

AVATAR STRONGHOLD

Du 27 au 30/07

Le plus grand
jeu de rôles
grandeur nature
de Belgique

DOSSIER DE PRESSE 2017

AVATAR: STRONGHOLD

Un jeu de rôles grandeur nature médiéval-fantastique



1000
joueurs

Avatar : Stronghold est un jeu de rôles grandeur nature qui réunit chaque année **un millier de participants** (joueurs, bénévoles et artisans confondus). Le jeu de rôles grandeur nature, en abrégé "GN", est une activité dans laquelle les joueurs incarnent physiquement un personnage vivant une **aventure fictive**.

A l'occasion de ce rendez-vous incontournable, les joueurs viennent costumés conformément au personnage qu'ils ont choisi d'incarner et vivent des **aventures fabuleuses** mêlées de fantastique : dragons, magie, prophéties, piraterie, etc. A la manière des héros de jeu-vidéo ou de roman d'aventure, ils se retrouvent alors confrontés à des obstacles en tous genres et sont dans bien des cas contraints de mener **des quêtes** proposées par d'autres personnages avec lesquels ils interagissent dans le jeu. L'objectif de ces héros ? **Survivre !**

Pendant **quatre jours**, les participants dorment et vivent dans des campements érigés pour l'occasion comme **des châteaux, des villages paysans ou féeriques, des bateaux pirates** ou encore **des villes médiévales**.

Des personnages
hauts en couleurs



Dans ce **décor magistral** et haut en couleurs, ces personnages discutent entre eux de futurs pillages, combattent les monstres les plus terrifiants, manigancent **les pires complots**. Pendant ce temps, alors que les gobelins imaginent les farces les plus drôles, les elfes noirs volent les hommes valeureux ! Un peu plus loin dans la ville, **le mariage** de la manouche et du conquistador se prépare



Un Décor
magistral

UN ÉVÉNEMENT INTERNATIONAL

Des joueurs et des artisans
venus de tous les horizons

Avatar : Stronghold, bien qu'il se déroule en Belgique, est un événement qui s'adresse aussi aux **joueurs étrangers**, curieux de partager des moments de jeu avec les nombreux participants belges. Les outils de communication, les annonces relatives à l'événement ainsi que les règles de jeu sont d'ailleurs également disponibles **en anglais** de manière à rendre la communication la plus efficace possible et afin de toucher un public divers et multiculturel.

Le nombre de joueurs provenant d'autres pays est de plus en plus important chaque année. Ainsi, l'événement accueille des Français, des Néerlandais, des Britanniques, des Italiens ou encore des Bulgares. Depuis 17 ans, Avatar se veut être **un événement international** qui réunit des cultures de jeu parfois totalement différentes.



Joueurs venus
de tous les pays

Les créations
d'artisans



L'événement rassemble aussi des **artisans venus du monde entier** qui proposent leurs propres 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 ainsi 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 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.

DES JOUEURS DE 6 À 99 ANS

Un scénario adapté pour les enfants :
"L'île mystérieuse"

Une faction junior
pour les 6-16 ans



Le jeu est accessible dès l'âge de **6 ans** et convient même **aux familles**. Une faction gérée par l'ASBL Imagimonde accueille les enfants à partir de 6 ans et leur concocte un scénario spécial dans lequel ils devront combattre la mystérieuse **Dame Araignée**. Ce scénario a pour nom "L'île mystérieuse" et se joue durant les quatre journées de jeu de l'événement, de 10h à 17h.

Les activités proposées sur L'île Mystérieuse permettent aux enfants de recevoir des quêtes à mener, des combats à gagner, etc.. C'est la troisième année consécutive que les animateurs de cette faction mènent le jeu pour les enfants, qui jouent même parfois aux côtés des grands. Le nombre de jeunes inscrits augmente considérablement d'année en année.

"L'île mystérieuse" est un **scénario survivaliste** qui alterne mystère, découvertes et dangers. Ce scénario a débuté par l'apparition d'« Immaculés », des orphelins disposant d'une étrange aura magique et livré à eux-mêmes.

Le seigneur Cadaril les a rassemblé et pris sous aile avec l'aide des Piranarchs, de drôles de pirates débonnaires et idéalistes, menée par la jeune Capitaine Latorgnolle. Cette troupe, comme toutes les autres, partit en exode pour échapper à la fin du rêve. Guidé par des forces étranges, elles arrivèrent toutes sur **une île paradisiaque**...leur stronghold.



Des orphelins avec
des pouvoirs magiques

UN MOUVEMENT ASSOCIATIF

Un événement dans les mains
de bénévoles passionnés

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 qui donne au jeu son épaisseur et sa substance, bref son attrait.

