

AVATAR – STRONGHOLD

« Un des plus grands jeu de rôles Grandeur Nature
d'Europe »

Dossier de presse 2016



XVI^{ème} édition d'AVATAR – STRONGHOLD

Du 28 au 31 juillet 2016

Un univers médiéval-fantasy dans lequel gobelins, sorcières, pirates et autres créatures fantastique se rencontrent, vivent des aventures inoubliables mais luttent aussi pour leur propre survie.



Un monde particulier qui surprend par son décor magistral, intrigue par la tournure mouvante de son scénario et captive par la motivation de ses participants.

AVATAR – STRONGHOLD et la presse

Florilège de commentaires parus dans la presse lors des éditions précédentes



"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

"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 féerique 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

Et loin de se reposer sur ses acquis, l'événement ne cesse d'évoluer. *"L'an dernier et en prévision de cet anniversaire, nous avons mis un terme à l'ancien monde. Cette année, les joueurs ont débarqué dans un nouvel univers hostile, où ils devaient former des alliances pour survivre."* D'autres nouveautés étaient également au programme.

– La Dernière Humaine, Juillet 2015

AVATAR – STRONGHOLD, c'est quoi ?

Un jeu de rôles Grandeur Nature médiéval-fantasy

Un événement international qui dure 4 jours

Chaque année depuis 2001, le dernier week-end de juillet, BE Larp (*Fédération belge du jeu de rôles Grandeur Nature*) organise **un événement international** qui réunit plus de 1.000 personnes : joueurs, bénévoles, artisans ou visiteurs de tous pays.

Cet événement est un rendez-vous immanquable durant lequel chaque participant se costume et vit des aventures fabuleuses, mêlées de fantastique : dragons, magie, etc. Pendant quatre jours, les participants dorment et vivent dans des campements érigés pour l'occasion comme des **châteaux**, des **village féeriques** ou encore des **villes médiévales**. 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. 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**.

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 Jeux de rôles Grandeur Nature belges en une **armée de volontaires très dynamique**. Plus largement, c'est l'investissement de chacun (costumes, construction de camps ou investissement dans les interactions scénarisées ou improvisées) qui donne au jeu son épaisseur et sa substance, bref son attrait.



Un événement tout public

Avatar – Stronghold s'adresse à la fois au joueur chevronné et au novice : les règles de jeu sont simples et s'adressent au plus grand nombre bien que la majorité des joueurs a moins de 30 ans. **Le jeu est accessible dès 6 ans** et convient **même 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.



Le jeu s'adresse à **tous les Belges** : il est entièrement bilingue et tous les documents de jeu sont disponibles en néerlandais et en français. Il s'adresse aussi **aux joueurs étrangers** : les règles de jeu sont également disponibles en anglais. Le nombre de joueurs provenant d'autres pays est de plus en plus important. Ainsi, il accueille des Français, des Hollandais, des Britanniques, des Italiens, et bien d'autres encore.

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 épicé, art, cuisine, etc.). A la manière d'un village, la place publique permet aux divers participants de se rencontrer et de se sustenter. Plusieurs petites auberges aux ambiances différentes seront accessibles à tous de telle manière qu'il sera possible de boire un verre chez les pirates ou d'aller manger un bout chez les elfes.

Le but est de fournir un cadre dépayçant 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.

AVATAR - Autre Vie, Autre Temps, Autre Réalité :

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. Depuis l'édition 2015, 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.



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**.

Dix principes pour un jeu plus respectueux

Les organisateurs d'AVATAR ont voulu, cette année encore, 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 dédiée au bon fonctionnement du jeu. L'infrastructure générale garantit le minimum logistique et sanitaire contribuant à faire de cet événement collectif à la fois **une fête réussie, un festival du jeu de rôles grandeur nature belge et un jeu puissamment prenant.**

Arbitres, scénaristes, logisticiens et gestionnaires d'accueil sont les ouvriers invisibles et passionnés d'un événement qui leur doit tout. Cette année, l'évènement se déroulera sur **un tout nouveau site** qui permettra aux joueurs de ne pas être dérangés par les potentielles tempêtes ou le bruit assourdissant des autoroutes.

AVATAR – STRONGHOLD en pratique

Informations pratiques 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 à l'adresse d.alves@larp.be

L'événement 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.

Que 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. font partie des questions qui peuvent animer un reportage.

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, etc.

