutez-nous dans vos mailings à l'adresse suivante:

Nom et adresse du délégué, du contact ou du responsable:

Ville.....

Code postal.....

Ville.....

mai, je cherche des bonnes volontés, avec véhicule si possible. Il faudra assurer la logistique bouffe et photocopies pour que les délégués n'aient vraiment rien d'autre à faire que de bosser sur la Fédé. Certains d'entre eux vont se taper 1 000 bornes, il ne faudrait pas que ce soit pour quatre heures de boulot effectif en deux jours. On va prévoir des logements pour les délégués; lecteurs parisiens, soyez bons, dites-nous chez qui on peut loger nos invités.

Des nouvelles des correspondants régionaux.

Ils ont tous reçu un dossier de 40 pages regroupant tous les documents écrits depuis novembre dernier, avec le compte-rendu de toutes les réunions, un embryon de calendrier et d'annuaire, les propositions de statuts, de charte de déontologie et de règlement intérieur. Ouf! Ils ont envoyé ensuite le dossier à toutes les assos dont on avait les adresses à cette date. Pour ceux qui ne l'ont pas reçu, il y en aura des copies le 20 mai.

Depuis nous avons eu quelques nouvelles assez positives des correspondants régionaux, en particulier un site-book est en préparation par nos amis du Nord. La carence d'un volontaire pour assurer le rôle de lien avec les correspondants se fait sentir. J'essaie de combler le vide, mais, ça dépasse mes disponibilités.

On manque de bras...

Encore une fois, dans six mois, la Fédé a de grandes chances d'être déposée, statufiée ... Il est encore temps d'apporter votre pierre à l'édifice, de participer au projet, bientôt il ne vous restera plus que les regrets d'avoir passivement regardé le train passer. Il existe des dizaines de tâches, simples ou complexes, qui attendent vos bonnes volontés. J'en appelle aux grosses assocs; délégués aujourd'hui une personne au projet, dans quelques temps vous profiterez des efforts d'une dizaine de personnes. Rentable non ?

Autres annonces

Une compil des fanzines et articles sur les GNs. Adressez-nous soit un exemplaire de votre création, soit les coordonnées de feuilles de chou que vous connaissez. Merci. Parution début de l'été ou de l'automne selon la promptitude de vos réponses.

Une convention des assocs de GN. C'est un travail proche de celui de la fédé, mais ne nous mélangons pas les casseroles. Séparons les variables; on en parlera évidemment le 20 mai, mais ça concerne toutes les assocs, au-delà du projet de fédé. Le N° 17 de G News en parle longuement.

Une migration sur le SummerFest 95 dont on pense que cela concerne les joueurs, ça sera monté "entre joueurs". De toute façon, on retrouve les mêmes au turbin.

Je reçois in extremis ce courrier. Je n'ai pas le temps de refaire toute la mise en page de G News, alors je vous le livre comme je l'ai reçu.

Alain disait dans le dernier numéro, que maintenant que la fédération était en passe de se créer, il espérait que les associations organisatrices éditeraient un canard appelé à remplacer G News. Je dois dire que ça me tente beaucoup. Je sors déjà un canard, Gros Nez, mais c'est le début, et je ne peux pas encore me vanter d'en vendre des milliers d'exemplaires. Pour le moment, c'est un canard qui parle beaucoup des activités de mon association de GN, Le Nain Bourru, qui n'a pour le moment organisé que Malefosse, en décembre dernier. Mais je veux le canard ouvert à tous les GNs, et le dernier numéro parlait de quelques GNs du sud-est. Je sais qu'il existe plusieurs canards de ce type, et je pense que ça pourrait être pas mal de se regrouper pour faire un truc national, d'autant que pour le moment, il n'y a rien. Nous n'avons que deux ou trois mags de JDR, mais aucun de GN. Il y a donc un vide à combler. Ce sera loin d'être facile, mais si on arrive à être deux ou trois bien motivés et si on a le soutien de toutes les associations de GN, je pense qu'on devrait pouvoir sortir quelque chose de bien.

Pour ce qui est du contenu, voici mes idées :

- d'abord, ce serait le moyen de communication de la fédé, c'est-à-dire qu'on pourra y mettre tout ce qui est calendrier des GNs, carnet d'adresse, règles, etc.

- tout un tas de fiches techniques, genre comment faire des armes en latex, des costumes, des backgrounds et des morues aux fraises

- et puis bien sûr, des descriptions de mondes de jeu, car je pense que le plus on connaît le monde dans lequel on va jouer, le mieux on joue. Il pourrait y avoir aussi des idées de personnages, des reportages sur des sites de jeu intéressants ou tout sur la culture du géranium-sur-balcon. Il faudrait réfléchir à la chose suivante : est-ce qu'on fait un canard pour les joueurs et un autre pour les orgas (genre G News), ou bien on regroupe tout dans le même ?

Car ceux qui sont uniquement joueurs ne sont pas forcément intéressés par les problèmes d'assurances, les prix de la bouffe en gros ou la location des sites. Il y a, à mon avis, du pour et du contre dans les deux solutions, donc la réflexion est ouverte.

Pour ce qui est de la réalisation, voici mes propositions : (vous avez vu, elle est bien ordonnée, ma lettre, hein ?)

Je dispose pour ma part d'un Mac avec tous les logiciels et polices qu'il faut dessus, d'une imprimante laser et d'un scanner, donc tout ce qu'il faut pour faire du bon boulot, même si ce n'est pas le matos qui fait la qualité, m'enfin, ça aide pas mal.

De plus j'ai fait des études de graphisme mise en page et tout et tout, et puis je bosse dans une petite maison d'édition, ce qui fait que je devrais pouvoir voir ce qu'on peut faire, à quel prix, en quelle quantité et cætera.

Une autre idée qui me passe par la tête, c'est qu'on risque de rencontrer le problème suivant : il y a trop de GNs et de mondes différents pour qu'on puisse parler de tous. La première solution que j'aperçois, c'est de faire une base (fiches techniques, calendrier, règles) commune à toute la France et puis de faire une autre partie différente selon les régions. Je sais pas si c'est faisable, là encore, c'est à discuter.

Donc voilà, j'attends de vos nouvelles. Faites-moi savoir les adresses de tous les canards qui existent déjà, que je puisse m'y abonner. En échange, je vous enverrai un numéro de Gros Nez pour que vous voyez un peu ce que je fais.

Matthieu Brunet

Flandre I

49, rue de Chatenay

92160 Antony

☎ (1) 42 37 47 84

Effets spéciaux

Pierre Turmeau est un spécialiste des effets spéciaux (pyrotechnie, électronique, objets truqués ...) au cinéma. Il a découvert assez récemment le GN au jeu de la Mandragore Rouge à Montcornet où il a réalisé des choses merveilleuses. Il est tout à fait disposé à recommencer avec d'autres associations. Il demande à être défrayé totalement et payé 500 F.
82, rue Henri-Barbusse
92110 Clichy
☎ (1)42 70 78 77

La radio Ici & Maintenant (88.2 FM) s'intéresse au JdR tous les premiers samedi du mois de 23 heures à minuit. Un GN interactif en direct par téléphone est organisé avec les auditeurs jusqu'à six heures de matin.

G News

Publication aléatoire de bon goût

Juin 1995 no.18

L'avenir

Ce numéro de G News n'est pas encore le dernier que je ferai, mais c'est pour bientôt. Non pas que cela m'ennuie, non pas que je manque de temps, mais je considère que ce fanzine qui s'adresse essentiellement à des organisateurs de GN doit être essentiellement composé par des organisateurs de GN et cela fait maintenant près de deux ans que je ne le suis plus. Il y a aussi que j'ai fait ce que j'ai pu pour atteindre mon objectif, à savoir rapprocher et rassembler les bonnes volontés du monde du GN. Ce n'est pas encore bien terrible mais je ne veux pas non plus me crever à la tâche. Maintenant, c'est à vous de vous prendre en charge.

Enfin, dans un monde du jeu où la moyenne d'âge est de plus ou moins vingt-cinq ans, voir le tableau page suivante, je me sens parfois un peu déphasé. Place aux jeunes !

Ce n'est pas pour autant que j'abandonnerai le GN; j'ai trouvé dans ce milieu trop de personnes sympathiques et agréables, je m'y suis fait trop d'ami(e)s pour que cela soit concevable et puis j'aime bien aussi jouer de temps en temps.

G News sera continué sous le nom de GÉNERIQUE sous la houlette de Matthieu Brunet, auquel je transmettrai mes fichiers et vos timbres, qui a déjà une expérience fanzinistique et de la future fédé. J'espère que parfois je pourrai y glisser mon grain de sel et vous entretenir de mes lubies et de mes radotages.

Alain Borrel

NB : C'est par erreur que mon nom apparaît dans le bureau provisoire de la fédé.

A propos des réflexions d'un joueur ...

Je n'ai pas l'habitude ni le goût de polémiquer par l'intermédiaire du journal d'un ami ... mais ce que j'ai lu dans le dernier G News m'a fait bondir dans mon lit ... Pour être clair, il s'agit de l'article de Bernard Mendiburu au sujet du jeu de la Mandragore Rouge au château de Montcornet-en-Ardenne.

Non, je vous rassure, je ne suis pas le "triste sire" qui a fait assassiner ce "pauvre" secrétaire particulier ... mais seulement un de ses proches collaborateurs (pour ne pas dire un de ses supérieurs hiérarchiques).

Autant je suis tout à fait d'accord avec ce que dit BM au sujet des assassinats : qu'ils doivent avoir un mobile, une forte rémunération, voire une limitation en nombre par GN, c'est parfait. Autant je suis moins d'accord avec l'idée de laisser un "mort" hanter les vivants, ce qui laisserait beaucoup trop le champ libre aux vindiectifs et caractériels de tout poil (et j'en ai vu sur les jeux ...) pour ennuier ... les autres joueurs, ou pire pour détruire le plaisir d'un seul autre joueur. Même si ce dernier est responsable de sa mort prématurée, même s'il a fait une bourde, ce n'est pas une raison pour gâcher aussi son week-end. Un seul suffit ! Et alors, là où je bondis, c'est que BM se permet un jugement hâtif, disproportionné et injuste envers celui qu'il croit être le commanditaire de son assassin.

Tout d'abord un rappel qui pour moi est une évidence : le GN de la Mandragore Rouge est annoncé comme le premier d'une série, il est donc normal et même recommandé de ne pas tout dévoiler aux autres après le jeu, sinon où est l'intérêt d'une suite ? Il est donc à mon avis tout à fait normal de ne pas avoir explicité les raisons de l'assassinat du "secrétaire particulier", même de joueur à joueur, car rien ne permet d'être sûr qu'un joueur est capable de faire la part des choses entre les infos qu'il sait et que son perso sait, et les infos qu'il sait et que son perso ne sait pas. Je n'en connais pour ainsi dire aucun qui n'ait pas dérapé de temps à autre

dans ces circonstances, alors que dire des moins doués qui font très vite l'amalgame ... Dans ce domaine, la prudence est de rigueur, la discrétion aussi, car le mystère fait aussi partie du plaisir de jouer.

Ensuite, venons-en à mon cher collègue. Il n'a pas voulu donner ses raisons ? Est-ce pour cela qu'il n'en a pas ? Moi tout seul j'en avais déjà au moins quatre ! Bien entendu je ne les expliciterai pas plus ici qu'ailleurs, seul les organisateurs ont eu droit aux raisons exactes (j'ai pris la peine de faire un compte-rendu de mes actes et de mes objectifs pour le futur après le jeu, merci Alain, c'est toi qui m'en a donné l'habitude sur le Shaggar en son temps !). Et mon collègue avait au moins les quatre mêmes, peut-être d'autres ... Avons-nous donné dans la facilité ? Nous (car bien entendu il n'a pas prit seul cette grave décision) aurions pu payer grassement un assassin pour accomplir cette basse besogne. Non ! Nous avons préféré négocier avec une tierce partie des accords divers en échange de quoi cette tierce partie s'est chargée de payer un assassin. Plus compliqué, plus aléatoire, plus long, mais également plus intéressant à jouer, et aussi fort difficile pour un enquêteur de remonter au vrai commanditaire ...

Avons-nous agi avec légèreté en supprimant un personnage et le plaisir d'un joueur ? Pour le plaisir, c'est sûr, mais la logique de nos personnages ne nous laissait pas le choix, d'autant que la conduite dudit secrétaire était plus que louche et ambivalente ... Toutefois nous avons pris la peine d'attendre de pouvoir rencontrer un organisateur du scénario, pour lui demander si cela posait un problème pour lui (auquel cas nous aurions renoncé), nous lui avons exposé nos motifs et notre méthode, et cela a plutôt semblé le satisfaire.