De cette manière, l'événement compte chaque année près d'une cinquantaine de bénévoles qui apportent leur aide précieuse autant dans la traduction que dans les costumes, les éléments de décorum, la gestion du frontdesk, les interactions en jeu avec les joueurs, les repas, le parrainage de nouveaux inscrits, l'écriture de scénarios, les affiches et flyers, la photographie, etc.



Une cinquantaine
de bénévoles

Des volontaires
avec BE Larp



Si la Fédération Belge du Jeu de Rôles Grandeur Nature (**BE Larp**) organise l'événement, c'est surtout grâce à l'implication des bénévoles motivés que le projet bénéficie chaque année d'un franc succès.

En 2017, **l'organisation générale** d'Avatar : Stronghold se trouve dans les mains d'une équipe de trois bénévoles, anciennement joueurs de ce jeu de rôles. Ils forment ensemble l'équipe CORE de l'événement (coordination et scénarisation du projet). Les permanents de BE Larp supervisent quant à eux l'évolution de l'événement en travaillant collaborativement avec ce trio en leur apportant le soutien et l'aide nécessaire, à la manière d'une **Organisation de Jeunesse** dont elle a le statut de 2013.

DES RÈGLES ET DES PRINCIPES DE JEU

Un livre de règles et des valeurs à respecter

un système de règles
accessible à tous



Pour que les participants puissent 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 et qui puisse garantir la sécurité de chacun. Chaque personnage se caractérise alors par **des compétences** qui lui permettent de réaliser toute une série d'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**. Il ne saurait toutefois pas fonctionner sans l'adhésion des joueurs qui attendent chaque année avec impatience la parution de ce petit livret.

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. Parmi ces valeurs : **le fair-play, l'immersion** ou encore **la sécurité**.



Les dix principes
d'Avatar

Plus que de simples intentions, ces principes doivent se retrouver dans **les règles du jeu**, dans **les scénarios**, dans **la communication**, et dans **les interactions** entre les participants, en jeu et hors jeu.

L'IMAGINATION AU CENTRE DU JEU

Avatar : Autre Vie,
Autre Temps, Autre Réalité

Le thème d'Avatar : Stronghold est celui d'un **monde mystérieux**, limité en ressources, en proie à un climat et une géologie rudes, où chacun gère sa petite économie, se débrouillant comme il le peut pour tirer son épingle du jeu. Ce monde est renfermé sur lui-même, entouré de montagnes réputées infranchissables.

La mécanique sous-jacente d'Avatar est évolutive. Les peuples qui s'y trouvent peuvent s'adresser à l'énergie divine du monde, et requérir **des Prophéties** concernant ses grands et petits principes. Par exemple la Mort, le Temps, les Portails, la Création, les Pouvoirs, mais également l'existence de nouvelles formes de races, de magies, voir de technologie.



Un monde mystérieux
avec des prophéties

Caldera
le monde d'Avatar



Une fois la Prophétie révélée, les aventuriers devront la déchiffrer et pourront tenter de la réaliser ou de l'empêcher, selon leurs intérêts. C'est ainsi que **Caldera et son monde** se façonnent itérativement de l'intérieur par les souhaits réalisés de ses propres habitants, à l'aide des Prophéties.

L'avenir est riche de questions. Donnez-vous les réponses ? **le Destin, la Mort, le Temps** même changeront-ils ? Trouverez-vous les voies qui mènent au-delà des Montagnes ? Des Portails verront-ils le jour ? Où mèneront-ils ? Nos ciux porteront-ils des Dragons ? **Quelles races deviendront Immortelles ?**

DES NOUVEAUTÉS POUR 2017

Du nouveau décorum
et des nouveaux outils!

Un terrain boisé et
une infrastructure adaptée



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.

Pour la deuxième année consécutive, l'événement se déroulera sur **l'ancien site de charbonnage des Sartis**, alors qu'il s'est déroulé durant plus de dix ans sur une plaine. Ce terrain boisé permet aux joueurs, en plus de favoriser amplement **l'immersion du jeu** en termes de décor, de ne pas être dérangés par les potentielles tempêtes ou le bruit des autoroutes.

Les organisateurs de cette 17^e édition d'Avatar ont mis sur pieds plusieurs nouveautés destinées à rendre **l'événement plus dynamique** encore que les éditions précédentes. Parmi ces nouveautés, très bien accueillie par la grande communauté de joueurs, nous pouvons citer :

- **Le ticket de solidarité** : il permet aux joueurs qui n'ont pas forcément les moyens de s'offrir une place de participer au jeu. Chacun peut participer à une cagnotte destinée à cet effet. Le ticket social sera alors vendu à moitié-prix.

