



MONDES PARALLÈLES

présente

Le 2 Novembre 2024



- Lettre d'intention -

Le GN

Du Rififi chez les Poufsouffle est un jeu de rôles grandeur nature (GN) de l'association *Mondes Parallèles* dans le monde du *Wizarding World*. Les personnages sont majoritairement des sorciers adultes qui se sont connus pendant leur adolescence, prenant place à l'époque des aventures d'Harry, Hermione et Ron. Le GN se situe dans la 25ème année après la victoire à la Bataille de Poudlard. Au menu : retrouvailles, nostalgie de l'enfance et enquêtes. Il est écrit par Graziella G et Sarah P.



Le cadre sera une soirée **mondaine** dans une ambiance halloweenesque où vous jouerez des intrigues interpersonnelles, magiques ; ainsi que de l'espionnage et des enquêtes. L'accent sera mis sur l'**immersion par l'univers du jeu** que vous connaissez : *The Wizarding World* élargi et adapté par nos soins, pour la pratique du jeu de rôle grandeur nature. Il existera des libertés par rapport au canon de l'autrice originelle et des films.

Les organisateurs ont comme ambition de créer un environnement ludique dans de beaux décors où les **intrigues** et les **accessoires** sont moteurs de jeu.

Les personnages sont majoritairement des **anciens élèves** de la Maison **Poufsouffle**, invités dans un manoir en France. Ils seront accompagnés de leurs familles et relations. Les autres personnages sont les hôtes du château, le personnel de maison et quelques invités de Beauxbatons.

Les personnages sont entièrement pré-écrits par les organisatrices. Les interactions entre les personnages font pleinement partie du jeu. L'attribution des personnages se fera selon le questionnaire d'inscription. En cas de besoin d'adapter le genre du personnage, contactez les scénaristes.

L'**esprit** et les **valeurs** de la Maison Poufsouffle sont également les valeurs portées par les orgas et respectées par les participants : **loyauté, patience, gentillesse, entraide, inclusivité et persévérance !**

Le **style** de jeu proposé sera tourné vers l'entraide et le collectif, principalement pour les anciens élèves Poufsouffle. Même si votre personnage est unique et a ses propres objectifs, il agira selon notre **convention de jeu** dédié aux Poufsouffles : l'**entraide** et une **bienveillance** réciproque. Les autres personnages ne sont pas concernés par cette convention.

Pour tout le monde, nous vous encourageons donc à **aller vers les autres** pour profiter pleinement de ce que tous et chacun ont à offrir.

Infos pratiques

- **LIEU** : Château de Thouaré à Thouaré sur Loire (44)
[Château de Thouaré - Espace évènements professionnels et particuliers](#)
- **DATE** : samedi 2 novembre 2024
- **TEMPS DE JEU** : à partir de 15h jusque dans la nuit, incluant des ateliers pré-GN
- **LA PARTICIPATION AUX FRAIS (PAF) PERMET** : location du site d'exception, boissons, collations, apéro-dinatoire, logistique du jeu (location camion, création de décors, effets spéciaux et accessoires), déplacement du photographe.
- **NOMBRE DE JOUEURS ADULTES (PJ)**: 60
- **NOMBRE DE PERSONNAGES NON JOUEUR (PNJ)** : 10
- **L'INSCRIPTION SE FERA EXCLUSIVEMENT VIA LA BILLETTERIE HELLOASSO.**

Hébergement

Le château ne propose pas de chambres pour les joueurs. Il sera possible de dormir en hôtel/AirBnB proches, ou chez l'habitant via [la page FB dédiée](#).

La capacité d'hébergement du site n'est pas suffisante et le camping n'est pas autorisé (et nous serons en novembre).

Néanmoins, vous êtes libres de profiter du château après le GN pour papoter. Egalement, vous êtes tout à fait libres de venir nous faire un coucou le dimanche : que se soit pour nous baiser les pieds et ériger une statue à notre effigie, nous vous autoriserons - gracieusement - à venir nous aider pour le rangement.



Précision sur l'ambiance

Bal Halloweenesque ! *Dress Code Black Tie* sorcier ! Soyez belles, soyez beaux ! Et les deux à la fois ! C'est l'occasion spéciale pour sortir vos robes de bal et costumes les plus 'bling bling' (sorciers, qui plus est!) **Jaune, Orange, Violets à foison !**

Le lieu de jeu principal sera le château, confortable, luxueux et chauffé. Si vous comptez partir à l'aventure dans les jardins et le parc, prenez de quoi vous couvrir et de bonnes chaussures de remplacement.