Je n'exclus pas que nous nous soyons fourvoyés et que nous ayons soupçonné à tort ce personnage de double voire triple jeu; mais dans un GN il faut prendre des décisions rapidement, le jeu ne dure que quelques heures. Je rejette les accusations de

Suite page 3

Courrier du Cœur

J'aimerais à mon tour prendre la parole. Dans les numéros de G News que j'ai lus jusqu'à présent, le manque total d'interventions féminines m'a frappé. Nous ne sommes que très peu, il est vrai, à nous intéresser à ce monde de brutes. Non, je ne fais pas dans le féminisme réactionnaire : je joue aux JdR depuis huit ans et j'ai eu beaucoup de mal à me faire admettre dans des groupes de joueurs (à majorité masculine) qui m'acceptaient soit pour mettre un peu d'exception dans leur partie, soit pour être gentil avec la pauvre créature frêle que je semble être.

Je pensais qu'avec les GN, enfin, les réalités de la vie, certes dures pour certains d'entre vous, seraient respectées. Je me suis assez rapidement rendu compte qu'il n'en était rien. En fait, les choses sont plus subtiles que dans les groupes de jeu sur table : aucune assoc ne refuse une femme mais à quel prix ! Sur les dix GN auxquels j'ai eu la joie de participer, seuls deux m'ont donné l'occasion de révéler mes envies - je remercie Smocking et Cottes de Mailles. On m'a permis de jouer autre chose que des rôles de soignante, prêtresse ou courtisane en manque d'amour. On m'a acceptée dans des équipes dites de "monstres", dans des rôles de tortionnaire ou d'inquisitrice.

J'aimerais rappeler que dans l'appellation "GN médiéval-fantastique", il y a le mot fantastique. Eh oui messieurs, vous tripez sur des figurines féminines aux contours harmonieux, bardées de cuir et de chaînes, mais vous nous cantonnez dans des rôles de "porteuse de documents hyper importants" dont, finalement, tout le monde se fout. En conclusion, pour attirer un peu plus de femmes dans vos assoc, faites en sorte que les personnages que nous vous envoyons, et qui correspondent à un fantôme personnel, soient respectés.

Delphine Lelièvre, joueuse

Paroles de joueur

Un peu d'espace, svp ! Ah merci, c'est très gentil. A présent que quelques lignes me sont octroyées, entrons dans le vif du sujet. Je me présente : joueur de JdR depuis dix ans, je suis devenu "accro" aux GN il y a quatre ans et j'ai participé à une dizaine de GN; les premiers se déroulèrent en province avec trois organisations différentes.

En comparaison avec Paris, les sites ont toujours été de grande qualité et variés; je me suis pourtant laissé dire que les emplacements ne manquaient pas autour de Paris ...

La pitance était souvent plus recherchée que l'éternel fayot-poulet-mayo qui est censé téléporter nos papilles gustatives dans le moyen-âge flamboyant !

L'accueil avec les assoc parisiennes m'a beaucoup surpris, ainsi que les tensions inter-associatives. Exemple : "je viens jouer dans une autre assoc avec tous mes amis en critiquant à tour de bras pour recruter un maximum de joueurs en leurs promettant monts et merveilles pour un GN prochain" ou encore ces grandes assoc auxquelles ils faut montrer patte blanche avec un CV attestant de son expérience si on ne veut pas se voir confier la garde de l'arbre de la forêt d'à côté durant tout le GN (asso **).

Quant aux tarifs, ils me paraissent exorbitants; désormais 300 F est un tarif moyen. A croire que jouer avec certaines associations de renom - parisiennes de surcroît - est un privilège qui doit se payer, sans toutefois que l'on puisse trouver la qualité tant espérée.

Bien sûr on va me dire je ne suis pas organisateur, mais je véhicule aussi, "organisateurs", l'avis de nombreux joueurs sans qui vos contrées imaginaires seraient dépeuplées.

Ulric Maes, joueur

A noter l'expression "tensions inter-associatives". No comment. Sinon, je profite de l'occasion pour vous parler du ravitaillement et des repas sur les jeux; je rappelle que le cuisinier et moi-même nous proposons nos services. Notre dernière prestation, une fête médiévale, nous a valu, sans fausse modestie, des compliments aussi bien des organisateurs que des participants.

Menu

Entrées : salade piémontaise, taboulé, tartes tièdes au bleu de Bresse et aux poires (succulent), terrines de lapin, de canard et de porc. Tout est fabriqué par le cuisinier, pas de surgelé, pas de traiteur, pas de colorants, pas de conservateurs.

Plats : porcelets à la broche, jambon au clous de girofle, lapin à la gubuse, chevreau au massalé (une sorte de curry), pommes de terre au four à la crème, riz parfumé.

Fromages ET dessert (Pithiviers maison).

Il y avait un peu plus de 110 convives à nourrir; prix de revient moins de 70 F par personne avec apéritif, vin, cidre et bière en abondance. Il s'agissait d'un geuleton; dans des conditions ordinaires, compter 55 F par personne pour un jeu de 24 heures.

AB Annonce

Groupe mixte recherche joueurs et joueuses très motivés pour écumer les GN des alentours de la région parisienne ne dépassant pas 250 F grand maximum (on peut allier qualité et modicité, comme nous l'avons souvent constaté ...). Nous aimons confectionner costumes et armes et nous aiderions les débutants très motivés.

N'ayant aucune préférence sur le choix des rôles, nous nous lançons dans toutes les expériences rôlistiques : du chevalier étincelant au gobelin borgne et monomaniac !

Téléphoner à partir de 20h au (1) 40 27 92 13

Demander Delphine ou Ulric. "Faërie Act"

La Fête d'été

Ça tient toujours. On vous cherche un lieu convenable, plusieurs sont sur notre liste mais à ce jour tous en RP. Si vous avez des idées dans votre région ... Un avantage toutefois à organiser ce rassemblement en RP, il y aurait alors notre cuisinier ce qui garantit d'abord un vrai et succulent repas chaud tous les soirs et ensuite, comme le cuisinier sait faire les achats, un prix à la journée peu élevé même en payant le site (camping). Environ 60 à 70 F par jour et par personne, moins peut-être si on installe une pompe à bière payante (le demi à 5 F); les alcooliques paieront pour les autres.

Ça foisonne ! Encore un petit frère de G News. Il s'agit de Ligeris, publication vouée au GN, on s'en doutait, et basée en Val de Loire.

Jean-Philippe Chimier

1, allée Pelletier d'Oisy

37000 Tours

Sur les considérations d'Olivier Arthaud

Je suis d'accord, l'abréviation GN est un peu mystérieuse et fait partie de ces quelques mots que le joueur aime bien répéter à satiété pour avoir l'air initié. Qui plus est, le semi-réel est plus proche du théâtre que du jeu de rôle. L'appellation "théâtre d'aventure" me paraît appropriée bien que je lui préfère "théâtre interactif". Je pense que les promoteurs de la future fédé devraient bien réfléchir au nom qui va lui être donné, cela peut avoir une importance capitale pour l'avenir. Stéphane Gesquière

Alain BORREL

49, rue de la Chine
75020 Paris

☎ (1) 43 58 53 94

Si cette case est cochée,
vous n'avez plus de timbre.



... sans vote des représentants des...

Créer un annuaire des terrains de jeu

... le sujet épineux. Si vous lui donnez d'importance c'est bien parce que... là l'une des principales difficultés... organisation d'un GN, et qu'un bon ter... c'est 1/4 de succès garanti (avec le... ar, la bouffe, et... le soleil). C'est un... délicat car vous savez combien... ès à un terrain est une chose fragile... l'état actuel des débats, la proposi... est la suivante:

... associations qui le désirent peuvent... oser à la fédération le descriptif d'un... in qu'elles connaissent. A terme, ce... riptif comprendra un plan et un... tionnaire complet, voire des pho... En règle générale, le contact direct... les propriétaires ou ayant droits ne... pas indiqué, mais plutôt les coor... ées d'un «correspondant local» qui... rera le filtrage des demandes (pas... ux s'abstenir) et la mise en relation... artenaires. C'est le plus sur. On ne... pas se permettre qu'un rigolo... cte tous nos terrains pour deman... il peut y faire une orgie romaine... attendons dès maintenant vos... s-contacts, on établira des modèles... che-terrain plus tard.

Créer un botin des associations 86%

... ment ca, vous n'êtes pas déjà dans... etits papiers??? allez au boulot, une... e, une enveloppe, un stylo et un... e. Alors: nom prénom adresse et... hone du contact, on vous envoie un... laire pour l'inscription officielle et... e dans nos fichiers.

Établir un calendrier des jeux 84%

... (point 4) et profiter de la même envelop... on ne se limitera pas aux GN, tous... ux seront les bienvenus, ainsi que... nnonces de banquets, animations... als... ainsi que les AG d'assos si... le désirez. La publication pourrait... mensuelle, sur abonnement en... es en attendant les cotisations.

Question du financement du tra... de la Conférence pour la créa... on d'une fédération du jeu de... simulation grandeur nature

... ns francs !

... out de bientôt 6 mois de travail... pe qui travaille à la Conf' comm... voir des besoins de financement de... ctivités. Papier, enveloppes, photo... s, timbres... C'est pas à nous de les... personnellement de notre poche... rd ce serait censitaire, ensuite ca... erait le débat :

... nous sommes utiles au monde du... et les associations sont prêtes à

L'envoi à Casus est envisagé. C'est un calendrier permettant juste d'identifier les événements, ne comportant pas les coordonnées d'inscription pour l'instant. Il sera complété par la suite.

6) Convention annuelle 84%

Voilà un sujet qui me tient à coeur. Je crois qu'un rendez-vous début juillet dans un champ dans le centre de la France, ou tout le monde amènerait, qui son bout de moyen-âge, qui son pan de futur proche, qui son ancêtre romain ou «poilu» serait un très bon départ. Vous savez tous prendre le train et camper trois jours. Bon alors ou et quand ? Envoyez vos offres. Il faudra quand même prévoir un peu la logistique, eau, sanitaires, bois, bouffe... Je pense que confier chacune de ces tâches importantes à une asso peut être un bon plan. Les discussions dans le bureau de la Conf' sont unanimes; ça serait bien mais faut pas que ça nous coûte du temps et de l'énergie. C'est important de faire la fête entre gens qui portent le même projet, mais il ne faut pas que ça nous prenne trop de temps. Le mieux serait sans doute qu'une région différente nous accueille chaque année... Appel à candidatures; Parlez-en en AG régionale. On peut aussi regarder par-delà les frontières et s'organiser un voyage commun pour le SummerFest ou quelque chose dans ce goût là.

7) Création des règles de sécurité 82%

Encore un sujet sérieux. Ça tombe bien, je me dispersais. C'est un point central des débats dont on a commencé à en parler longuement dans la proposition de charte de déontologie. Trois points importants; A) Comprendons bien que c'est notre carte de visite pour l'instant. C'est par là que les partenaires locaux ou nationaux nous jugeront. B) Signalons surtout qu'à terme ces règles seront réparties en trois classes; -ce qui est imposé (par ex. balisage du terrain), -ce qui est suggéré (un secouriste

joignable à tout moment),

-ce qui est considéré comme le summum (les effets spéciaux gérés par des pros).

C) Cette rédaction est en cours. Ne vous braquez pas sur des détails, on y travaille.

8) négociation d'une assurance nationale. 82%

Excellente idée. Qui a les compétences et le temps pour démarcher les compagnies? Je peux pas le faire avant plusieurs semaines, je suis surchargé de boulot. Je tiens à la disposition des volontaires des statistiques sur l'activité du GN, ça pourrait allécher les compagnies. Voyez le projet de charte, un chapitre entier y est consacré.

9) Présence sur les salons. 81%

Bonne Idée... Des volontaires ?

10) Créer un annuaire des «bons plans», du matos, des PNJ... 80%

Voir encore le point 4. Cela rejoint aussi:

13) Créer un journal 75%

Voilà une idée qu'elle est bonne. Surtout depuis qu'on a décidé de ne plus «squatter» GNews. Voilà un vote de l'A.G. de Bourges que je trouve personnellement un peu léger, mais que je respecte. En chinois on dit «ne tue pas ta mule tant que tu n'as pas trouvé de cheval». La mule Borel étant relevée de ses fonctions éditorialistes, quel cheval veut se charger de porter la bonne parole ? Le poste de «Responsable de la diffusion de l'information» a été créé pour ça. Il est resté désespérément vacant, et c'est moi, pauvre Ène, qui m'en tape le boulot pour l'instant.

(In)e volontaire, vite !!!

