

Pentacle & Boule de gnome



Dossier de presse

CONTACT :

Association Pentacle & Boule de Gnome

Jean-Baptiste Reignier, président
06 19 92 64 99
association.cjdru@gmail.com

Maison des associations
67 Rue Saint-François de Sales
73000 Chambéry

Sommaire

Ce que nous sommes	3
Ce que nous faisons	4
Ceux que nous visons	5
Ce que nous voulons faire	6
Ce dont nous avons besoin	7

Boule de Gnome est un club atypique dans le monde du jeu de rôle.

Atypique en raison de :

- **son ancienneté** : notre association existe **depuis 1990**, ce qui dans le domaine associatif du jeu, et pour une structure où les adhérents se renouvellent continuellement, est exceptionnel ;
- **sa vigueur** : chaque année nous avons entre **40 et 50 cotisants**, alors que, par exemple, il n'y a plus de club de ce genre à Annecy ou Grenoble ;
- **ses adhérentes** : notre club compte **un quart de membres féminins**, ce qui est exceptionnel dans l'univers rôlistique !

Initialement, notre club fut un club universitaire, qui intégra très tôt les locaux de la Maison de l'enfance de la Calamine, grâce à l'esprit d'ouverture des directrices et directeurs successifs de cet établissement. Et grâce à ces personnes, nous pouvons nous réunir tous les vendredis soirs à partir de 20 h, dans des locaux idéalement adaptés à notre activité : petites salles fermées, disponibilité nocturne, espace de rangement.

Depuis quelques années, Boule de gnome compte de nombreux jeunes (et moins jeunes) actifs en plus du public universitaire. Si nos membres sont essentiellement issus du bassin chambérien, l'attrait du club dépasse les limites départementales et des joueurs de Haute-Savoie, de l'Ain ou de l'Isère nous rejoignent régulièrement.

Pour permettre à tout un chacun de découvrir notre activité, les premières visites au club ne nécessitent pas la souscription d'une adhésion. Chacun peut ainsi se faire une idée sur le jeu de rôle et le fonctionnement du club.

Par la suite, nos membres étant pour la plupart étudiants ou jeunes actifs, nous avons fait le choix pour permettre à chacun de pratiquer sa passion de fixer une cotisation annuelle faible (10 €).

Cette volonté d'ouverture est une des constantes fortes de notre association depuis plusieurs années.

WANTED

Nom : Club de jeu de rôle universitaire (C.J.D.R.U.) – Pentacle & Boule de gnome

Année de naissance : 1990

Membres : 44 au 29/05/2012

Âge : de 18 ans à plus de 40, moyenne de 25 ans.

Origine géographique : 26 membres habitent Chambéry, 7 l'agglomération chambérienne, 6 Aix-les-Bains et ses alentours, 5 des départements voisins.

Signes particuliers : 25 % de membres féminins, deux auteurs d'ouvrages de jeu de rôle professionnels.



Boule de gnome pratique essentiellement le jeu de rôle.

C'est un loisir qu'il est très facile de définir par **ce qu'il n'est pas** :

- **un jeu sur ordinateur** : pas besoin d'écran ni de souris, nous jouons autour d'une table, avec du papier et des dés ;
- **un grandeur nature** : on ne se déguise pas et on n'a pas besoin de sortir de la Maison de l'Enfance ;
- **un jeu de société** : nous n'utilisons ni plateau, ni pion, ni règles strictes qui permettent de désigner un vainqueur ;
- **un jeu de cartes** : un jeu de chance dans lequel l'imagination des joueurs n'est aucunement sollicitée, ce qui est l'inverse du jeu de rôle.

Alors, qu'est ce que c'est ?

Le jeu de rôle est un **loisir collectif** puisque chaque membre de l'équipe doit collaborer pour résoudre l'énigme posée. Il emprunte aux jeux de société par la présence de règles, et aux contes puisqu'il se base sur l'oralité et l'imaginaire. Il n'y a pas de concurrence entre les participants qui gagnent et perdent en équipe.