Bien sûr, vous aurez tout le loisir de vous forger votre opinion et votre angle d'attaque en visitant ce jeu et ses participants. 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 28** juillet à 19h et s'achève **le dimanche 31** 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.



EN PRATIQUE

Où ?

Rue Sartis, 3 7350 Hensies.
Gps : 50°27'03.3"N 3°40'53.6"E

Quand ?

Du 28 au 31 juillet 2016

Qui contacter ?

Déborah Alves, chargée de communication (BE Larp) : d.alves@larp.be (+32(0)495727804) et
Benoît Nicaise, chargé de projet (BE Larp) :
b.nicaise@larp.be (+32(0)497640992)

Nous sommes également présents sur *les réseaux sociaux* :



Pour en savoir plus :

- La plaquette explicative « Mais qu'est-ce que le jeu de rôle Grandeur Nature » édité par BE Larp
 - <http://www.larp.be/files/L'affaire%20GN%20%28FR%29%20%20Brochure%20de%20pr%C3%A9sentation%20du%20GN.pdf?boxtype=pdf>
- Les règles du jeu AVATAR-STRONGHOLD
 - <https://www.fichier-pdf.fr/2016/05/31/avatar-2016-golden-v4-fr-31/>
- Une présentation des atouts éducatifs du jeu de rôle Grandeur Nature
 - <http://www.larp.be/fr/gn/>
- Un cahier des bonnes pratiques pour le jeu de rôles Grandeur Nature
 - http://www.larp.be/fr/telechargements/?drawer=DOCUMENTATION*Guide%20des%20bonnes%20pratiques

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 les détails de l'événement AVATAR-STRONGHOLD : www.larp.be.

Vous trouverez également des photos exploitables des années 2011 à 2015. Nous pouvons, si vous le souhaitez, vous envoyer des photos Haute Résolution pour des publications papier.

D'autres événements BE Larp

BE Larp organise, en dehors d'AVATAR-STRONGHOLD, d'autres événements autour du jeu de rôles Grandeur Nature Voici quelques exemples :

Le Festival du Huis Clos : Le Festival du Huis-Clos est une activité de découverte du GN sous un format court de type murder party. Plusieurs parties différentes ont lieu en même temps, afin de permettre à chacun de choisir une thématique et une ambiance particulière pour une expérience unique. Le festival se déroule habituellement dans une école où plusieurs classes deviennent, pendant quelques heures, le théâtre d'un monde différent. Tous les participants se retrouvent ensuite pour échanger leurs impressions et partager leur expérience autour du verre de l'amitié et d'un repas convivial. Cette année, le Festival se tiendra **le 19 novembre** au Collège Saint-Michel d'Etterbeek.

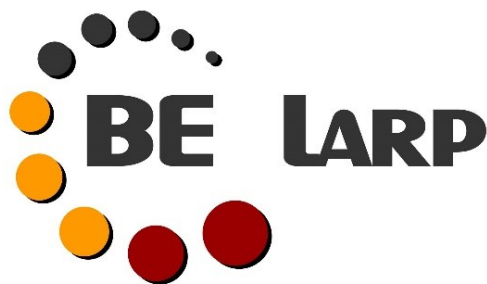
BEta Larp : BEta Larp est une journée conviviale d'échanges et de rencontres entre différents acteurs du monde du GN. Celle-ci s'adresse tant aux organisateurs qu'aux joueurs désireux de réfléchir sur la pratique de leur loisir favori. Ouvert à l'internationale, BEta Larp est aussi l'occasion pour des rôlistes étrangers de venir exposer leur manière de concevoir le GN tout en apprenant plus sur nos pratiques. BEta Larp s'organise traditionnellement durant le mois de janvier, peu avant l'assemblée générale de BE Larp. Les différentes activités proposées varient d'une année à l'autre mais on retrouve généralement des conférences, des tables rondes et des ateliers pratiques animés par des membres de notre communauté. Le tout dans une ambiance festive et conviviale.

BE Larp s'investit également dans une série d'activités axées sur le GN et souhaite promouvoir l'accès à ces activités en valorisant leurs atouts, qu'ils soient pédagogiques, créatifs et autres.



Crédit photos : Michel Raj & Audrey David

« Un jeu de rôles Grandeur Nature est un jeu où tu incarnes physiquement, en compagnie d'autres personnes, un personnage vivant une aventure fictive. »



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