Il est plus que probable que quelques événements bien «sorciers» prennent place : vraiment, pensez à des chaussures de rechange, parapluies, manteaux. Votre valise sera intégrée au jeu lors de votre arrivée au château.

Précision sur les intrigues

Les intrigues sont écrites de manière **sérieuse** avec une **touche décalée humoristique** pour certaines d'entre elles. Nous vous demandons donc de prendre en considération toutes les intrigues et de profiter de celles qui sont plus légères pour vous amuser.

Des **thématiques adultes** seront abordées (folie, disparition d'un proche, racisme, etc.) proche de ce que l'on peut trouver dans le *Wizarding World*.

Les thèmes qui ne seront pas abordés : viol, inceste, fausse couche, violences sexuelles, violences conjugales, mort de nouveau né. Les interprétations entre personnages autour du viol ou de l'agression sexuelle sont simplement interdites. **Aucune excuse** "rôle play" ne sera tolérée par l'organisation. Aucun personnage n'aura de motivation allant dans ces directions. Il est évident qu'avec la présence des enfants et nos envies de GN, **ces thèmes n'ont pas de place** dans notre jeu.

Précisions sur l'esprit des règles

Les règles auront une **mécanique bien huilée** pour permettre une simulation qui s'intégrera de manière fluide. L'interprétation de la scène doit primer sur l'interprétation de la règle. La règle "game play" a pour simple objectif de donner un support à ce qui est difficile à imaginer. Nous avons confiance en nos joueurs pour faire du beau jeu, qui laisse de superbes souvenirs et des paillettes dans les yeux !

DES RÈGLES DE SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE ET PHYSIQUE SONT DÉVELOPPÉES DANS LE DOCUMENT DÉDIÉ.

Préparation

Pour profiter pleinement de l'expérience, il est essentiel de lire

- La note d'intention
- les documents préparatoires

[Tous les documents seront accessibles sur le site de l'association.](#)

Réseaux sociaux



Nous n'animerons pas de réseau social pour ce GN.

Le jeu aura lieu au moment du GN et pas avant, ni après.

[Une page FB](#) de l'événement a été mise en ligne en vue d'accompagner la solidarité entre participants (costumes, hébergements et co-voiturages).

L'ensemble des informations sera disponible sur le blog de [Mondes Parallèles.](#)

La communication avec vos scénaristes est à limiter : s'il manque des éléments dans votre BG, c'est probablement car il y a une enquête à mener ;-)

Sécurité émotionnelle

Nous reprenons le vocable le plus usité dans le monde du grandeur nature à ce jour. Nous préférons toutefois parler de prévention des risques psychosociaux.

La pratique du jeu de rôle grandeur nature implique une immersion et l'appel à nos propres émotions pour interpréter les scènes.

Le jeu proposé se veut plutôt bienveillant dans sa construction.

Toutefois, il s'appuiera sur des histoires familiales, d'amitié et de trahison.

Ces éléments peuvent constituer des points de sensibilité chez les participants.

Premier conseil : servez-vous de cette sensibilité pour nourrir l'interprétation, qui s'en sera que plus juste.

Si cela n'est pas possible - ce qui sera accueilli avec bienveillance et sans besoin de vous justifier - , signalez-vous à l'organisation dès réception du personnage, qu'il soit réattribué ou modifié.

Des ateliers seront organisés en début de jeu.

Ces ateliers sont obligatoires pour la participation.

Nous y évoquerons l'interprétation des rôles, l'interprétation des règles, les méta-techniques de communication et le calibrage des scènes. Ils visent, enfin, à vous aider à plonger dans l'ambiance du GN.

Nous vous poserons également la procédure à suivre en cas de souci de santé (mentale, psychique ou physique).

Plusieurs membres de l'équipe d'organisation sont professionnels de la santé mentale et/ou de la santé. Nous sommes formés pour accueillir toute situation avec la tête froide et nous faire le relais auprès des secours si besoin.

Une zone hors jeu dédiée à la coupure et à l'écoute sera préparée dans une des chambres du château (= 'safe zone').

Au sujet de l'alcool sur le GN

L'alcool sera consommable en quantité limitée. Nous vous demandons de ne pas apporter d'alcool.

Le repas est un apéro dinatoire, prévu dans la participation aux frais. Le cocktail prendra place à ce moment-là, avec une possibilité sans alcool.

Le jeu est construit sur des intrigues, enquêtes, indices et relations humaines. L'alcool pourrait le gâcher et apporter des risques quant au respect des règles de sécurité.

Enfin, l'hébergement n'étant pas inclus : vous devez être sobre pour reprendre votre véhicule.

