

AVATAR - STRONGHOLD

Petit GUIDE PRATIQUE POUR AVATAR ET LE GN À L'ATTENTION DE LA PRESSE



UN JEU DE RÔLES GRANDEUR NATURE ORGANISÉ PAR LES BÉNÉVOLES DE LA
BELGIAN LARP FEDERATION

AVATAR - Stronghold

XVÈME ÉDITION

**UN DES PLUS ANCIENS JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE
DE BELGIQUE FRANCOPHONE**

Petit tour de ce que la presse en a dit lors des éditions précédentes

"1500 figurants, des scènes d'action incroyables, des effets spéciaux spectaculaires. On pourrait presque croire qu'un film fantastique se tourne à Bernissart, avec au casting une galerie de personnages extraordinaires. Ces passionnés d'heroic fantasy vont jouer leur rôle jusqu'au bout."

– JT RTBF – 25 juillet 2010

"L'immense prairie a pris les allures d'un campement médiéval, où déambulent des dragons, des guerrières, des gobelins, des exorcistes... Pour l'ambiance musicale, comptez sur les bardes qui se promènent d'un groupe à l'autre la flûte au bec. Sur le site d'Avatar, le temps semble s'être arrêté."

– RTBF Info – Juillet 2014

"Près de 1300 amateurs du genre se sont réunis pour plonger dans un monde féérique pendant quatre jours. «Ici, j'oublie tous les soucis de la vie, précise Frédéric, qui se transforme en Cléo. Durant quatre jours, je ne suis plus l'homme que tout le monde connaît mais un mage de la tribu. Cette discipline me permet d'extérioriser tout ce que j'ai en moi »."

– L'Avenir, Juillet 2014

"Ils sont tous venus incarner un rôle et vivre une aventure dans un monde de rêve. A côté des combattants, plein de personnages magiques, tous costumés bien sûr. [...] A la fin du jeu, il n'y a pas vraiment de vainqueurs ni de vaincus mais des joueurs passionnés heureux d'avoir vécu un rêve."

– JT RTBF, Juillet 2008

"Ici, il y a de la magie, il y a du rêve, il y a de la terreur, les passions sont exacerbées, les amitiés sont fidèles, les haines sont féroces..."

– Arte, Tracks, septembre 2006

"Que ceux qui n'aiment pas la fantaisie médiévale et les jeux de rôles ne passent pas leur chemin tout de suite. Car plus qu'un loisir d'enfants attardés, c'est un boulevard déroulé à l'imaginaire qu'a mis en place la fédération belge des jeux de rôle, avec AVATAR. Jugez donc : depuis jeudi soir et jusqu'à aujourd'hui, l'événement a rassemblé, comme chaque année à la même époque, près de 1 400 personnes."

– La voix du Nord (FR), Juillet 2014

À LA RENCONTRE DU JEU DE RÔLES GRANDEUR NATURE : AVATAR - STRONGHOLD

Chaque année depuis 2001, le dernier week-end de juillet, **BE Larp** organise un **événement international qui réunit plus de 1.000 personnes (joueurs, bénévoles, artisans ou visiteurs) de tous pays** (80 % de Belges, 10 % de Français et 10 % d'autres origines), dont une majorité de jeunes.

Cet événement est un rendez-vous immanquable en Europe, où chaque participant est costumé et prend part à des **aventures fabuleuses, mêlées de fantastique** (dragons, magie...). Pendant quatre jours, les participants dorment et vivent dans des campements érigés pour l'occasion (châteaux, village féerique, ville médiévale).

Au cours de l'histoire fictive jouée par les participants, des conflits éclatent, amenant à des combats simulés à l'aide d'**armes inoffensives** (épées en mousse, ballons en mousse tirés par des catapultes,...) **homologuées en début de jeu**. Tout ceci n'est pas sans rappeler les jeux de notre enfance tels que le « gendarme et le voleur » ou le « cow-boy et l'indien », bien qu'investis par des moyens matériels et humains impressionnants et souvent pratiqués avec sérieux. Les participants interprètent, le temps du jeu, toutes sortes de personnages allant du mendiant au roi et du chevalier au magicien, **pour les plaisirs du rôle et du récit, au profit de l'imagination et de la créativité**.

AVATAR : LE RÉSULTAT D'UN MOUVEMENT ASSOCIATIF

Cet événement tout à fait particulier est le résultat d'un **large mouvement associatif** qui convoque les associations organisatrices de Grandeur Nature belges en une armée de volontaires très dynamique.