(*Oui, ce texte date un peu (avril), mais on avait pas le temps de le retaper en fonction des éléments récents, mais j'imagine que vous avez compris que le volontaire fanzine, on l'a trouvé. NDVF.*)

payer cette utilité, et ce en monnaies sonnantes et rébuchantes,

-Soit nous ne représentons pas un apport, on ne mérite pas un kopeck de financement, et alors on plie nos gaules et on rentre chez nous. Je pourrais enfin faire quelque chose de mes week-ends, personne ne perdra son temps en inutilité.

Bien entendu je sais que ce n'est pas l'avis de la majorité d'entre vous.

COMBIEN ça coûte ?

A la question du comment et du combien, après bien des tergiversations on en est arrivé à la cette proposition; Les asso-

ciations collectent environ 1F par inscription à un GN. Ce franc est envoyé au coordinateur/trésorier régional qui en renvoie 10ctms au coordinateur général. Cette solution a l'avantage de résoudre le problème de la «taille» des assos, qu'elles fassent un ou dix GN par an. Cela clôt aussi le débat du nombre d'adhérents.

Si j'en crois ma pifométrie très relative, ça représentera une moyenne de 300F par asso, soit 30F pour le national. Pas de quoi vous plaquer pour les caraïbes.

COMMENT c'est contrôlé ?

«La confiance n'exclut pas le contrôle» proverbe chinois

Compte rendu de la réunion du 20-21 mai 1995

Présents :

- Bernard Mendiburu, coordinateur général
- Denis Baudiot, secrétaire
- Matthieu Brunet, responsable communication,
- François Cousin, délégué Nord
- Nicolas Michel, délégué Rhône Alpes
- François Chénélit, délégué Rhône-Alpes
- Christian Ménapace, délégué R.P.
- Olivier Artaud, délégué R.P.
- Éric Babin, dissident officiel

plus quelques excusés dont nous préserverons l'anonymat.

Bernie ouvre la séance à 14 h 55. Un premier point est abordé : celui des AG régionales qui, je vous le rappelle, étaient prévues depuis Bourges pour le mois d'Avril.

L'AG Ile-de-france a eu lieu : 4 assos présentes, pas de commentaires. Si mea culpa il doit y avoir, le mailing fut certes tardif mais la date était connue depuis longtemps et seul le lieu était à préciser.

J'ai reçu en tout et pour tout deux contributions écrites sur le mailing du dossier comprenant les statuts.

Chacun s'accorde pour constater les difficultés rencontrées pour prendre contact avec les assos.

Nous avons reçu quelques courriers d'assos qui soutiennent le mouvement, ça fait toujours plaisir...

Nous sommes en contact avec un avocat : Ronald Locatelli - Le Manhattan - 24 Bd de Chamtourne 28700 La Tronche.

Si vous avez un problème juridique qui concerne votre activité GN, vous pouvez prendre contact avec lui, mais ne le noyez quand même pas sous n'importe quel prétexte sous des tonnes de coups de fil et autres déluges épistolaires.

Jean Philippe Chimier (dit Jeanphi) édite un fanzine : «Ligeris» Le projet d'une migration en masse au Sommer Fest adopté sous réserve que les inscriptions se montent à 50 minimum, prendre contact avec Alain Borrel qui fait le lien, la date : fin Août, dernier W.E.

Vous pouvez contacter aussi France Sud Open, par Didier Ferreri au 72 43 74 50

La parole échoit aux Coordinateurs régionaux qui nous disent :

- NORD : Base de données généraliste en cours, conven-

tion avec 7 assos mobilisées, fin Septembre. Fichier d'adresses en cours de vérification, possibilité de récupération de fonds sur les comptes dormant des assos «mortes».

- SUD : Rhônes Alpes et Isère sont regroupées. A.G. régionales à 3 assos. Sur Bordeaux un contact s'est proposé, Ludovic Baudin («Les Chevaliers de la Lorien»). Les choses sont difficiles à faire bouger. Des contacts sur Toulouse, essentiellement sur Murder.

- PARIS : Une première AG a eu lieu, une seconde est prévue pour début Octobre.

La CONSTITUANTE est toujours prévue pour Décembre. Qu'on se le dise.

Le problème des armes réelles en jeu est soulevé, voir petit résumé des débats ci-dessous (enfin, quelque part dans ce canard NDLR).

Sur Paris, plusieurs contacts avec des journalistes ont eu lieu dont un qui a abouti à une émission sur FR3 National (Une Pêche d'Enfer).

Guisérix est passé au 20h au sujet du prof poignardé.

Nous devons constituer un livre de presse, favorable ou non.

Mise en garde des assos sur les dangers de manipulation, en particulier sur les combats cf. ci dessous.

Des vues différentes sur l'informatisation des données Féd ont été échangées.

Un fanzine Fédé est né : «GèNérique».

Mathieu Brunet, (Nain Bourru), est volontaire et désigné Chargé de Communication, avec toutes les attributions. Il est envisagé de prendre contact avec Descartes pour la diffusion de GèNérique.

Les problèmes financiers commençant à se faire un peu lourd, il faudra insister auprès des assos pour obtenir des abonnements.

Les statuts, le règlement, la charte,

Vote sur le fait que les dangers du site soient signalés par écrit : 5 pour, 3 contre, 1 abstention.

Vote sur le fait que l'autorisation de jouer sur le site soit écrite : 6 pour, 1 contre.

Vous trouverez ci joint un exemplaire de la charte dans son état actuel, toutes les contributions écrites sont les bien venues.

Le reste du temps, nous avons bouffé, travaillé sur les fichiers, annuaires, etc... Et bavardé pas mal.

Denis Baudiot

Analyse des réponses au Deuxième questionnaire «Fédération?»

Comment lire le dépouillement:

L'importance est un pourcentage relatif, à 100% tout le monde est totalement pour, à 50% c'est mitigé, à 0% tout le monde est excessivement contre.

C'est une répartition gaussienne centrée en 67% (la courbe gaussienne est expliquée en page 42 du ADEG DMG de TSR.)

Disons qu'entre 50 et 67 c'est OK mais pas primordial.

Fédérer:

Vous êtes pour une fédération du GN qui associe les organiateurs de Murders Les assos de Killer seraient acceptées, les JDR de table pas trop et les Paint Ballers ne sont pas très appréciés (euphémisme?)

A ce propos, je glisse une suggestion; si on parlait de «Huis Clos» a la place de

«murder» ça ferait plus culturel, et ça ressemblerait moins à une association d'assassins ludiques. A suivre.

Buts:

Prenons dans l'ordre

1 Améliorer la communication inter-associations. 91%

C'est bien la raison d'être de la fédération. C'est aussi assez précisément ce que je fais à l'instant sur mon clavier. Notez bien que la fédé doit améliorer la com', pas assumer la com'. Cela signifie que nous devons être les messagers de vos avis. Exprimez-vous, nous transmettons. (voir la tribuque «journal»)

2 Représentativité face aux pouvoirs publics / médias 89%

A) je suis d'accord c'est vachement important.

B) j'ai une mauvaise nouvelle, c'est beaucoup trop tôt.

Il faut d'abord qu'on ait un minimum de

preuves de sérieux à présenter. Je pense que d'ici quelques mois, disons à la rentrée 95, on pourra sérieusement démarcher. De toute façon, comme vous l'avez remarqué on est en période d'élections, ça signifie que les ministères sont plutôt occupés à autre chose, voire à attendre patiemment les résultats...

Tous ce que nous pouvons faire c'est vous donner des éléments à présenter aux communautés territoriales (mairies, ONF, etc...) du travail en cours. La charte de déontologie est probablement un bon point pour ça.

Sachez qu'on s'attache déjà aux anecdotes du genre homologations «culture» et «jeunesse et sport». On en reparlera en AG nationale. Vos avis et expériences sont les bienvenus.

De toute façon, nos mandats ne nous permettent pas de contacter en votre nom les pouvoirs publics; nous ne sommes que des exécutants des décisions des AG. Aucune initiative ne sera

L'ARMURE D'ÉCAILLES.

(Nota : travail effectué sans aucune documentation, donc sujet à caution...)

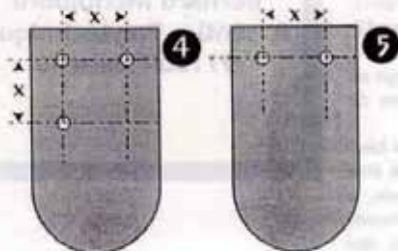
A ma connaissance, c'est l'armure type des guerriers Carolingiens. Une très bonne représentation peut se voir dans le téléfilm «Charlemagne», un livre a été publié avec quelques bonnes photos.



Cette armure présente l'avantage d'être relativement simple à réaliser, pour mémoire j'ai mis deux mois à raison d'une heure et demie par jour à monter la mienne et pourtant je mesure un mètre quatre-vingt-quinze, pour une cotte de mailles de la même taille le temps serait à multiplier par six ou huit suivant la dextérité de chacun. Je ne vous parle même pas d'une armure de plate ou pour obtenir un résultat correct il faudrait compter quatre à cinq fois plus de temps que pour la maille avec en plus de très gros problèmes au niveau du développement de certaines courbes... La seule condition étant une

rigueur constante dans le traçage; l'unité utilisée dans cet exemple a une valeur de 25 millimètres (X). Il m'a fallu cinq-cent quatre-vingts plaques pour une armure qui va de l'épaule au haut des cuisses. J'ai personnellement utilisé de l'aluminium d'une épaisseur d'un millimètre deux, ce choix est dû à la conjonction de plusieurs facteurs : a/ cela ne rouille pas; b/ ce n'est pas trop lourd; c/ bonne tenue face aux impacts d'armes de G.N. d/ je ne le paye pas... Chaque rectangle ainsi obtenu est ensuite arrondi sur l'un de ses petits côtés avec un gabarit (voir croquis 1/2/3) la dimension des pièces passe alors à quatre-vingts millimètres pour la longueur; le perçage s'effectue ensuite avec un guide monté sur une perceuse à colonne pour avoir une série de pièces parfaitement identiques (1/6 des pièces ne comportera que les deux trous du haut pour faire la jointure, voir croquis 4/5). Vient ensuite l'ébavurage et le brossage de toutes les écailles avec un touret à ébarber.

Sur un support en cuir découpé à la forme du futur propriétaire de l'armure (voir croquis 6/7) où des trous d'un entre-axe d'une valeur de X ont été préalablement pratiqués sur les deux axes, le montage à proprement parlé peut commencer. Le démarrage se fait par le bas, comme pour un toit et de façon symétrique, le recouvrement s'effectuant avec les écailles à deux trous (voir croquis 8/9). Pour avoir une durée de vie de l'armure intéressante surtout vis-à-vis du temps passé à sa réalisation... Il est préférable d'utiliser du cordeau de maçon d'un diamètre de trois millimètres, enfilé avec un passe-lacet. Le croquis 10 montre le sens de passage du lacet, un double noeud plat joignant l'ensemble au niveau de la



plaque centrale.

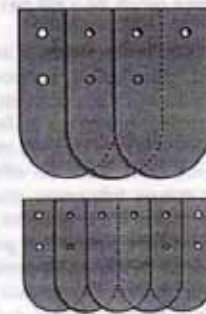
Une fois le montage du devant et du dos fait, coudre au niveau des épaules le support. Ne pas avoir peur de mettre une pièce de cuir en renfort, c'est là que la tension va être la plus importante; cela ferait mauvais genre de voir votre travail réduit à néant et s'ouvrir comme une huître, bien que pour les autres joueurs l'effet doit être des plus amusant !

IMPORTANT: Ménager une fente verticale sur le devant du col, fermé par un lacet ou des lanières, pour permettre le passage de votre tête !

Pour la fermeture de l'armure, une petite entorse à l'histoire, mettre sur les côtés des sangles avec boucles pour une mise en place rapide et pratique.

Maintenant parlons un peu confort:

L'intérieur peut/doit être doublé avec un matériau suffisamment moelleux, pas trop lourd, hydrofuge de préférence. Pour ma part j'utilise des filtres à piscine (gratuit pour moi) mis en sandwich entre le support et un lai de tissu «lin ou laine», mais surtout pas de fibre synthétique ou alors gare aux problèmes de transpiration. Bâtir l'ensemble puis le ganser avec du cuir pas trop fin, deux millimètres d'épaisseur par exemple; ce qui optimise le look et cache toutes les imperfections de taille et/ou de montage.