Autour de la table, il y a le « meneur de jeu », le conteur qui connaît toute l'intrigue et qui va la faire se dérouler tout en appliquant les règles. Les joueurs, généralement entre trois et six par table de jeu, réagissent au récit du conteur et décident des actions entreprises par leurs personnages, ces héros qu'ils ont créés sur une feuille de papier.

En dehors de ce support écrit, tout se passe dans l'imaginaire des joueurs, qu'ils deviennent chevaliers au temps d'Arthur Pendragon, aventuriers dans l'univers de *Star Wars*, ou encore enquêteurs aux États-Unis en 1930.

L'incertitude du jeu réside dans l'utilisation de dés (à 4, 6, 8, 10, 12, 20 voire même 100 faces !) qui permet de déterminer la réussite ou l'échec d'une action.

On peut comparer le meneur de jeu au metteur en scène d'un film qui place les acteurs en situation, et **les joueurs aux héros du film** qui, face à une situation donnée, vont devoir comprendre ce qui se passe. Mais la magie du jeu de rôle fait que les actions des joueurs vont orienter et modifier le scénario au fur et à mesure de sa réalisation.

Totalement coopératif, le jeu de rôle favorise l'entraide et la collaboration entre les joueurs. Aucun personnage n'est en effet capable de posséder toutes les compétences nécessaires pour résoudre une enquête ou bien d'être assez puissant pour affronter les monstres qui peuplent certains univers.

Totalement interactif, le jeu de rôle laisse une part exceptionnelle à l'imaginaire des joueurs. Pourtant, cette activité se base sur un cadre de règles qui délimitent les possibilités du faisable, ce qui permet à chacun de s'exprimer tout en empêchant les débordements. Le jeu de rôle est une activité qui favorise le plus grand respect des autres.

Le jeu de rôle est un loisir simple qui met en place des règles de vie transposables dans la vie quotidienne, et qui offre à chacun de développer son imaginaire à sa façon, à son rythme.



Partie d'initiation au jeu de rôle à Val-d'Isère.



Différents types de dés utilisés.



Boule de gnome est un club qui se veut tourné vers l'extérieur et accueillant, afin de mettre à l'aise les nouveaux arrivants et de renseigner les curieux.

Depuis plusieurs années, Boule de Gnome a l'ambition de faire découvrir son activité au grand public et notre association tente de participer au plus grand nombre de manifestations locales et départementales.



Partie d'initiation au jeu de rôle à Chambéry.

Nous sommes donc présents depuis trois ans au salon des associations de Chambéry, nous avons pris part à la première fête du jeu de Chambéry en mai 2012 et avons également participé au festival de jeux de Val-d'Isère (Avalanches de jeux) et au Salon du jeu à Ugine (deux participations).

Chaque manifestation est l'occasion pour nous d'échanger avec des joueurs isolés, d'expliquer aux parents la nature et l'intérêt du jeu de rôle, et de faire découvrir à tous notre passion.

Ponctuellement, nous touchons un public plus jeune en proposant des animations dans le cadre de notre partenariat avec la Maison de l'enfance de la Calamine et bientôt, grâce à une action avec la Maison de la jeunesse et de la culture de Chambéry dont le soutien ne s'est jamais démenti, nous allons développer nos actions auprès des adolescents.

Enfin, chaque année, Boule de gnome organise à l'espace Pierre Cot une convention de jeux, appelée **Montagnes de jeux**, axée sur le jeu de rôle, mais qui aspire également à faire découvrir tous les jeux tournant autour de l'imaginaire. Afin d'accueillir experts et curieux, l'entrée de notre manifestation a toujours été gratuite.

Dans cette volonté de rassemblement, nous avons accueilli au fil des éditions des associations locales pratiquant les jeux de figurines, de cartes, de plateaux, ou des soirées enquêtes.

Nous avons aussi reçu des créateurs de jeu, des illustrateurs, des troupes médiévales, des démonstrations d'escrime et mis en place de nombreuses animations.

Cette convention est toujours un grand moment de rencontre, de partage, permettant aux joueurs venus de tout Rhône-Alpes ou de Suisse, et parfois de très loin, d'échanger autour d'une table de jeu.