Plus largement, c'est l'**investissement de chacun**, par son apport visuel en termes de costumes, par la construction de camps ou par son investissement dans les interactions scénarisées ou improvisées, qui donne au jeu son épaisseur et sa substance, bref son attrait.

Dans un Grandeur Nature, tout le monde participe au succès, des coordinateurs généraux qui travaillent pendant des mois, aux bénévoles présents toute une semaine aux plus discrets des joueurs, parfois acharnés dans son appartement à figurer leur costume.

À QUI S'ADRESSE AVATAR ?

- Au joueur chevronné et au novice : les règles de jeu sont simples et s'adressent au plus grand nombre.
- Aux petits et aux grands : le jeu est accessible à partir de 6 ans.
- **Aux familles : une faction accueille les enfants à partir de 6 ans. Les activités proposées par "L'île Mystérieuse" seront mises en place afin que les enfants aient aussi des quêtes à réaliser, des combats à gagner, etc. Toutes les infos se retrouvent [sur la page d'Imagimonde, notre partenaire](#).**
- A tous les Belges : le jeu est entièrement bilingue, tous les documents de jeu sont disponibles en néerlandais et en français.
- Aux joueurs étrangers : les règles de jeu sont disponibles en anglais. Le nombre de joueurs provenant d'autres pays est de plus en plus



important. Ainsi, AVATAR accueille des Français, des Hollandais, des Britanniques, des Italiens, des Allemands ou encore des Danois et des Canadiens.

AU MILIEU DU JEU : LA PLACE PUBLIQUE

AVATAR rassemble des **artisans venus du monde entier** pour proposer leurs créations en rapport avec le thème du Moyen Âge ou du fantastique (armure de chevalier, armes en mousse, vin médiéval, art, cuisine...)

A la manière d'un village, la place publique permet aux divers participants de se rencontrer et de se sustenter. De **l'auberge centrale** animée en permanence par divers concerts aux nombreux **tournois d'armes organisés en après-midi**, chacun trouvera à boire et à manger selon ses goûts.

Le but est de fournir un **cadre dépaysant** à l'ambiance médiévale où chacun peut **vivre des aventures au rythme qu'il se choisit**. Aux détours de ruelles, les participants peuvent croiser des créatures féeriques prêtes à les embarquer dans des quêtes mystérieuses.

UN ÉVÉNEMENT RÉSERVÉ AUX PARTICIPANTS

La Fédération BE Larp veut favoriser au maximum **l'immersion dans un univers fantastique**. AVATAR s'adresse donc avant tout aux joueurs eux-mêmes. Des visiteurs non concernés par le déroulement du jeu, non costumés et attirés par la curiosité pourraient perturber le bon déroulement du jeu et l'interprétation des rôles. L'accès à AVATAR est donc interdit au public extérieur.



Cependant, l'un des buts de la fédération, au travers de cet événement, est de promouvoir le jeu de rôles Grandeur Nature et de faire découvrir cette activité relativement méconnue du grand public : les journalistes sont donc les bienvenus pour témoigner de cet événement exceptionnel. C'est aussi la raison pour laquelle il s'adresse autant aux joueurs expérimentés qu'aux novices dont l'intégration est encouragée. **Pour le découvrir, il faut le vivre !**

AVATAR - AUTRE VIE, AUTRE TEMPS, AUTRE RÉALITÉ : LE RÊVE S'ACHÈVE, LES STRONGHOLDS SE CRÉENT

UN NOUVEL UNIVERS, TOUJOURS OUVERT À L'IMAGINATION DE CHACUN

AVATAR a pour ambition de réunir un maximum de joueurs, quelles que soient leur langue ou leurs origines. Réussir à faire jouer autant de monde a nécessité de créer un monde onirique que chacun peut enrichir. Pendant quatorze ans, AVATAR a donc emmené ses joueurs dans le Monde des Rêves, où chaque joueur vit le rêve de son personnage qui dort. **Pour cette quinzième édition, ce Monde des Rêves n'est plus. Un réveil brutal a poussé les AVATARS vers l'exode.** Le [Nouveau Monde](#) accueille désormais les Naufragés, qu'ils soient présents depuis cet exode ou depuis bien plus longtemps. **Des strongholds (forteresses) vont accueillir les joueurs et s'affronter, voire tisser des alliances.**



Concrètement, les joueurs peuvent incarner un ancien ou un nouveau personnage.

Leur ANCIEN personnage, survivant de l'ancien Monde des Rêves. Dans ce cas, le joueur s'inscrit dans une faction de survivants de l'Ancien monde des Rêves ou, à défaut, dans le quartier des naufragés (Equivalent des libres-rêveurs). Défi : la situation des survivants est périlleuse. Par le verbe, la ruse, la foi, le talent ou le glaive, les factions devront assurer leur survie et s'adapter à ce nouveau monde. Les aventuriers isolés devront, soit se coaliser

pour fonder un nouveau peuple, soit se faire accueillir par une des factions existantes.