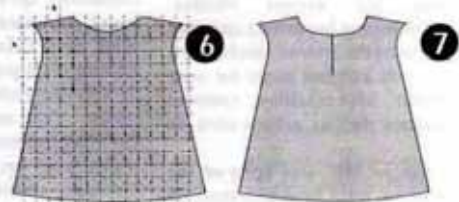
Si vous voulez monter les manches, faire une emmanchure «raglan», vous pouvez pour cela prendre modèle sur un sweat. Les arrêter au niveau du coude au plus haut sous peine de vous voir transformer en robot.

Si vous voulez une armure un peu plus historique, elle doit descendre jusqu'aux genoux avec une ouverture devant et derrière au niveau du pubis, pour pouvoir marcher! De plus bâtissez l'ensemble comme un manteau avec une ouverture sur le devant (le torse) avec un rabat lacé sur l'épaule.

La prochaine fois je vous parlerai des autres pièces du costume militaire Carolingien, mais attention je ne suis pas historien, et il faut bien voir que cela reste un costume de G.N.!

Pour ceux qui n'auraient pas la patience ni les possibilités technologiques pour la mise en forme des écailles, je suis en train de négocier avec une société d'emboutissage pour obtenir un produit fini; la suite au prochain épisode.

Bisous; Le KENDER.



trop habitué à dire GN.

Bref, impossible, quoi. Mais impossible n'étant pas géhainisque, on va essayer quand même. Pour cela, je fais un appel à tout ceux qui connaissent quelques langues intéressantes, genre grec, latin, celte, breton, basque et caetera de me faire savoir comment s'écrivent et se prononcent les mots suivants (et d'autres du même goût) : théâtre, jeu, improvisation, comédie, aventure, drame, reconstitution, simulation. Joignez les dérivés, la conjugaison et le sens précis du mot dans cette langue. Bon, voilà, j'attends vos lettres d'insultes.

PS : petite précision, en quoi ce texte concerne-t-il la fédé ? C'est bien simple, d'abord parce que ça concerne tous ceux qui font du GN, donc le meilleur moyen est de le faire passer par la fédé, et puis en plus, quand viendra le moment de donner un nom définitif, à cette fédé, ce serait pas mal d'avoir arrêté celui du GN, non ?

Un autre avis de Bernard :
A propos de vocabulaire.

On parle beaucoup de trouver un nom pour replacer Grandeur Nature. Ce qui était déjà un progrès par rapport à l'imprononçable «Real Life». Je pense qu'un devrait aussi trouver des remplaçants à Murder et Killer. C'est peut-être branché mais c'est moche (parce qu'anglais) et pas très positif. Je joue pas au meurtre, je joue au convive qui s'ennuie pas avec quelques bons amis et une bonne dose d'imprévu. Je vous propose donc «Huis Clos» pour Murder. Recherchez la signification dans le contexte littéraire, vous verrez combien cela convient. D'ailleurs les premières Murders n'étaient-elles pas des adaptations interactives de romans d'Agatha Christie, orfèvre en la matière?

Faut-il autoriser les armes réelles en décoration?

On s'est posé cette question lors de l'AG. Je vous en touche de mots rapidement. Le problème est de savoir si on interdit complètement les armes réelles. J'entends par là toutes les armes qui sont soit réelles (pistolets même déchargés, épées, arcs) soit imitées mais ne sont pas clairement identifiables comme telles. Les risques de ces armes sont de deux ordres :

- D'abord le danger réel; une épée en fer, même pas affûtée, peut faire très mal, on est jamais sûr qu'un pistolet n'est pas chargé, etc...

- Ensuite en utilisant ainsi des accessoires trop réalistes, on risque peut-être de trop rentrer dans le jeu, et d'aller, au nom de Dieu, zigouiller son prof de physique (moi j'aurais choisi le ou la prof d'anglais, mais bon).

Il y a donc deux tendances : ceux qui pensent qu'il faut carrément les interdire, et ceux, dont je fait partie, qui pensent qu'il faut compter sur notre raisonabilité

et qu'une rapière mouchetée n'est pas plus dangereuse qu'un vulgaire caillou et que de ce fait on peut parfaitement autoriser des armes réelles à la condition que les pistolets ne soient pas affûtés, les épées pas chargées et que ce ne soit utilisé que comme une pièce du costume et non comme une arme.

Il ne faut bien sûr pas oublier que les armes sont soumises à une réglementation et que c'est pas parce que ton magnum n'est pas chargé que les flics n'ont pas le droit de l'arrêter.

Règles

Une des propositions de la fédération était l'unification des règles et des mondes de jeu. Proposition qui a été rejetée de façon quasi-unanime par les associations. Il me semble que c'est surtout parce qu'on ne s'est pas compris.

Reprenons le débat à son début. Je ne sais pas qui a proposé d'unifier les règles, mais je pense que ses intentions étaient simplement de faciliter la vie aux joueurs et non de faire monter du despotisme de la fédé. En effet, ce serait tout de même infiniment plus pratique pour les joueurs d'apprendre un système de règles une bonne fois pour toutes plutôt que de devoir en apprendre un nouveau pour chaque CTI. Et puis au moins, ils les connaîtraient, les règles, parce que je sais pas vous, mais moi, je me contente de les survoler, et puis après j'improvise en comptant sur mon bon sens et mon honnêteté : quand j'ai pris pas mal de coups, je tombe. Il y a déjà suffisamment de temps à passer pour étudier le monde de façon à pouvoir faire semblant qu'on vit dans le coin depuis quand même un petit bout de temps. Et je ne pense pas être le seul à faire ainsi, même si là, je caricature un peu. Donc à quoi ça sert d'avoir des règles différentes et qu'on considère meilleures que celles des autres assos si finalement les joueurs utilisent une moyenne de celles qu'ils connaissent plus la pifométrie ? Non vraiment, les mêmes règles partout, à condition qu'elles soient bonnes, ce serait vraiment cool. Pour les joueurs, mais aussi pour les organisateurs : que de temps gagné !

Je vous entends hurler d'ici, et vous avez raison : "oui mais." En effet, comment imaginer les mêmes règles pour un médiéval-fantastique, un Cthutulu, un historique et une murder ? Et puis même pour deux médiévaux-fantastiques, chaque asso a sa façon d'envisager la chose, et c'est ce qui fait nos différences et nos qualités.

Donc soyons bien clairs : il ne s'agit en aucun cas d'écrire un seul système de règle et surtout pas de l'imposer. Mais avouez tout de même qu'il y a bien quelques points sur lesquels on doit être quelques uns à avoir le même avis, à quelques détails près. Et puis avouez aussi que c'est idiot qu'une asso qui

débute relasse les mêmes erreurs, se retape tout le travail de peaufinage des règles alors que ça a déjà été fait par des assos plus âgées.

Donc ma proposition est la suivante : mettons notre expérience en commun pour écrire des règles de base, simples et adaptables, que chacun est libre d'utiliser ou non. Et même plusieurs systèmes de règles. Regardez comment ça se passe pour le jdr sur table, il y a des dizaines de systèmes différents correspondants à autant de façon de jouer différentes, et cela n'empêche pas de passer d'un mj à un autre en restant sur le même jeu. Vous imaginez ce que ce serait si tous les emjis inventaient leurs propres systèmes, en constante évolution et qu'ils ne jouaient que sur ceux-là...

Donc voilà, si vous avez un système, ou même simplement un point de règle qui vous semble au point, envoyez-le à la fédé, et nous le mettrons à la disposition de chacun. Et si cette règle est bien faite, il y a des chances qu'elle fasse des émules. Et ça fera toujours ça de boulot en moins.

Le premier qui me sort que c'est ses règles à lui perso et qu'il y a passé suffisamment de temps pour pas avoir envie de les diffuser à tout vent, je lui réponds qu'il est libre et qu'il fait ce qu'il veut, mais que c'est idiot quand même.

GÉNérique est la lettre
d'information de la fédé-
ration des jeux de simula-
tion en grandeur nature.

Ceci est le numéro 2
Juin 1995

Comité de rédaction :
Matthieu Brunet
Bernard Mendiburu
Denis Baudiot

Adresse :
Fédé
Bernard Mendiburu
8, sentier Polytechnique
91120 Palaiseau

débats

Vu que c'est le début, c'est moi qui commence mais j'espère bien que vous y répondrez et que vous ouvrirez d'autres débats. Je rappelle que tout les textes de cette page ne sont que des avis personnels, et en aucun cas ceux de la fédé. Chacun est libre d'y écrire, dans la mesure où cela concerne le grandeur nature et plus particulièrement la fédé.

Changer de nom

Plusieurs personnes, dont moi, commencent à dire que ce serait pas mal de rebaptiser les GNs. Pour ma part, j'ai eu une idée, que je vous soumetts.

C'était le soir d'un GN, on discutait de cette émission télé qui avait accusé le jeu de rôle de tous les maux, et on se disait qu'on avait qu'à changer de nom, comme ça on viendrait pas nous faire ièch. Il est bien évident que ce n'est pas la solution aux problèmes de mauvaise presse du jeu de rôle, aussi, si j'ai retenu cette idée, c'est pour une raison un peu différente.

Car l'appellation "GN" ne va pas sans poser de problèmes; nous, nous y sommes habitués, mais quand nous nous adressons à des personnes qui ne connaissent pas, "géhenne" ne veut pas dire grand-chose pour eux. Et si on leur dit que ça signifie Grandeur Nature, ils ne sont guère plus avancés. Il faut bien avouer que ça ne veut pas dire grand chose. Ce qui nous force à préciser : Jeu de Rôle Grandeur Nature. A ce moment notre interlocuteur comprend "Jeu de Rôle", puisqu'on en a parlé à la télé, et il ne réfléchit pas plus loin.

Si les GN étaient réellement des JDR, ça ne poserait pas de problèmes, mais il se trouve qu'ils en sont au contraire assez éloignés, surtout ceux à tendance diplomatique, qui sont finalement plus proche du théâtre et de la reconstitution que du jeu de rôle.

C'est donc partant du fait que d'abord GN ne veut rien dire, et qu'ensuite JDRGN n'est pas adapté, que je me suis dit que ce serait pas mal d'inventer un nom qui convienne mieux. Car si GN est tout à fait bien entre nous, par contre pour les "relations extérieures", c'est une autre histoire. Exemple, quand nous autres organisateurs avons à louer un site ou à obtenir une autorisation, on nous demande forcément ce que l'on va faire. Et répondre "un GN", c'est loin de suffire. Alors soit on prend le parti de dire que c'est un jeu de rôle en grand, et on a à ce moment là une chance sur deux que les portes se ferment parce que les gens font immédiatement l'amaigame avec ce qu'a dit la télé; soit on ne dit pas "jeu de rôle", et à ce moment on s'embrouille dans des explications genre oui voilà c'est comme du théâtre d'improvisation, ou plutôt non, c'est une espèce de reconstitution médiévale, mais en fait pas complètement pasque les touristes ne peuvent pas venir voir, en fait c'est plutôt un jeu, enfin bref voilà, quoi.

On ne peut pas en vouloir aux gens de se méfier du jeu de rôle, on leur a dit que

c'était un truc bizarre, que yen avait qui se suicidaient, et ils l'ont cru, comme nous nous croyons la télé quand elle nous dit que telle communauté est une secte qui fait du lavage de cerveau et qui parle aux arbres (bonsoir, l'arbre...). Même si on a appris à se méfier de la télé, on se dit toujours qu'il n'y a pas de fumée sans feu.

Bien entendu, ce n'est pas changer de nom qui réglera ces problèmes, les gens comprendront vite que c'est la même chose, mais ces problèmes sont ceux du JDR, pas ceux du GN. Battons-nous pour réhabiliter le jeu de rôle, d'accord, et pas en changeant bêtement de nom, mais sortons le GN de cette histoire, qui n'a finalement pas grand chose à y voir. En fait, si le GN partage les problèmes du jeu de rôle, c'est à cause d'un malentendu, et ce malentendu vient du nom. Les gens croient que GN et JDR, c'est la même chose, alors qu'en fait, malgré une origine commune, ce n'est pas vraiment pareil.

Bref, d'un côté, tachons de montrer aux gens ce qu'est vraiment le jeu de rôle, et de l'autre, pour le GN, réclamons-nous du théâtre et de la reconstitution historique, ce qui sera finalement bien plus vrai que de se réclamer du jeu de rôle.

Voilà pourquoi je propose le nom suivant : Comédie Théâtrale Improvisée, ou CTI. Comédie, parce que ce n'est jamais vraiment sérieux, je veux dire qu'on ne fait pas de reconstitution exacte, et qu'on vient surtout pour s'amuser; théâtrale, parce qu'on ne fait quand même pas beaucoup dans la nuance, et que notre façon de jouer et souvent très théâtrale, tout comme les scénarios, d'ailleurs; et puis improvisée, parce que tout ceci est improvisé, bien sûr.