Précisions sur les participants

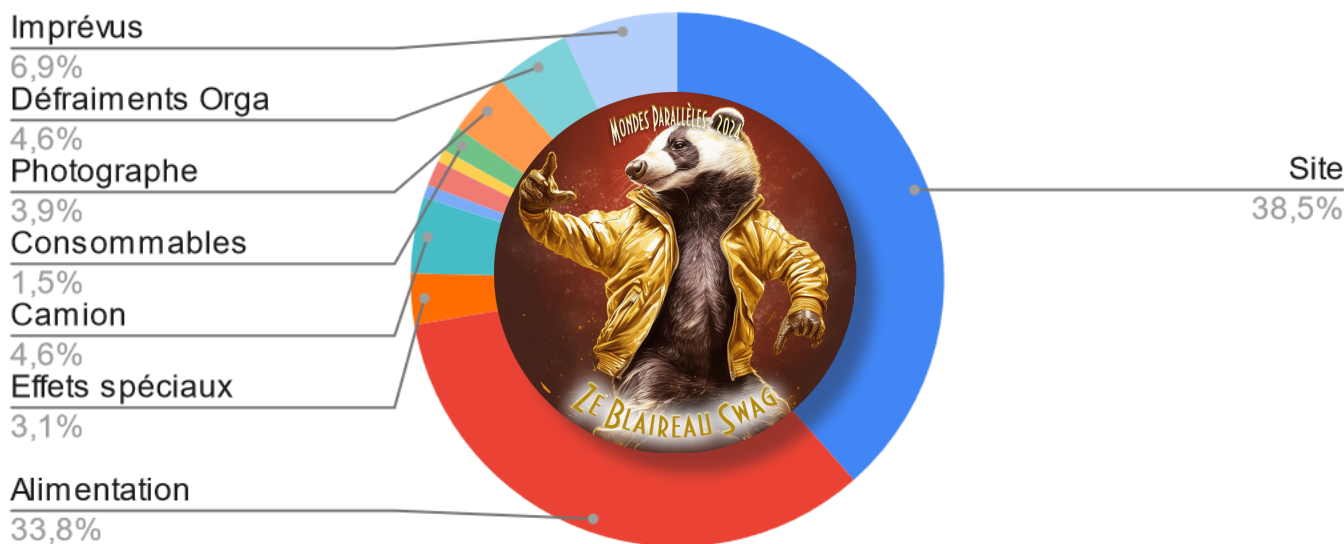
Précisions sur la participation aux frais (PAF)

Nous nous situons dans le contexte de l'association. *Mondes Parallèles* organise un événement pour ses membres et leurs invités, devenant adhérents pour l'année en cours avec l'acquisition de la PAF.

La participation aux frais est dédiée totalement à l'organisation du jeu, comprenant les repas et boissons. La PAF ne constitue pas l'achat d'un service, d'une prestation ou d'un billet.

L'essentiel du budget est consacré au lieu et aux repas.

Budget prévisionnel :



De la présence des enfants

Dans la tranche d'âge public-cible de notre proposition de jeu, nous avons connaissance de situations familiales limitant la possibilité de modes de garde. Aussi, **vos enfants pourront être présents** pour que vous puissiez jouer.

Des bénévoles «orga-enfant» auront tout leur temps dédié à l'accompagnement des enfants dans leur groupe de quêtes spécifiques. **Ces quêtes sont écrites pour les enfants du cours élémentaire.** Les collégiens pourraient s'ennuyer et les quêtes "adultes" ne seront pas adaptées. Les enfants de 7 ans et en dessous ne sont pas acceptés sur l'événement.

Durant le temps de jeu, **les parents sont totalement responsables** - au sens juridique - de leurs enfants. Les bénévoles sont là pour les occuper et prévenir les parents en cas de souci.

Synthèse :

- **0 À 7 ANS** : présence non autorisée
- **8 À 12 ANS** : présence autorisée avec accompagnement de bénévoles, et leurs quêtes dédiées en dehors des quêtes adultes
- **13 À 15 ANS** : pas de jeu pour eux
- **16 À 18 ANS** : inscription 1ier GN accompagné de son parent en PJ

Les montants de participation aux frais (PAF) crée par les Serdaigle

	PAF (€)	Adhésion (€)	PAF "Enfant" (€)	TOTAL PAF (€)	Places
1 Joueur (PJ)	90	5	/	95	45
1 Joueur PJ adulte + 1 enfant 8-12 ans	90	5 (majeur uniquement)	25	120	10 +10
1 Joueur PJ adulte + place 1 ado 16/18 ans	90	5 (majeur uniquement)	45	140	5 + 5
1 PNJ adulte + 1 enfant (PNJ jouant avec son enfant IRL)	20	5	25	50	5 + 5
Non joueur adulte (PNJ)	20	5	/	25	10
Organisateur	0	5		5	5
Orga avec Enfants	0	5	25	30	4
Enfant ou adolescent	/	0	/	/	Non.