Un NOUVEAU personnage, forcément arrivé il y a plus d'un an dans ce monde. C'est donc un aventurier qui a survécu à la dernière Lune Haute dans une Forteresse. Dans ce cas, le joueur s'inscrit dans un des Strongholds. Si le personnage n'est pas ou plus affilié à une communauté, il peut s'installer dans le quartier des naufragés. Défi : les fiefs existants doivent assurer leur propre survie, tout en gérant l'arrivée massive de naufragés affamés, sans toit et... armés jusqu'aux dents ! Les habitants isolés, peu importe la raison, doivent retrouver un hivernage.

UN SYSTÈME DE RÈGLES FAIT POUR LE PLUS GRAND NOMBRE

Pour que tout ce monde puisse jouer ensemble et simuler des actions magiques ou guerrières, il a fallu inventer un **système de règles simples qui donne vie à l'imagination de tous**. Chaque personnage se caractérise par des compétences qui lui permettent de réaliser des actions: soigner les blessés, invoquer des monstres, résister plus longtemps aux coups des armes en mousse, tirer à l'arc, voler à la tire, estimer les trésors, etc.

Ce système sans cesse revu et corrigé est l'interface qui donne tout son concret au jeu. Mais il ne saurait fonctionner sans l'adhésion des joueurs. **Le fairplay est donc la condition première au succès du jeu** et contribue à une ambiance détendue et bon enfant malgré des enjeux ludiques très prenants. Cette année d'ailleurs, pour cette première édition dans le nouveau monde, **les joueurs ont été amenés à enrichir les règles et à la commenter afin qu'elles collent au plus près à la réalité du jeu de chacun**.

L'immersion est quant elle dépendante du roleplay, cette attitude qui consiste à interpréter le plus authentiquement possible son personnage et à **faire abstraction du monde tel qu'on le connaît habituellement** (car pendant quatre jours nous ne sommes pas à Hensies mais dans le monde d'AVATAR - Stronghold).

Dix PRINCIPES POUR UN JEU PLUS RESPECTUEUX

Les organisateurs d'AVATAR ont voulu, cette année, insuffler des valeurs au jeu, **valeurs qui devront guider tous les joueurs durant leur expérience**. Les organisateurs pensent en effet que chacun doit être non seulement imprégné de ces valeurs, mais également investi de la mission de les diffuser autour de lui, d'en être l'ambassadeur, le garant vis-à-vis de tous. [Ces 10 valeurs peuvent être retrouvées en détails sur le site d'AVATAR - Stronghold](#). Elles prennent notamment en compte une immersion maximale, le fait de ne pas laisser trace de son passage, etc.

UNE INFRASTRUCTURE ADAPTÉE

L'évènement repose sur une **petite armée de bénévoles entièrement dévouée au bon fonctionnement du jeu**. L'infrastructure générale garantit le minimum logistique et sanitaire et contribue à faire de cet évènement collectif à la fois une fête réussie, un festival du jeu de rôles grandeur nature belge et un jeu puissamment prenant.

Arbitres, scénaristes, logisticiens, gestionnaires d'accueil, ... sont les ouvriers invisibles et passionnés d'un évènement qui leur doit tout.

AVATAR EN PRATIQUE POUR LES JOURNALISTES

Tous les journalistes de tous les médias sont chaleureusement invités à être les témoins du jeu AVATAR. Pour nous rejoindre, rien de plus simple : il suffit de nous prévenir : press@larp.be

L'évènement AVATAR et le jeu de rôles grandeur nature en général constituent des sujets originaux et peuvent s'aborder sous diverses perspectives. Le moment en lui-même, son côté rassembleur, national, multilingue, festif ont déjà attiré l'attention de nombreux médias. Au-delà des apparences de ce qu'on peut y voir, AVATAR est une voie d'accès pour découvrir le jeu de rôles grandeur nature, un loisir animé par des milliers de joueurs en France et en Belgique et par des centaines d'associations qui proposent leurs propres jeux.

Qu'est-ce qui motive la créativité parfois exubérante des participants ? Quels sont les imaginaires qui y sont recyclés ? Qui sont ces joueurs de tous âges et de toutes origines ? Comment fait-on une arme ? Comment crée-t-on un jeu ? La société est-elle caricaturée, critiquée ou rejouée dans ces fictions ? etc. sont autant de questions qui peuvent animer un reportage.