Et là, pour les relations extérieures, c'est tout à fait bien, car soit l'interlocuteur se contente de ce nom, qui est somme toute assez compréhensible, soit ça l'intéresse, et à ce moment, rien ne nous empêche de développer. Et puis si nous utilisons cette appellation couramment, elle finira par être connue, car on la retient facilement, contrairement à "grandeur nature", qui du fait que ça ne veut rien dire, est difficilement mémorisable (oui, je sais que ça nous vient tout seul, à nous, mais pour les autres, c'est pas si facile).

Cela dit, je ne sais pas si ça conviendrait pour tous les GN. Car si la tendance générale est le "diplomatique", il y en a encore pas mal qui sont restés proche du jeu de rôle de base. C'est à dire avec des fiches de perso dignes de Rol'mast', et des intrigues avec des orques, des princesses, des trésors nains, des voleurs qui

profitent de la moindre seconde d'inattention et une milice totalement inefficace. Non que je critique ce type de GN, j'y joue avec plaisir de temps en temps. Mais il est bien clair que ce sont là plutôt des jeux de rôle grandeurs nature que quelque chose ayant à voir avec la reconstitution ou le théâtre.

Il peut donc être intéressant de garder les deux appellations, GN et CTI, car cela établirait une distinction qui permettrait aux joueurs de savoir à quoi ils ont affaire. Je sais qu'il existe déjà une façon de préciser cette différence, mais vous ne pensez pas que jeu-de-rôle-grandeur-nature-médiéval-fantastique-diplomatique, c'est un chouilla long ?

Depuis que j'ai écrit le début de ce truc, j'ai eu le temps d'en parler à droite à gauche, de recueillir des opinions et d'avoir d'autres idées.

D'abord, vous avez pu lire comme moi dans G News une autre proposition : Théâtre d'aventure. Elle a l'avantage d'être plus courte, mais pour ma part je la trouve moins explicite. On m'a dit aussi, qu'il ne fallait pas utiliser le concept de théâtre d'impro, car ce n'en est pas du fait qu'il n'y a pas de public. Cette distinction est en effet assez importante. J'en suis venu à me dire qu'il faudrait en fait carrément inventer un mot, et non pas un nom. Il faudrait aller chercher des racines grecques, latines, celtiques et d'autres, et avec ceci composer un mot totalement nouveau. Les avantages seraient nombreux :

D'abord, ce serait court, ce qui permettrait d'y accoler des adjectifs (diplomatique, médiéval, etc...) sans que ce soit trop lourd.

Ensuite, ce mot ne faisant pas de référence précise à d'autres concepts, cela poserait le GN comme une activité à part entière et non comme un dérivé du JDR ou du théâtre.

Et puis enfin, on peut toujours rêver, le mot finirait peut-être par entrer dans le dictionnaire...

Bien sûr il y a aussi des inconvénients. D'abord ce mot sera très dur à inventer, pour ne pas dire impossible, car il faut qu'il soit parfait, sinon ce n'est pas la peine. Et pour être parfait, il faut qu'il soit joli, facile à retenir, ni trop court ni trop long, et surtout que tout en étant totalement nouveau, il soit presque compréhensible du premier coup, qu'il évoque le GN.

Et tout cela sans compter qu'on ne trouvera jamais rien qui remportera l'unanimité, et que même ceux qui seront d'accord auront du mal à l'utiliser, car on est

Premier Calendrier

Cette première version du calendrier était au départ prévue simplement pour permettre aux associations de ne pas faire leurs GNs en même temps. Mais c'est évident que ce serait mieux s'il pouvait aussi servir aux joueurs, ce qui nécessiterait plus d'infos. Donc renvoyez vite la fiche d'inscription au calendrier, que nous puissions en faire un mieux.

du	au	Type	Association	Titre	Ambiance	Lieu	Département	Prix
24/06/95	25/06/95	GN	Alteratio Realitatis			St Malo		
24/06/95	25/06/95	Fête Méd.				St Florent	Cher	
24/06/95	25/06/95	GN	Messagers d'Elendil	Le monastère			Normandie	
24/06/95	25/06/95	GN	Terres de rêves	Danemers	Viking Fantastique	Brest	Finistère	
1/07/95	2/07/95	GN	Alteratio Realitatis				Ardeche	
1/07/95	2/07/95	GN	Antarès	Le souffle des bannis		Forêt de Fremontiers	Amiens	
1/07/95	2/07/95	GN	Compagnons d'Oniros	Meunier, Tu dors		Veaugue	18	
7/07/95	9/07/95	GN	Deux Tours Grenoble	Les contrées d'Onyr	Médiéval-fantastique diplo.	Barry	Vaucluse	
14/07/95	16/07/95	GN	??			Lutzelbourg	57	
22/07/95	23/07/95		Aruspices				Blois	
22/07/95	23/07/95	GN	Kaotik	Rumeur de Guerre	Monde de Kandthorn	Monteguilion	77	250
28/07/95	30/07/95	GN	Deux Tours Grenoble	Le sang des prières	Médiéval Fantastique	Barry	Vaucluse	250-360
29/07/95	30/07/95	GN	Hommes et démons			Boussay	Indre et loire	
29/07/95	30/07/95	GN	Deux Tours Grenoble			Barry	Vaucluse	
4/08/95	6/08/95	GN	Deux Tours Grenoble	Cantique pour la Moisson	Carolingien diplomatique	Gros pierre	Vaucluse	250-360
24/08/95	27/08/95	GN	Deux Tours Grenoble	Le Comte est bon	Médiéval-fantastique diplo.	Barry	Vaucluse	225-420
1/09/95	2/09/95	GN	Chevaliers de la Lorien		Dune			
2/09/95	3/09/95	GN	MAD					
16/09/95	17/09/95	GN	Alkhemia			Les 5 Piliers	RP	
23/09/95	24/09/95	GN	Terres de rêves	No future	Post Appo.	Brest	Finistère	
23/09/95	24/09/95	GN	Les Haruspices	La Danse d'Ichor	Xème Diplomatique	Fougère sur Bievre	41	210
30/09/95	1/10/95	GN	Compagnie Virtuelle	An Righ GoBrach	Table ronde - historique	La geule de vache	Oise 60	300-430
30/09/95	1/10/95	GN	Messagers d'Elendil	La Balance			R-F	
7/10/95	8/10/95	GN	Deux Tours Grenoble	Le dernier donjon	Médiéval-fantastique	Crest	Drome	
14/10/95	15/10/95	GN	Deux Tours Grenoble	Convention	Tous jeux	Alpes Congrès, Grenoble	Isere	
16/10/95	17/10/95	GN	Le Nain Bourru	Malefosse II	Historique Diplo	Laudun, Avignon	Gard	250-400
9/03/96	10/03/96	Convention	Avaricum Simulation	2ème Conv Jeux Simul.		Bourges	37	

A) Chaque don s'ensuit de l'édition d'un reçu remis par le coordinateur/trésorier bénéficiaire et d'un avis envoyé au coordinateur général. Ainsi tout mouvement de thunes s'ensuit d'un enregistrement par l'instance nationale. La comptabilité nationale étant proportionnelle aux comptes régionales, aucune arnaque n'est possible.

B) Les dépenses sont présentées et votées en AG pour acceptation. Seules les dépenses votées et acceptées par les délégués en AG, seront prises en charge par la Conf', et ce évidemment uniquement sur présentation des factures. Les dépenses non acceptées seront assumées à titre personnel par les coordinateurs/trésoriers qui les auront engagées.

C) Les coordinateurs doivent ouvrir un compte C.C.P. pour les mouvements d'argent. Pour ma part, c'est fait, le compte est le N°38.585 57 Z à LA SOURCE. Il est ouvert en mon nom et porte comme sous-intitulé «Cooperative

Ludique». Je suis personnellement responsable devant l'A.G. nationale des thunes qui y passeront.

En résumé.

- il y a toujours trois personnes au moins au courant de tout mouvement d'argent,
- les comptes sont publiés et votés en AG.
- les trésoriers en seront de leur poche s'ils abusent.

Que demander de plus. Un compte d'association ?

Vous rigolez? On est en train de monter une fédération, on a créé la «conférence nationale pour...», qui est une «association de fait» tout ce qu'il y a de plus légale (à vos «Dallos» si vous me croyez pas) et on va faire une «association pour monter la fédé» en loi 1901 pour des histoires de confiance réciproque...

Personnellement je crois qu'on a bien d'autres choses beaucoup plus importantes à faire.

En attendant, voici quelques adresses d'associations, si ça peut vous servir...

Le Nain Bourru
Laurent Letz
18, rue Sigalon
00 Uzès

Les Deux Tours
8, rue Servan
38000 Grenoble

Les Haruspices
6, rue des Ecoles
Cidex 8665
41000 Villebarou

Don Quichotte
Local l'Hacienda
9, rue de Tilsit
13006 Marseille

La Compagnie Virtuelle
15, rue Alphan
75013 Paris

Les Dernière Portes
3, rue du Potager

Bulletin d'abonnement

C'est simple : 3 francs 50 de timbre, 1 franc d'enveloppe, 1 francs 50 de photocopie, ça fait 6 francs. Donc vous nous envoyez un chèque de 60 francs, et vous recevrez les 10 prochains numéros, au rythme d'à peu près un par mois. Et ne venez pas nous dire qu'on peut trouver moins cher, car si c'est sans doute vrai, c'est souvent des plans précaires, et ça, on ne peut pas se le permettre, vu que pour l'instant, la fédé n'a pas un rond.

Nom de l'associe :

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Veuillez m'envoyer les 10 prochains numéros de GéNérique. Ci-joint un chèque de 60 francs à l'ordre de "Bernard Mendiburu, coopérative ludique"

Signature :

Fiches cuisine

Oyez, Oyez Seigneurs et belles dames, venez en mon Hostellerie goûter piétances et cuisinats accompagnés d'albabrega de farigola et d'estrago qui raviront votre palais. Qu'est-ce là me demanderez-vous ? sinon des recettes des maîtres coch et confiter qui firent la renommée des grandes tables des seigneurs catalans du XIV^e siècle.

Alors, si ces antiques secrets vous intéressent, je vous recommande vivement la lecture de l'excellent ouvrage d'Eliane Thibaut-Comelade *La table médiévale des Catalans*, aux éditions Les Presses du Languedoc, Montpellier, 1995. Ce livre retrace l'histoire et la tradition de cette cuisine régionale aux goûts variés, véritable art de la table. L'auteur nous y décrit un univers riche en saveurs expliquant les différents termes du vocabulaire culinaire catalan et leurs origines médiévales.

En voici un exemple, une recette d'après Arnau de Vilanova (1235-1313), "Amanida de polastre amb aromats" (Salade de poulet aux fines herbes):

Pour quatre personnes:

Les blancs d'un poulet rôti taillés en julienne (peut se faire avec des pigeons), le blanc d'un cœur de céleri ainsi que les feuilles blanches d'une laitue taillées en julienne, 2 douzaines d'olives noires macérées à l'huile et dénoyautées, 1 louche de pois chiches cuits, 1 sauce vinaigrette comprenant: 1 dl d'huile d'olive très fruitée, le jus d'un citron, sel, poivre blanc, ciboulette, persil, marjolaine, sarriette, finement ciselés.

Laisser réfrigérer pendant deux heures. Fouetter vivement la sauce vinaigrette. Dans un saladier, mettre une couche de pois chiche, une couche de poulet, arroser de sauce, une couche de salade. Refaire la même opération en terminant avec les salades. Décorer le dessus avec les olives. Mettre en réfrigération. Remuer cette salade avant de la servir.

Fred Gilbert

Ça doit être très bon, mais où trouver un frigo médiéval ? AB

Un reportage de TF 1 façon Olivier Stirn

Ou comment appâter le téléspectateur blasé avec des images bidonnées des catacombes.

ADEPTES du Ku Klux Klan, néo-nazis comme à la parade, esquisse de scène scatologique, femme fausement sodomisée au cours d'une orgie... Le magazine « 52 sur la Une », diffusé par TF 1 le 1^{er} juin dernier, sur « La faune étrange des sous-sols parisiens », et consacré aux visiteurs qui hantent les souterrains de la capitale, contenait tous les ingrédients du film d'horreur de série Z.

En réalité, ces images choc picturaient un banal reportage sur l'entretien du métro, le curage des égouts et les inévitables virées d'étudiants dans les catacombes.