Mais il offre aussi à tous les publics la possibilité de pratiquer le jeu de rôle grâce à de courtes parties d'initiation, de découvrir les jeux de plateaux mis à disposition ou encore d'admirer les magnifiques figurines peintes, le tout dans une ambiance détendue et accueillante.



Initiation au jeu de figurines durant la convention.



Le jeu de rôle est un formidable vecteur de socialisation, qui peut permettre à tous de se retrouver autour d'un projet commun tout en vivant un agréable moment. Activité très structurée, le jeu de rôle laisse une place illimitée à l'imaginaire.

Nos objectifs ? Initier les publics jeunes (et moins jeunes) à notre passion et faire parler du jeu de rôle dans les forums et festivals de jeu de Savoie.

Pour développer ce projet, nous envisageons plusieurs axes d'intervention :

- **travailler avec la MJC de Chambéry** : l'idée est de proposer des initiations auprès du public adolescent dans le cadre d'animations qui débiteront dans l'été 2012. Nous encadrerons une dizaine de jeunes pendant une demi-journée. Ce projet doit ensuite être pérennisé à raison d'une dizaine d'animations sur la saison 2012-2013 ;
- **créer un jeu avec les Maisons de l'Enfance** : un grand jeu doit être fabriqué avec les enfants puis joué lors de notre convention (premier trimestre 2013). Le projet est lancé avec la Maison d'enfance de la Calamine et nous souhaiterions pouvoir effectuer le même genre d'animation dans d'autres maisons d'enfance ;
- **parcourir les forums et festivals de jeu de la Savoie** : pour faire connaître l'association et le jeu de rôle, le mieux est encore d'aller rencontrer les gens.

Pour réaliser nos ambitions, **notre association doit s'équiper du matériel adéquat**, et c'est pourquoi nous sollicitons une subvention pour l'acquisition de ces jeux, et le financement des déplacements départementaux.

En effet, ces investissements et déplacements nécessitent un budget conséquent. Or notre club a fait le choix d'une faible cotisation pour ne pas priver de leur passion ceux dont les ressources sont limitées.

Afin de ne pas limiter nos possibilités, nous souhaitons inclure dans notre offre tous les jeux liés à l'imaginaire, c'est-à-dire les jeux de cartes, les jeux de plateau, les jeux de figurines.

Nous avons chiffré notre demande à 968 €, somme dont vous trouverez le détail dans le point suivant.



Voici notre sélection de jeux destinés à l'initiation et à la découverte, dont la diversité des thèmes et des supports permettra de toucher le plus large public possible.

JEU DE RÔLE		PRIX
Adventure party : <i>Les Terres perdues</i> , <i>Cap sur les Caraïbes</i> et <i>Les Compagnons du Roi Norgal</i>	3*29 €	87 €
Pathfinder : boîte d'initiation	1*35 €	35 €
	Sous-total	122 €
JEUX DE CARTES		
<i>Magic</i> : Intro pack Avacyn	5*12 €	60 €
<i>Yu Gi Oh</i> : Deck de démarrage	4*12 €	48 €
<i>Pokémon</i> : Starter	4*15 €	60 €
	Sous-total	168 €
JEUX DE PLATEAU		
Edge : <i>The Adventurers</i>	1*50 €	50 €
Edge : <i>Wings of war</i>	1*25 €	25 €
Asmodée : <i>Smallworld</i>	1*45 €	45 €
Days of wonder : <i>Les Aventuriers du rail</i> (États-Unis)	1*45 €	45 €
	Sous-total	165 €
JEU DE FIGURINES		
Warhammer 40 000		
Games workshop : <i>Assaut sur Black Reach</i> (boîte de base avec deux armées)	1*78 €	78 €
<i>Bloodbowl</i>		
Games workshop : boîte de base avec terrain et deux équipes	1*65 €	65 €
Goblin forge : deux équipes au complet	1*70 €	70 €
	Sous-total	213 €
FRAIS DE DÉPLACEMENT		
Ugine, Val-d'Isère, manifestations locales		300 €
	Sous-total	300 €
	TOTAL	968 €