À LA RENCONTRE DE LA COMMUNAUTÉ DU JEU DE RÔLES GRANDEUR NATURE

AVATAR est un moment idéal pour entrer en contact avec ce loisir créatif et avec ceux qui le font vivre. A travers ce grand jeu, ce sont des **dizaines d'activités et de sensibilités particulières qui peuvent être approchées**.

L'équipe de BE Larp se tiendra à votre entière disposition pour vous mettre en contact avec des personnes dont le profil vous intéresserait : joueurs, organisateurs d'AVATAR, créateurs d'autres Grandeur Nature, membres de la Fédération, ...

Bien sûr, vous aurez tout le loisir de vous forger votre opinion et votre angle d'attaque en visitant ce jeu et ses participants, auxquels nous vous donnerons accès. Pour une meilleure immersion dans le jeu, nous pouvons fournir aux journalistes qui le désirent et qui en font la demande un costume qui vous permettra de vous fondre dans le décor.

QUAND VENIR ?

Le jeu débute le jeudi 23 juillet à 19h et s'achève le dimanche 26 vers 15h. Ne subissant aucune interruption, il est propice aux visites à chaque instant. Si les journées sont propices aux prises de vue, les nuits, fort animées également (par des concerts, des animations ou des scénarios), constituent des moments forts pour goûter à l'ambiance décalée qui caractérise le jeu de rôles grandeur nature.



LE JEU DE RÔLES GRANDEUR NATURE ET LA FÉDÉRATION BELGE BE LARP



QUI EST LA FÉDÉRATION BELGE DU JEU DE RÔLES GRANDEUR NATURE ?

La Fédération belge du jeu de rôles Grandeur Nature, BE Larp asbl, existe depuis 2000. Elle représente un peu plus de 4000 joueurs en Grandeur Nature et une trentaine d'associations. Ces dernières sont toutes constituées en ASBL et organisent des activités de Grandeur Nature durant toute l'année.

La vocation de la Fédération est de **promouvoir ce loisir, de soutenir sa pratique en temps que**

méthode d'animation socio-culturelle et d'offrir des services utiles relatifs au Grandeur Nature, destinés aux associations belges. Le financement et la dynamique de ces activités de services sont intimement liés à l'événement annuel qu'elle organise pour la quinzième année consécutive: AVATAR.

Depuis quelques années maintenant, BE Larp est également reconnue comme **organisation de jeunesse**, et promeut donc le Grandeur Nature comme **outil pédagogique afin de permettre aux jeunes de s'épanouir en devenant des citoyens responsables, actifs, critiques et solidaires**. En effet, chez BE Larp, nous sommes intimement persuadés du bien fondé du GN, qui permet aux participants de développer leur imagination, de s'investir dans un projet, peu importe à quel niveau ils se trouvent dans l'organisation, de vivre une expérience incroyable en communauté, mais également, par une mise en abyme du jeu, de réfléchir à ses propres valeurs.

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLES GRANDEUR NATURE ?

Le jeu de rôles grandeur nature est un jeu de simulation interactif : les participants y incarnent physiquement un personnage et improvisent son comportement. Ils interagissent entre eux selon les motivations et le caractère de ce personnage, en fonction des éléments de scénario ou tout simplement de leur humeur.

Certaines interactions entre les personnages sont simulées, comme lancer des sortilèges ou se battre (avec des armes inoffensives). Le but du jeu de rôles Grandeur Nature n'est pas de gagner ou de perdre, mais de **retirer du plaisir du fait de jouer en groupe, tout en contribuant à faire avancer l'histoire et les intrigues**.

UN LOISIR QUI NE CESSE DE PROGRESSER

D'abord né confidentiellement dans les années 1980 à partir du jeu de rôle sur table, le jeu de rôles grandeur nature a connu une lente évolution au cours des années qui suivirent. C'est au tournant de l'an 2000 que le nombre de pratiquants a fortement augmenté, et avec lui celui des associations.

Depuis, la Fédération belge n'a cessé de promouvoir ce loisir qui rassemble **de plus en plus d'adeptes, de tous âges et de tous milieux**. Au-delà de nos frontières, le jeu de rôles Grandeur Nature a même franchi la frontière de l'enseignement et fait ses preuves comme **méthode d'apprentissage pour les élèves**.

UNE PRATIQUE LUDIQUE EN PHASE AVEC LA CULTURE CONTEMPORAINE

A travers les succès des jeux vidéo en ligne (du genre de World of Warcraft), et ceux de nombreuses œuvres de fictions – du Seigneur des Anneaux à Harry Potter –, **la Fantasy ne cesse de s'imposer dans les nouvelles tendances culturelles**. Le public répond présent à chaque instant, et les activités parallèles aux livres ou aux films se font nombreuses, souvent tout droit sorties de l'imagination des fans, qui n'hésitent pas à réinventer l'histoire.