Télé chiqué

Pour être sûr de l'effet produit, le générique évoquait de « fausses messes noires », des « spectacles pornographiques », et les « bandes violentes qui s'affublent de noms inquiétants » et qui « parodient le Ku Klux Klan ». Le présentateur du magazine, Jean Bertolino, affirmait même que « dans la pénombre rôdent la "Gestapo des ombres", les "dépouilleurs", les "skins" et enfin "la Securitate" qui a fait son apparition sous Paris depuis les événements de Roumanie ». Il ne manquait plus que Dracula. Et Hitler.

Poliorcétique médiévale

Démonstration de machines de guerre médiévales réelles. C'est au château de Tiffauges, le château de Gilles de Rais, c'est-à-dire Barbe-Bleue, entre Nantes et Cholet (Vendée).

Un camp de siège est implanté dans l'enceinte du château avec bombarde, trébuchet, arbalète géante, bélier, catapultes ...

En juillet et août, ouvert tous les jours de 10h30 à midi et de 14 à 19 heures.

Tir des machines à 11, 15 et 17 heures.

☎ (16) 51 65 70 51

Seulement, voilà, personne n'a jamais vu pour de vrai de pareilles scènes. Présentées comme authentiques aux téléspectateurs, elles ont toutes été tournées, avec des figurants rémunérés, et, à Meudon, dans des carrières qui n'ont rien de secret (des camions peuvent y pénétrer) et que l'on a transformées en studio pour l'occasion. Là, une association déclarée, dont nous avons rencontré les membres, « Les Cataphiles associés », (du nom des habitués des catacombes) a, pour un cachet de 10 000 francs, monté



toutes les situations jugées indispensables pour l'audimat de TF 1.

My Taylor, Chud, Duduche et Igor (ce sont leurs pseudonymes de cataphiles) se sont donc déguisés en néo-nazis plus vrais que nature. La scène les montre saluant le bras tendu n'a pas été prise sur le vif par un cameraman audacieux : elle a été tournée pas moins de cinq fois. La meilleure a ensuite été retenue au montage. Comme au cinéma.

Les mêmes figurants ont en-

suite enfilé de grandes robes, se sont affublés de cagoules, et ont joué à quatre reprises le Klan de service. Mieux. Les Cataphiles associés ont aussi proposé à TF 1 de faire descendre dans ces mêmes carrières de Meudon un spectacle « hâri » qu'accueille habituellement une salle parisienne.

D'ailleurs, le journaliste auteur de l'émission, Denis Vincent, n'en fait pas mystère. Interrogé par « Le Canard », il reconnaît n'avoir jamais rencontré les néo-nazis de la Securitate dans les catacombes. Mais il en avait entendu parler. Le KKK ? Il n'a pas davantage assisté à des cérémonies de ce genre, ni même à des « parodies » de cérémonie. Et les seuls vrais skins interviewés parlent de leurs exploits au passé, « entre 1984 et 1986 ».

Orgie imaginaire

Les flics chargés de surveiller les catacombes (ils sont une dizaine à Paris) en pouffent encore de rire. « En douze ans, je n'ai jamais vu ni une orgie ni une partouze sous terre... malheureusement », confie au « Canard » un de ces poulets underground. « Jamais, non plus, de types en robe noire avec des cagoules. Quant à cette "Securitate", on ne l'a jamais rencontrée. » Et même si les flics ne voient pas tout, les téléspectateurs n'en ont rien su.

Ils n'ont eu droit, en effet, qu'aux passages les plus alarmants de l'interview de Jean-Claude Sarrate, l'inspecteur principal chargé de la surveillance des sous-sols parisiens. Ainsi, sa déclaration a été coupée à l'écran, juste après qu'il eut évoqué « des affaires criminelles et des viols ». Or, l'instant d'après, ce policier corrigé ses dires et précisait qu'en fait de crimes il n'en avait enregistré qu'un seul (le viol d'une mineure). Mais ce détail, pas très « excitant » pour l'audimat, a fini à la poubelle.

Denis Vincent se défend, quant à lui, d'avoir voulu faire du sensationnel. « On a montré toutes les facettes de la vie en sous-sol. Si des soigneuristes (sic) n'ont retenu que certaines scènes, ce n'est pas ma faute. »

C'est la faute à qui, alors ? Chiche que l'on pose la question au « Juste prix », avec, à la clé, comme récompense, deux semaines de vacances dans les sous-sols de Paris !

Alain Guédé

Comment on nous manipule

Le Canard Enchaîné - 18 juillet 1990

J'ai retrouvé ceci dans mes archives. Pour ceux qui ne le savent pas, les Cataphiles Associés se sont présentés pendant quelques temps comme une association organisatrice de GN, ne serait-ce que le fameux jeu en Sibérie, août 1990. Quelques-uns des figurants dans les carrières de Meudon étaient de vrais joueurs de GN que je connais bien. Même si le sujet abordé n'est pas strictement le GN, on voit comment un peu de bidouillage télé suffit à forger une réputation.

D rôle de manège, hier, autour de la gare du Nord noyée sous un crachin de circonstance: en début d'après-midi, une soixantaine de pittoresques individus, en redingote et autres attributs vestimentaires victoriens, se sont rassemblés à 14h01 dans la cour de la gare, au pied de ce Big Ben local que constitue sa grande horloge. Parmi eux, le roi et la reine de Bohême, le préfet de police et un inspecteur Valentin sur les dents. Ils sont les représentants de cette secte très étrange que constitue «la Quincaillerie franco-Midlands» – homologue française de la très british Sherlock Holmes Society of London et des Irréductibles de Baker Street américains – et ainsi baptisée en référence à la nouvelle de Conan Doyle, *l'Employé de l'agent de change*. Depuis trois années qu'elle existe, l'association reconstitue les aventures du maître des détectives.

Les mots malheureux

Libération, vendredi 26 mai 1995 - C'est le début d'un article consacré à la Société Française Sherlock Holmes. Pourquoi les journalistes ont-elles utilisé le mot *secte*, et même *secte très étrange* ? L'article et la photo remplissaient près d'une page entière.

Un joueur courageux qui a porté ce maquillage pendant 48 heures. Le plus souvent, il portait le masque en plus du maquillage. Comme il faut deux heures pour poser ce maquillage, il a été obligé de dormir avec. Jeu de l'ESIEE, mai 1995.



Calendrier GN

☞ **Le Cercle des Compagnons d'Oniros** organise *Meunier, tu dors*, jeu médiéval fantastique, les 1^{er} & 2 juillet du côté de Bourges. De 120 à 150 F, repas, armes et matériel de jeu compris mais pas la tente. 10, route des Aix 18510 Menetou-Salon ☎ (16) 48 64 83 31 Nicolas

☞ **Orage Celte** a mis à son programme :

☛ *Des roses blanches pour Don Lucas*, une murder 1920 au prix de 50 F le 24 juin. Lieu inconnu.

☛ *Les larmes de Rayda*, jeu médiéval-fantastique dans l'univers du mal; prix 150 F, petit déjeuner du dimanche matin compris. 5 & 6 août. Lieu inconnu.

☛ *Les guetteurs du ciel*, jeu médiéval-fantastique pour le prix de 350 F, repas compris, les 30 septembre et 1^{er} octobre au château du Plessis-Bourré.

Jean-Marie Noyeau
Place de l'Eglise
49460 Soulaire-et-Bourg
☎ (*) 41 79 82 40

Je ne sais pas s'il s'agit d'un numéro RP ou province.

Le nom et l'adresse viennent de mon fichier, ils n'étaient pas sur le mailing que j'ai reçu. Je ne sais pas non plus où se trouve le château de Plessis-Bourré.

☞ **AMW** organise un jeu de rôle grandeur-nature médiéval-fantastique du 29 septembre au 1^{er} octobre au château de Bourscheid, au Luxembourg. Prix de 1 200 à 3 500 FB (armes et costumes fournis par les organisateurs dans ce cas) selon le type de rôle. Logement, repas, dont un banquet et assurance fournis.

Eric Chevalier
Rue Bertinchamp, 88
6061 Montigny-sur-Sambre
☎ (19) 00 32 71 41 16 26

Stephan Devolder
Avenue Roi Albert, 266
1080 Bruxelles
☎ (19) 00 32 2 465 04 46

Thibault Kellner
Rue César-Franck, 5
1050 Bruxelles
☎ (19) 00 32 2 648 28 02 (+fax)

☞ **Simul'@ct** présente *Le dernier rempart*, un jeu de rôle grandeur-nature médiéval-fantastique qui se déroulera dans l'enceinte du château de Castelnau-la-Chapelle (Dordogne) du 25 au 27 août. Prix 250 F, repas médiévaux compris. 15, rue Bergeret

33000 Bordeaux
☎ (16) 56 91 13 40 et 99 39

☞ **La Mare aux Diables** organise un post-apocalyptique les 2 et 3 septembre. Prix 200 F. Lieu inconnu.

Anachrones organise des GN depuis 1979 (*il n'y a pas de faute de frappe !*) et propose *Première rencontre*, un jeu médiéval-fantastique. Ce jeu a aussi l'ambition d'être un rassemblement de joueurs comme le Gathering anglais avec musique, chevaux, banquet, ambiance... Ça se passe à la Couvertoirade, un superbe village médiéval du Larzac du 22 au 24 septembre. 250 F avec le banquet.

Thierry Darley
30, rue d'Eguison
13010 Marseille
☎ (16) 91 78 48 27

☞ **Alteratio Realitatis Lyon** propose *La geste de la longue trêve*, jeu médiéval-fantastique les 1^{er} & 2 juillet au refuge de Méandre (Vercoors). Prix 100 et 160 F. Conditions non définies.

Patrick Borja
5, chemin de la Godille
69101 Vaux-en-Velin
☎ (16) 72 04 46 36 entre 19 et 21h

☞ **Haruspices**. Honte à moi, sans faire attention, j'ai donné des renseignements datant de l'an dernier sur les jeux de cette distinguée association. Mea culpa. Voici les vrais projets.

La danse d'Ichor, GN médiéval diplomatique les 23 et 24 septembre au château de Fougères-sur-Bièvres (Loir-et-Cher). Prix 210 F, avec les repas du samedi soir et dimanche midi.

Nicolas Cosson
1, route de Saint-Laurent
41220 Crouy-sur-Cosson
☎ (16) 54 87 51 66

☞ **Hommes & Démon**s organisent un GN à Parthenay pendant le FLIP. C'est en juillet.

Alain Deschamps
4, rue d'Amsterdam
37000 Tours

☞ **La Compagnie Virtuelle** organise une reconstitution historique et ludique arthurienne, *Le Roi Éternel*, du 29 septembre au 1^{er} octobre en RP. De 300 à 400 F, tous les repas compris.

Fabienne Cazalis
15, rue Alphand
75013 Paris
☎ (1) 44 70 00 68
☎ (1) 45 81 69 38

SONDAGE

Voici la dernière version de la charte élaborée à la dernière réunion. Pour chaque point proposé ici, nous voudrions savoir si vous voulez qu'il figure dans la charte, et si oui, si vous voulez qu'il soit obligatoire ou conseillé. Cochez la première case si vous voulez qu'il soit obligatoire, la deuxième si vous voulez qu'il soit conseillé et la troisième si vous voulez qu'il ne figure pas du tout.

Le projet de charte n'a que valeur de projet. Ces points ne sont que proposés, et ne deviendront obligatoires qu'à terme après vote lors de l'assemblée constituante, ou d'une assemblée ultérieure.

Proposition de charte déontologique:

(Le respect de) La charte est un contrat moral que chaque association signataire s'engage à respecter (dans la mesure du possible).

Les règles de bases sont :

- Considération et respect des personnes, participantes ou non, et des biens.
- Responsabilité des dirigeants, conformément à la loi (explicité dans les statuts de l'association).

Les sites:

- les dangers du site doivent être explicités aux joueurs par écrit et rappelés au début du jeu (visite possible).
- les dangers doivent être représentés de manière normalisée.
- les dangers identifiés non inhérents au site doivent faire l'objet de la même information (chasseurs, animaux sauvages, etc...)
- le site doit présenter certaines garanties quant à ses accès du point de vue de la sécurité et de la rapidité d'intervention d'éventuels secours.
- un moyen de transport doit être disponible à proximité immédiate du site.
- l'alimentation en eau potable du site est obligatoire, soit par alimentation naturelle ou artificielle, soit par constituant de réserves.
- La nourriture, la boisson et le couchage doivent être prévus.
- L'association organisatrice doit prévoir un minimum de réserve pour les joueurs en difficulté.
- des sanitaires doivent être prévus.
- le site doit présenter un endroit couvert pour protéger et ouvrir aux joueurs en éprouvant le besoin.
- les centres de soins les plus proches doivent être répertoriés et leur coordonnées disponibles à tout moment pendant la préparation, le déroulement et le replis du jeu. Hôpitaux, médecins et pharmacies de garde, entre antipoison, etc...)
- un moyen de communication rapide doit être prévu (type téléphone portable, CB) à défaut l'emplacement de la cabine téléphonique la plus proche et en état de marche doit être disponible.
- les organisateurs doivent disposer d'une autorisation écrite du propriétaire ou ayant droit des lieux, spécifiant les droits et devoirs d'utilisation et les modalités de mise à disposition.
- les autorités locales doivent être prévenues, mairie, gendarmerie, pompiers.
- le site doit être, dans la mesure du possible,

- nettoyé préalablement au début du jeu.
- dans la mesure du possible, il doit être rendu dans un état de propreté supérieur, ou au moins égal à celui de l'arrivée.
- un endroit pour le stationnement des véhicules doit être prévu afin d'éviter les stationnements sauvages (passibles d'amendes) et les problèmes de sécurité des véhicules.
- sensibiliser les joueurs au problème des mégots: **INTERDIT (LES CIGARETTES)**
- des sanitaires doivent être prévus.