En résumé - les places ouvertes :

- **60 RÔLES DE PJ ADULTES**
- **UNE DIZAINE DE PNJ (PLUSIEURS RÔLES CHACUN)**
- **5 RÔLES PJ ALLÉGÉS "PREMIER GN" DESTINÉ AUX GRANDS ADO (16-18 ANS)**
- **20 PLACES POUR LES ENFANTS (8-12 ANS)**

Vous aurez compris qu'il n'existe pas de billet "enfant" ou grand adolescent non accompagné.

Quelques exemples pour les familles afin de vous guider



- 1 BILLET «PJ ADULTE + 1 ADO»
 - 1 BILLET «PJ ADULTE + 1 ENFANT»
- TOTAL : 265 €

1 BILLET «PJ ADULTE + 1 ENFANT»
+ UN MOT AUX ORGAS POUR LE 2ND ENFANT

TOTAL : 165 €



- 1 BILLET «PJ ADULTE + 1 ADO»
 - 1 BILLET «PJ ADULTE + 1 ENFANT»
- + UN MOT AUX ORGAS POUR LE 3ÈME ENFANT
- TOTAL : 285 €



Précisions pour les PNJ

Les personnages non joueur sont au service de l'organisation pour la mise en place des intrigues et pour aider aux installations durant le jeu. Ils auront des rôles à interpréter, parfois sur des temps très courts, et toujours scriptés par l'objectif scénaristique de la scène.

Il s'agit d'un exercice d'improvisation aux réactions des joueurs, en conservant la ligne directrice posée par les organisatrices.

Balancer des rumeurs ? Mourir avec classe ? Interpréter un monstre ? Amener de la confusion ? Réguler des intrigues totalement parties en cacahuètes par l'interprétation fantasque des joueurs ? **Vive les PNJ !**

Les PNJ sont également garants du bien-être des participants avec un oeil averti sur l'état de santé : ils peuvent intervenir dans une scène pour la soulager si le besoin s'en fait sentir (p.ex. si les méta-techniques de communication n'ont pas été perçues par l'un ou l'autre joueur). Ils sont l'oeil et les oreilles des organisatrices.

Assurance

Une carte FédéGn vous sera demandée lors de votre inscription :

- SOIT VOUS POSSÉDEZ DÉJÀ UNE EN COURS VALIDITÉ (2024) ET VOUS NOUS LA TRANSMETTEZ,
- SOIT VOUS AJOUTEZ 2 € À VOTRE PAF POUR SOUSCRIRE UNE CARTE FÉDÉGN UNIQUEMENT POUR CE GN (OPTION SUR HELLOASSO LORS DE LA SOUSCRIPTION).

EN SAVOIR PLUS : [HTTPS://WWW.FEDEGN.ORG/LA-FEDEGN/CARTE-GN](https://www.fedegn.org/la-fedegn/carte-gn)

Modalités de paiement et annulation

L'inscription se fait via la billetterie Helloasso.

Votre participation au GN est conditionnée aux trois points suivants :

- la PAF est réglée ou en cours de règlement (cf. alinéa suivant)
- la photo du participant, adaptée au *Wizarding World*, est reçue par l'organisation
- l'attestation d'assurance (carte FédéGN) est reçue par l'organisation.

En cas de désistement :

- Remboursements jusqu'au 30 juin 2024
- Aucun remboursement après le 1er juillet 2024

Droit à l'image

Le droit à l'image résulte des dispositions du code civil liées à la vie privée.

Le jeu *Du Rififi chez Poufsouffle* est un **événement privé**.

S'inscrire à ce jeu auprès de l'association *Mondes Parallèles* implique quatre accords :

- Capturer votre image par les photographes durant le jeu
- Diffuser votre image par les photographes après le jeu (notamment réseaux sociaux) en vue de la présentation de leur travail bénévole
- Diffuser les images cédées à l'association pour sa communication par le/la/les photographes
- Fournir votre photo - adaptée au contexte du jeu - lors de l'inscription pour deux objectifs :
 - Identification du participant aux fins administratives
 - Identification du personnage dans les documents de jeu fournis avant le jeu (p.ex. fiches de personnages, relations, intrigues, avis de recherche ...).



Contact : rififi.poufsouffle@gmail.com