- **Le stretch goals** : il s'agit d'un système qui propose une récompense une fois un palier atteint. De cette manière, à chaque tranche de 100 inscriptions, l'équipe offre aux joueurs un cadeau en lien avec le jeu !

Cette année, les organisateurs ont également mis à disposition des joueurs **un livre des factions** dans lequel est exposé l'historique de toutes les factions du jeu, ainsi qu'une série de nouveaux outils destinés à aider les nouveaux participants à s'intégrer dans l'événement. **Des parrains et marraines** ont aussi fait leur entrée dans la mouvance de l'événement !

BIENVENUE À LA PRESSE

Un accueil réservé
aux journalistes

Tous les journalistes de **tous les médias** sont chaleureusement invités à être les témoins du jeu de 2017. Pour nous rejoindre, rien de plus simple : il suffit de nous prévenir. L'événement 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, multi-lingue, festif** ont déjà attiré l'attention de nombreux médias.

Au-delà des apparences de ce qu'on peut y voir, Avatar est en effet 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 ? Comment fonctionne les ressources économiques ? etc. font partie des questions qui peuvent animer un reportage.

Informations pratiques



Le jeu débute le jeudi **27 juillet** à 16h et s'achève le dimanche **30 juillet** vers 15h. Il est toutefois possible de venir sur les lieux dès le mercredi afin de suivre **l'évolution des campements et du décorum**. Ne subissant aucune interruption, il est propice aux visites à chaque instant. Si les journées sont favorables 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.

Où ? Rue Sartis, 3 7350, Hensies.

Quand ? Du 27 au 31 juillet 2017

Qui contacter ? Déborah Alves, chargée de communication (BE Larp) d.alves@larp.be (+32(0)495727804)

Où nous trouver ? www.avatar.be ; www.larp.be et sur nos réseaux sociaux

AVATAR DANS LA PRESSE

Florilège de citations

"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

"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 Heure, Juillet 2015

Depuis 2014, grâce à l'ASBL Imagimonde associée à Belarp, fédération des jeux de rôles grandeur nature organisatrice d'Avatar Stronghold, les enfants de 6 à 16 ans ont leur propre faction et des scénarios spécialement conçus pour eux. Chaque jour de 9 à 18 h, ils sont une trentaine à rejoindre le Fort Latorgnole géré par les plus grands d'entre eux."

Le Soir, Juillet 2016

Faut-il encore le présenter ? Avatar, le jeu de rôles grandeur nature, est LE jeu de rôles des amateurs d'heroic-fantasy. Le temps d'un week-end, qu'importe leur métier, leur origine sociale, leur âge, leur nationalité, des joueurs entrent dans la peau d'un personnage et vivent durant quatre journées des aventures inoubliables faites de quêtes, des batailles épiques livrées à l'aide d'armes en mousse mais aussi de moments de convivialité entre les joueurs.

La Province, Juillet 2016

DERRIÈRE L'ÉVÉNEMENT

La Fédération du jeu de rôles grandeur nature (BE Larp)



BE Larp asbl est une fédération animée par des équipes de jeunes volontaires (structurées en asbl), engagées dans l'organisation de jeux de rôles grandeur nature.

Elle vise l'**émancipation des jeunes** en les encourageant à s'engager de manière responsable, créative et critique dans la société par la pratique du jeu de rôles grandeur nature, comme organisateurs et comme participants.

La fédération est membre du **CJC** (Conseil de la Jeunesse Catholique), fédération d'organisations de jeunesse.

Pour plus de renseignements concernant les missions de BE Larp en tant qu'Organisation de Jeunesse, nous vous invitons à consulter les plaquettes explicatives que nous mettons à disposition du public sur notre site web :

- "A la découverte du jeu de rôles grandeur nature"
- "Faites vivre la matière par le jeu de rôles grandeur nature"

www.larp.be

LES RENDEZ-VOUS DE BE LARP



Festival du Huis-Clos

Festival qui propose une dizaine de "**murder party**" à un public divers et varié (familles, professeurs, élèves, habitués, etc.). Les activités se déroulent en huis-clos, dans des salles de classe.

BEta Larp



Week-end de conférences, d'ateliers, de tables-rondes et d'activités en tous genre autour du jeu de rôles grandeur nature.

« 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

BE Larp - Fédération Belge du Jeu de Rôles Grandeur Nature, ASBL
Rue de Tubize, 28-2, 1460 Virginal-Samme
Numéro de l'association : 162012001 – Numéro de l'entreprise : 475429068
Arrondissement judiciaire : Bruxelles
www.larp.be info@larp.be