Les assurances

Les associations doivent être assurées selon le minimum défini par la charte : responsabilité civile.

Cette assurance doit être contractée auprès de l'organisme assureur de la fédération ou à défaut auprès d'un autre organisme mais dont les conditions du contrat sont au minimum les suivantes :

- Spectacles de reconstitution imaginaire ou historique d'époque médiévale (ou autre) à caractère ludique (ou assimilé).
 - Activité ayant lieu toute l'année.
 - Déplacement dans toute la France (prévoir une clause spéciale en cas de déplacement à l'étranger).
 - X représentations
 - XX adhérents.
- Il est conseillé de prendre une assurance de type EUROPE ASSISTANCE pour au moins un organisateur présent sur le jeu.

Les couvertures minimales :

- Spectacle artistique
- Randonnée pédestre
- Feux de camps
- Spectacles sportifs (sous réserves)
- Staps de tir (sous réserves)
- Responsabilités civiles et responsabilités organisateurs
- Dommages aux biens
- Dommages aux personnes
- Protection juridique
- Infraction alimentaire

La sécurité

- Une trousse de premiers secours doit être disponible sur le site. Son contenu peut être celui préconisé par la Croix Rouge ou à défaut vérifié par un médecin.
- Il est fortement conseillé d'avoir un ou plusieurs organisateurs disposant d'au moins un brevet de secourisme, ou de faire appel à la croix rouge.
- L'utilisation du feu doit faire l'objet de règles strictes adaptées au site. Les modalités doivent être précisées sur le contrat avec le propriétaire du site.
- Des moyens de lutte contre le feu appropriés au site et au matériel utilisé sont conseillés.
- Les joueurs ne doivent pas être obligés, au travers du scénario, de pratiquer des activités physiques comportant des risques évidents.
- Les passages dangereux doivent être balisés de manière voyante, avec du matériel clairement hors jeu.
- Demander lors de l'inscription aux joueurs qu'ils désirent signaler d'éventuels problèmes médicaux, ou restrictions alimentaires.
- Les associations doivent préciser dans leurs règles du jeu, et dans l'entretien qui précède le jeu, que les actions physiques dangereuses sont strictement interdites, et peuvent mener à l'exclusion immédiate du jeu.

- L'association organisatrice doit procéder à un contrôle des accessoires et s'assurer qu'aucun d'entre eux ne représente un danger pour les personnes participantes ou non.
- L'utilisation des effets pyrotechniques et spéciaux doit être sérieusement encadrée, par des personnes compétentes, et conformément aux dispositions locales. (Commentaire : les dispositions légales doivent être vues avec un juriste)

Respect des individus

- Les touristes, passants, doivent être traités poliment et dans le respect des conventions sociales.
- Ce point doit être rappelé dans les règles du jeu, et dans l'entretien précédant le jeu.
- La presse doit être traitée de même. Les associations sont de droit propriétaires (de diffusion) de tout document photographique, vidéo, sonore enregistrés sur le jeu avec ou sans leur consentement (voir avec un juriste).
- Le déroulement du jeu ne doit pas porter atteinte aux principes religieux, philosophiques, politiques des individus.
- Il ne doit pas non plus imposer de situations humiliantes ou dégradantes.
- L'importance du second degré et du phénomène ludique doivent être toujours présents et soulignés.
- Les règles du jeu doivent mentionner l'obligation de respecter la loi.
- De plus, le déroulement du jeu ne doit imposer de transgresser la loi. (Commentaire : le problème de l'alcool sur les jeux doit être vu avec un juriste).
- Sauf autorisation explicite des organisateurs, les joueurs ne doivent pas amener des animaux en jeu. (Commentaire : le problème des animaux doit être vu avec un juriste).
- La présence des mineurs sur le jeu doit être soumise à des conditions spécifiques. (Commentaire : le problème des mineurs doit être abordé).

Les rapports entre associations

- Un des rôles de la fédération est de favoriser l'entraide et la coopération entre les associations. Cette coopération se fait sur la base du volontariat de la part des associations, et du respect mutuel entre elles.

Les bases de l'engagement sont les suivantes :

- il est conseillé aux organisateurs de grande nature de participer aux grandes-natures organisés par d'autres associations.
- entraide entre les associations pour la recherche et l'obtention des sites dans la mesure où cela ne nuit pas à l'organisation de leurs jeux.
- arrangement à l'amiable pour l'obtention des sites.
- communiquer au niveau régional le plus tôt possible le calendrier des manifestations et les lieux envisagés. *Dans la mesure du possible*
- les associations sont encouragées à s'entraider en prêtant leur matériel-respectif, en prenant des garanties explicites.
- les associations sont également encouragées à partager leurs connaissances, techniques ou organisationnelles.
- Il est également souhaitable qu'elles fassent profiter les autres associations de leurs relations.

- Les signataires de la charte s'engagent également à respecter le règlement intérieur de la Fédération, et en particulier les avis des diverses commissions.

On peut adhérer à la charte sans être membre de la Fedoll!

à photocopier, à diffuser, à remplir et à renvoyer rapidement à Bernard Mendiburu.

légèreté, d'insouciance vis-à-vis du plaisir des autres joueurs, ou de choix de la facilité, et je refuse le droit à BM d'accuser qui que ce soit d'anti-jeu. Peut-être nos rôles étaient-ils ainsi faits que la confrontation était inéluctable, voire voulue par les organisateurs. Mais s'il était aussi innocent qu'il veut le faire croire dans son article, alors c'est qu'il joue d'une bien curieuse façon !

Lionel⁽¹⁾ et moi sommes tous deux organisateurs de GN et nous savons trop combien c'est difficile de remplacer un personnage en cours de jeu pour supprimer de gaieté de cœur ce qu'une équipe a mis parfois des heures à concocter. Certes, le joueur peut être déçu quand son perso meurt, moi je vois surtout la prise de tête des organisateurs lorsque le nombre de décès devient important... pour donner aux joueurs un rôle cohérent, intéressant, pas trop à l'opposé du précédent mais pas trop semblable non plus, et surtout plausible dans le contexte du moment, qui n'est parfois pas du tout celui que l'on avait imaginé !

Enfin, un dernier détail, si le secrétaire ne se méfiait pas de son employeur ce qui est normal, il aurait quand même dû se méfier d'un quelconque quidam vêtu de cuir et ressemblant fort à un coupe-bourse ... là c'est dommage pour le perso...

Georges Martinez

(1) Lionel Piat, Club de Jeux de Rôle Srasbourgeois.

J'avais bien conscience des réactions que pouvait susciter cet article un peu agressif; mais n'aimant pas la censure d'une part et d'autre part sachant que les personnes concernées sont des personnes raisonnables, je n'ai pas modifié une virgule à ce texte.

Au-delà des questions de personnes, ce sont les réflexions sur le rôle des assassins qui m'ont semblées intéressantes à publier. Les opinions de Georges sur ce sujet un peu brûlant sont très voisines des miennes et je n'ai rien à ajouter.

J'ai aussi reçu un courrier de "l'assassin" lequel me présente l'affaire sous un jour assez différent de Bernard Mendiburu. Mais il me fait remarquer que G News n'est pas un champ de bataille et il me prie de transmettre sa lettre à sa "victime", ce qui sera fait, sans engager une polémique dans votre fanzine préféré. AB.

La mort brutale de Bernard Mendiburu a inspiré quelques réflexions à Stéphane Gesquière.

(...) tout en critiquant le comportement impulsif de certains joueurs, Bernard pose un problème qui peut avoir son importance, celui de la sécurité de l'honnête et innocent personnage plongé dans un monde de trahison, de forfaiture et de paranoïa. (...) Je constate que l'atmosphère des GN est plutôt insécuritaire. En effet, les forces de l'ordre chargées d'assurer en théorie la sécurité des voyageurs présents sont souvent incompetentes, voire inexistantes. (...) J'ai ainsi participé à un jeu où la police locale était composée d'un capitaine et d'un soldat, ce qui fait peu pour canaliser 80 joueurs. Sur un autre GN, la milice était monopolisée par une histoire de prix de poulets à l'auberge alors que le seigneur se faisait enfermer hors de son palais par un voleur facétieux.

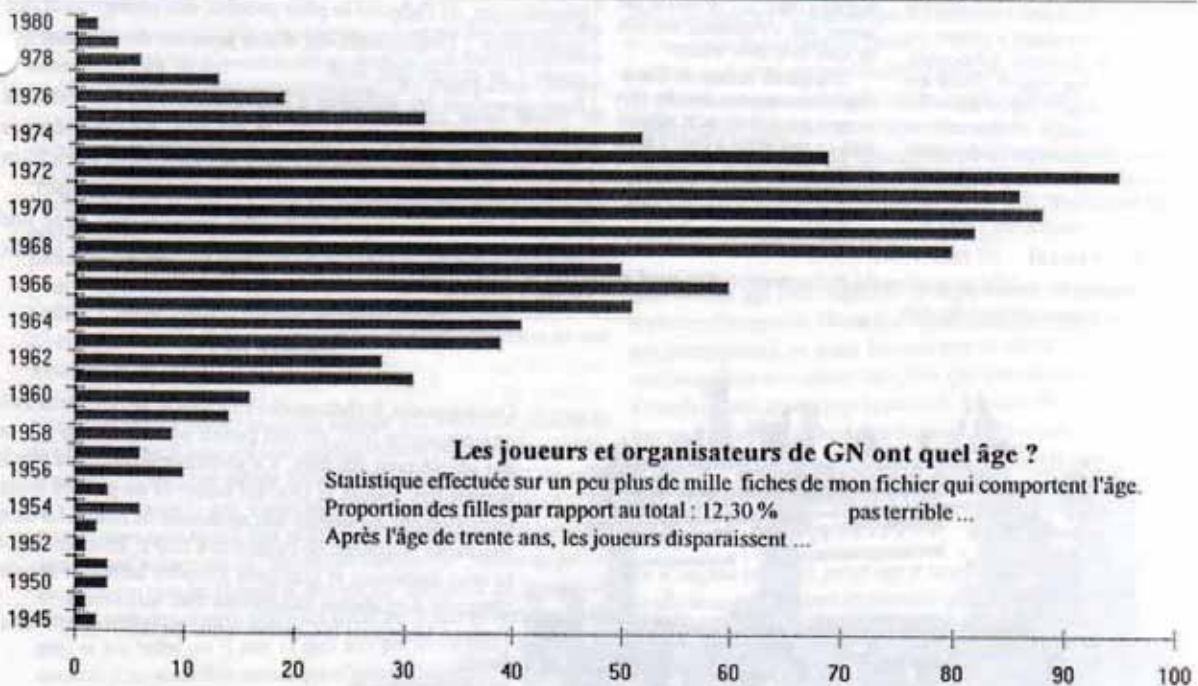
J'ai toujours été sidéré de voir les autorités locales laisser leur territoire mis à sac par les visiteurs fouillant, cherchant le moindre trésor, montant des embuscades, estourbissant à tour de bras etc. Mais que fait la police ?

Il y a plusieurs possibilités de réaction. Tout d'abord, le plus simple serait pour les organisateurs de mettre un groupe de "locaux" en tant que rôles PJ. Ils seraient chargés de faire respecter la loi et gare aux bagarreurs qui pourraient se retrouver dans un cul de basse-fosse.

Autre solution, créer de toute pièce des rôles de miliciens, avec des règles à faire respecter. Ce rôle est difficile à interpréter car il impose certaines contraintes et est risqué. En effet, une milice efficace est un obstacle sérieux pour les joueurs qui ont l'habitude de faire tout et n'importe quoi en dépit du bon sens et parfois même de la logique. Et qu'un joueur vienne se plaindre s'il a passé deux heures en prison s'il l'a cherché ?