Le Jeu de rôles grandeur nature est une manifestation tout à fait particulière de ce développement. Il s'en réclame mais s'y distingue par la simulation physique de cet imaginaire et par le fait que, **loin du virtuel, il vit grâce à la rencontre réelle entre les gens et la culture associative**.

Bien que de nombreux Grandeur Nature n'hésitent pas à s'en détacher et proposent des jeux futuristes, contemporains, ou totalement originaux, ce loisir est un des lieux où la Fantasy est la plus vivace.

UN "LOISIR COMPLET"

Le jeu de rôles grandeur nature tel que le promeut la Fédération est une **activité ludique et de fiction qui se présente comme un divertissement**. Cependant, les bénéfices de ce loisir sont nombreux et se diversifient en fonction de l'investissement de chacun. Si certains en font pour le plaisir d'interpréter un rôle, d'autres sont d'abord sensibles à ses **dimensions sportive, culturelle, créative, sociale, etc.**

Beaucoup pratiquent le jeu de rôles en tant qu'organisateur et cherchent leur satisfaction dans la réalisation d'un projet d'envergure qui relève **tant du défi organisationnel que de l'expression artistique**. Si un jeu revêt en pratique une durée parfois courte, quelques heures, ou parfois longue, quelques jours, il est en réalité l'aboutissement d'un long travail préparatoire qui est un **excellent écolage de la vie en société**.

UN LOISIR JEUNE ET BÉNÉVOLE

Les coûts organisationnels d'un jeu et l'importance de l'investissement des organisateurs empêchent pratiquement que cette activité génère du profit. **Véritable œuvre collective, qui réunit dans un même moment ludique des organisateurs, des animateurs et des joueurs, souvent des jeunes adultes, le Grandeur Nature n'existe que par la grâce du volontariat.**

UNE MISE EN AVANT DE L'ARTISANAT

Toutefois, la nature bénévole du jeu n'est pas contradictoire avec **l'émergence d'un petit marché qui permet à des artisans (costumiers, facteurs de répliques d'armes, travailleurs du cuir) de vivre du succès populaire de ce loisir**, comme en témoignent l'existence en Belgique d'au moins trois magasins spécialisés et la multiplication de boutiques en ligne sur Internet.



DOCUMENTATION

La plaquette explicative " L'affaire GN - Une présentation du GN ? " éditée par BE Larp

<http://dev.larp.be/files/L'affaire%20GN%20%28FR%29%20-%20Brochure%20de%20pr%C3%A9sentation%20du%20GN.pdf>

Les règles du jeu AVATAR, disponibles en français ou néerlandais sur le site d'AVATAR

<http://avatar.larp.be/en-pratique/telechargement/>

Une présentation des atouts éducatifs du jeu de rôles grandeur nature

<http://dev.larp.be/files/Le%20GN%2C%20un%20apprentissage%20alternatif.pdf>

DÉTAILS PRATIQUES

Le site Internet de BE Larp, propose une vue étendue des activités de l'association et des clubs de Grandeur Nature en Belgique. On y trouve également tous les détails concernant l'évènement AVATAR :

www.larp.be

Photos : vous trouverez les clichés de 2011 et 2013 exploitables pour des publications, nous pouvons vous donner des images en haute définition pour des publications papier :

<http://www.larp.be/galleries/>

Dates des quatre jours de l'évènement : du 23 au 26 juillet 2014 à Bernissart et Hensies (Belgique – Hainaut).

Pour s'y rendre : à la sortie 26 "Dour" de l'autoroute E19/A7 (Bruxelles-Paris) vous suivez la direction de Dour - Hensies. Au premier rond-point, où se trouve le restaurant 'Pino et fils', vous prenez la première à droite en direction de Hensies. Au bout de cette route (3 Km), vous prenez à droite et un kilomètre plus loin se trouve l'entrée du site.

Adresse : Rue de Chièvres à Hensies

Votre contact presse pour AVATAR 2015 : press@larp.be

Julie Duthy : +32(0)494 79 75 92

BE Larp – Fédération Belge du Jeu de Rôles Grandeur Nature, ASBL

Avenue Prekelinden, 78, 1200 Woluwe-St-Lambert – Bruxelles

Numéro de l'association : 162012001 - Numéro de l'entreprise : 475429068

Arrondissement judiciaire : Bruxelles

www.larp.be - info@larp.be