Autre possibilité, que les joueurs organisent leur propre milice sur place. C'est parfois difficile en raison des intérêts divergents. Dernière solution, les organisateurs peuvent mettre une milice PNJ qui est là pour mettre de l'ordre dans tout cela, lever des amendes, des taxes, des impôts etc.

Texte reçu imprimé. J'ai perdu une phalange de mon index droit à le taper alors que Stéphane a un ordinateur ! Que fait la police ?



► L'avis de pédopsychiatres

"Pas de danger tant que cela reste un jeu"

Les jeux de rôles sont utilisés en thérapie comportementale. Et depuis très longtemps. Mais sous le contrôle d'un médecin qui incarne la règle et veille à ce qu'elle ne soit pas transgressée. Chez les enfants souffrant de troubles psychologiques, débordés par leurs propres émotions, l'objectif est d'arriver à leur faire jouer dans la dimension imaginaire ce qu'ils vivent pathologiquement dans la réalité.

Quand un enfant armé d'un révoiver en plastique jaune dit à son petit frère: "Je te tue", il fait semblant. Il joue. Comme nous jouions enfants au gendarme et au voleur, aux cow-boys et aux indiens. L'enfant qui souffre de troubles psychologiques, lui, est incapable de jouer, il agresse, il fait mal. Parce qu'il est dans l'incapacité à se positionner entre la réalité et l'imaginaire. "Les jeux de rôles, comme le *"paint ball"* ne sont pas dangereux tant qu'ils restent un jeu. Mais dès l'instant où il y a identification, il y a danger" résume le Pr Marcel Rufo, pédopsychiatre (Hôpital Ste-Marguerite, Marseille).

Entre Imaginaire et réel

"La capacité d'un enfant, d'un adolescent à circuler entre réalité et imaginaire est propre à chacun, enchaîne le Dr Michel Sokolowsky. Pour la grande majorité d'entre eux -heureusement- cela ne donne lieu à aucun dérapage. Lorsque cela survient c'est parce que l'enfant continue à vivre dans l'imaginaire sa réalité sous couvert de jouer".

En a-t-il conscience? Quelle atti-

Le Provençal - 10 mai 1995

Cet article a été publié au lendemain de l'agression d'un prof. par un élève joueur de jeux de rôle.

tude doivent avoir les parents? Comment dépister une personnalité "fragile"?

"Dans la vie, nous jouons tous des jeux de rôles, tempère Marcel Rufo. Il y a, en chacun de nous, une part de théâtralité. On peut devenir "accro" au jeu jusqu'à devenir le personnage que l'on joue. En ce sens on peut parler d'une "intoxication aux jeux de rôles", invoquer une forme de dépendance. Le jeu remplace alors la vie réelle, occulte la pensée. Mais nous sommes là déjà dans le pathologique. Si un ado se réfugie dans le jeu de rôles au point d'y passer tous ses loisirs, il faut se demander ce qu'il compense. Tout excès est la marque d'une souffrance, d'un trouble."

Imprévisible

Reste qu'il est difficile pour des parents de faire la part des choses. Aurait-ils pu anticiper et donc prévenir un accident de ce type chez un enfant qu'ils sont les premiers à décrire "sans problème".

C'est aux experts qu'il revient désormais de se prononcer sur les troubles de la personnalité de cette adolescent.

Le sentiment qu'expriment les spécialistes interrogés nous conforte dans l'idée qu'il ne faudrait pas donner trop d'importance aux jeux de rôles dans cette affaire.

A la grande époque de "Superman", souvenez-vous, tous les ados se sont pris à rêver qu'ils volaient. Mais un seul -grâce à Dieu- a sauté de son immeuble en s'identifiant à son idole.

Christine LETELLIER

Des châteaux en kit

□ C'est devenu le grand rendez-vous annuel de tous les amoureux des vieilles pierres. Depuis samedi et jusqu'au 25 juin, la commune d'Houdan va devenir la capitale mondiale de la récupération de matériaux anciens. Des cheminées, boiseries, parquets, mais aussi des grilles, des éléments de jardin et des fontaines vont être mis aux enchères par l'étude de M^r Rey, à Rambouillet. Ces deux mille cinq cents lots, qui devraient attirer des milliers de visiteurs venus du monde entier, sont exposés sur un site de trois hectares, à la sortie de la ville, au lieu dit la Forêt.

Au milieu de ces cheminées et de ces fontaines, on découvre surtout des lots uniques dans leur genre, qui devraient intéresser de riches Américains toujours avides de vieilles pierres. Parmi les pièces

les plus spectaculaires, une entrée de pont-levis de huit mètres de haut (estimée entre 300 000 et 400 000 F), un ancien pavillon de chasse de la région bordelaise (estimation 120 000 F) et même toute une chapelle néogothique, d'époque 1860, qui a été démontée pierre par pierre pour l'occasion. Les ruines d'un château du XVI^e siècle, qui était jadis dans le Maine-et-Loire, ont également été transférées sur place pour la vente. Avec ses escaliers, ses fenêtres à meneaux, ses portes gothiques et ses cheminées, il a été estimé 200 000 F. Et il ne faudra pas moins de vingt semi-remorques pour le transporter dans sa nouvelle région d'adoption.

Bruno COURTOIS

► Tél. 30.59.77.78

Le Parisien - samedi 10 juin

On peut rêver au jour où l'un d'entre nous gagnera au Loto ou au jour où la fédé sera très riche ...

Houdan est une petite ville à l'ouest de Paris.

Remarques personnelles : Vous trouverez GèNérique, l'organe fédératif, joint à cet envoi. C'est le moyen le plus économique de diffusion pour le moment.

Vous connaissez mon sentiment sur la fédé, je la crois nécessaire. En lisant le projet de Charte Déontologique, j'en suis encore plus convaincu. J'ai organisé des jeux, je suis allé jouer avec une douzaine d'associations. (≈ 55 jeux).

Alors, les conditions minimales de sécurité ont-elles été respectées? Les personnes et les biens étaient-ils convenablement couverts par une assurance? Les organisateurs connaissaient-ils l'adresse et le téléphone du médecin de garde (j'en ai eu besoin en tant qu'organisateur) et du pharmacien, de l'hôpital le plus proche, des pompiers et des pharmaciens? Disposaient-ils d'une trousse de premier secours? Je crains que non.

Restent encore les atteintes à l'environnement (cigarettes de bière, mégots, papiers gras) et l'usage de "substances illicites" (si les gendarmes trouvent des participants en train de fumer, vous pourrez dire adieu à votre association).

Jusqu'ici nous avons pratiqué notre loisir favori avec une certaine légèreté, il est tant de devenir raisonnable et la fédé nous y aidera.

Un lieu de jeu

Curieusement, le château de Pierrefonds, au bord de la forêt de Compiègne (60), est très connu mais n'est que peu ou pas utilisé pour les jeux. Ce château, restauré au siècle dernier par Viollet le Duc est intact et on peut le louer, partiellement, du samedi soir au dimanche matin. La location est un peu chère, de l'ordre de 4 000 F. Elle comprend la cour intérieure et quelques grandes salles au rez-de-chaussée. Les abords immédiats sont utilisables.

Ecrire à Monsieur le Conservateur du château de Pierrefonds
60350 Pierrefonds



Comme vous le savez, Gnews est un peu le père de Générique. Après avoir porté le débat sur la Fédé, l'ancien se retire... Générique ayant vu jour en insert dans GNews, il était normal que ce dernier vous dise adieu dans nos pages. On vous présentera d'autres fanzines dans nos prochaines éditions, si des candidats se présentent. Un A4 de pub gratuite, ça se refuse pas, alors à vos timbres. B.M.

RAJR

J'ai reçu, de RAJR, un mailing qui est un modèle du genre. Il s'agit d'un livret de 12 pages où tous les renseignements concernant l'association, les jeux et la rénovation du site de Barry (un village troglodyte abandonné) sont écrits sous forme de pastiches d'auteurs (plus ou moins) célèbres.

Ainsi, *Zone rouge* à la manière de Frédéric Dard (San-Antonio) qui expose les risques de feux de forêts dûs aux cigarettes, *Etatisme et transport du matériel* d'après Bakounine, *le Secret de Maître Lucien* selon Alphonse Daudet qui parle de la rénovation du site. Citons encore Arsène Lupin, Aragon, Corneille (en alexandrins), Apollinaire, Prévert. Il ne manque que *Quand est-ce qu'on mange?* par Averell Dalton pour être complet.

Il va se soi que les jeux sont annoncés.

BP6070

69468 Lyon Cedex 06

☎(16) 78 52 71 82 et 58 42 65

J'en profite pour souligner que rien n'est plus désagréable que de ne trouver sur un mailing qu'un prénom avec un numéro de téléphone. S'il vous plaît, mettez votre nom en entier et votre adresse complète. De même, annoncer à son de trompe que le jeu se déroulera au château de X sans dire où se trouve ce fameux château n'incite guère à s'inscrire.

Autre détail, le nom de RAJR n'a rien de particulièrement poétique mais il est certain qu'il ne choquera ou ne terrorisera aucun édile, aucun responsable de lieu de jeu. AB

Fédération

Il me semble que les "fédérateurs" pourraient ajouter un élément à la charte de qualité des GN, la publication des comptes. On m'a souvent posé la question *où passe le fric?*, ou bien *pourquoi les GN sont si chers?* Pourquoi ne pas demander aux associations de publier systématiquement leurs comptes? Non pas des comptes très détaillés, mais juste ce qu'il faut pour que chacun comprenne où sont partis les sous. AB

Armes en latex



Armature en fibre de verre incassable. Game variée. Livraison sous 15 jours. Prix à l'unité ou prix club/revendeurs, par exemple une épée barbare 100cm est à 335 F à l'unité mais à 235 F pour cinq unités, ce qui n'est vraiment pas cher. Catalogue couleur. D'après les photos, il s'agit de réalisations convenables.

Puncher

14, cours Licutaud

13001 Marseille

☎(16) 91 55 65 56 Fax (16) 91 47 93 40

de Rôle | Rôle | RUSH | Saga | Smocking et Cottes de Mailles | La Taverne du Gnome Ludique | Terra Incognita | Terre des Rêves...
inscrivez-vous page 6.

Les Forgerons de l'Imaginaire

Ce sont des fabricants d'armes en latex qui se font un plaisir de réaliser des épées de toutes sortes, de la dague à l'espadon, et éventuellement des haches ou des lances. La réalisation est toujours sur mesure, à moins que vous ne préfériez du standard, moins cher bien sûr. Le prix moyen est de 300F pour une épée longue. Par contre le temps de réalisation est variable, entre immédiatement et deux mois, suivant les disponibilités. Pas de livraison à domicile, sauf de manière ponctuelle pour certains salons, comme Aventura95 par exemple.

Patrick

☎(1) 45 82 03 19, Minitel: 36 14 CHEZ*MAQU

Littérature

Pour comprendre le Moyen-Age, l'ouvrage *Les cinquante mots-clés de l'histoire médiévale* de Pierre Bonnassie est utile. L'auteur décortique la signification de termes qui, pour nous être connus, n'en sont pas moins un peu obscurs dans leur sens médiéval. Colle : qui peut m'expliquer avec clarté ce qu'est une manse ?

Edition Privat, BP28, 31080 Toulouse Cedex

En Livre de Poche (no. 4305), le roman *Les Piliers de la Terre* de Ken Follett vous plongera dans l'Angleterre du XII^{ème} siècle. Très bien documenté, 1020 pages. AB

L'Auberge

C'est un prestataire de services qui a pour but :

de acheter la nourriture

de préparer et servir les repas

de fournir des éléments de décoration

de mettre en location ou en vente des armes, des costumes, des accessoires

de tenir des rôles d'aubergistes

Ces services sont mis en place afin que les organisateurs puissent se consacrer entièrement à la réalisation du jeu; ainsi, cette coopération, cette symbiose, permet d'offrir aux joueurs un jeu de qualité.

L'Auberge

La Boutinière

79340 Chantecorps

☎(16) 49 95 43 12

Une association de GN m'a envoyé la liste de ses joueurs, environ 250, pour les intégrer à mon, à votre fichier. Le petit mot qui accompagnait cet envoi était trop dur pour les assos qui font de la rétention de joueurs pour que je le publie. AB

Françoise Trouillet, couturière, a participé à un jeu des Créateurs d'Univers et s'est découverte une passion pour le costume médiéval. 9/A/24, rue de Wazemmes

59000 Lille

☎(16) 20 52 64 74.

Tous les timbres du défunt GNews ont été remis au *coordonateur général*. C'est comme ça, vous êtes abonnés de force à Générique.