

LE CYCLE DES ÉTERNELS II

BILAN GENERAL

1 Sommaire

1	Sommaire	1
2	Point scénario	2
2.1	Les trésors du Tableau-Monde	2
2.2	La Passe d'Austéran et Jaranapale	2
2.3	Le Destin des Flamboyants	3
2.3.1	Esprit	3
2.3.2	Corps	3
2.3.3	Âme	4
2.4	L'invitation de l'Éveil	4
2.4.1	Trouver un nouveau leader par les épreuves du Tableau-Monde	4
2.4.2	La succession d'Austéran	5
2.4.3	Le Nocturium	5
2.5	La Sphère Cyselée	6
2.6	Conclusion	6
3	Bilan du projet	7
3.1	Satisfaction	7
3.1.1	PJ	7
3.1.2	PNJ	9
3.1.3	Partenaires	10
3.1.4	Organisateurs	11
3.2	Administratif	11
3.3	Financier	11
3.4	Logistique	12
3.5	Communication	12
3.5.1	Communication pré-GN	12
3.5.2	Communication sur site	12
3.6	Partenariats	12
4	Perspectives	14
4.1	La suite : où et quand ?	14
4.2	Acte III : Pour qui ? Comment cela va-t-il se passer ?	14

2 Point scénario

Le cycle des Éternels est un GN en 3 parties. Il ne nous est donc pas possible de révéler ici l'ensemble des secrets permettant une compréhension globale des tenants et aboutissants de l'évènement passé. Cependant, nous tenons à transmettre des faits, qui seront le socle d'un savoir communément acquis par les personnages lors de l'acte III, aussi partiels soient-ils. Les éléments de scénario présentés ci-dessous sont donc vrais, mais incomplets. Ce bilan ne fait pas non plus état des réussites et des échecs de chacun, aussi magnifiques ou calamiteux furent-ils. Ne sont pas notés ici les conséquences du retour de la Sphère Cyselée dans le Tableau-Monde ou de la destruction de celui-ci. Ces éléments seront, eux, intégrés dans le nouveau livret du monde (version 2019).

2.1 Les trésors du Tableau-Monde

Le Feu des Origines est une Flamme, la première des Flammes ; surpuissante, elle ravagea l'est de l'Harmonde et transforma les forêts de l'Empire de Moden'Hen en désert, aujourd'hui bien connu par les Keshites qui l'habitent. Cette Flamme est contenue dans un coffre surmonté d'une sphère, construit par les Muses elles-mêmes. Les légendes la nomment Sphère Cyselée. Ne pouvant accepter qu'une telle catastrophe se reproduise, Janus décida d'enfermer cet artefact et la Flamme qu'il contient dans le tableau d'Avenicci, qu'il a fait faire spécifiquement à cette fin. Afin de veiller sur la Sphère Cyselée, il choisit douze gardiens, parmi les plus sages personnes de son époque. Ainsi, l'artefact disparut de l'Harmonde, loin de l'appétit vorace du Masque.

En 1450, le Tableau-Monde est ouvert à Triste-Pierre. Cet événement provoque d'énormes remous à l'intérieur de l'œuvre. La Sphère Cyselée est brisée, une colonne de flammes disperse certains gardiens qui s'enfuient par l'ouverture du tableau. Quatre gardiens tentent malgré tout de contrôler le Feu des Origines. Ils séparent la Flamme en trois Aspects, trois golems enflammés portant chacun une vision de la Flamme voulue par les Muses : le Corps, l'Esprit et l'Âme. Ces Aspects s'incarnent alors dans trois d'entre eux, qui tombent inconscients.

À l'extérieur, Janus intervient dans un contexte totalement différent de celui dans lequel il a enfermé la Sphère. La Flamboyance n'existe plus. Les Flammes sont traquées par les sbires du Masque. La découverte du Feu des Origines par les gens de Triste-Pierre peut être une chance, ou un fardeau... Il décide alors de révéler l'Inspiration, afin d'offrir aux Ternes la liberté de choisir un camp : faut-il sauver l'Inspiration ? Faut-il utiliser le Feu des Origines pour combattre le Masque ?

Une expédition s'organise. Ceux que l'on appelle les "Premiers" pénètrent l'œuvre d'Avenicci et reviennent avec les trois Flamboyants, les gardiens Inspirés par les Aspects du Feu des Origines. Un dernier gardien demeure dans le tableau : Galahaad d'Artombranche. Leur conjurant de réparer l'artefact tout en restant discrets, il confie la Sphère Cyselée brisée à cinq Premiers. Ceux-ci décident de garder le secret.

Hélas, les choses ne tournent pas comme Galahaad d'Artombranche l'avait espéré : les Flamboyants se sentent perdus et quittent Triste-Pierre en catimini, aidés par un petit groupe de personnes. Ils emportent avec eux le Tableau-Monde, empêchant les Premiers d'y retourner.

2.2 La Passe d'Austéran et Jaranapale

La Passe d'Austéran est un lieu de transition entre la Janrénie et les Communes Princières, connue comme le seul passage praticable entre les deux royaumes. Longtemps terrain de litiges, il acquit son statut indépendant grâce au Baron de Limovice. Ce dernier pacifia la région en concluant de nombreux pactes avec les clans drakoniens alentours. Austéran est une terre de mystères, au climat particulièrement clément. Certains y voient l'influence de Merveilles qui sommeilleraient dans ces

montagnes... Si de telles Merveilles existent, pourquoi résident-elles ici ? Surveillent-elles la faille qui parcourt les monts et les vallées du domaine ? Une faille que l'on dit abyssale...

Jaranapale, le Haut-Diable des Archives, est tombé amoureux de Sédène de Bazilise, la femme du dernier gouverneur de la Passe d'Austéran : Arthelien de Bazilise. Il pactise avec un groupe de puissants conjurateurs pour vivre son amour à la surface de l'Harmonde. Suite au choc de la révélation de l'Inspiration, il a de grandes ambitions. La relation entre les mortels et les démons doit évoluer. L'Harmonde est en proie au chaos, il peut y apporter l'ordre. Il propose sa vision de la Ténèbre comme une alternative à l'Inspiration et à la Perfidie.

Malgré sa puissance indiscutable, son rêve échoue à se réaliser. Au printemps 1455, lors d'un banquet, il est assassiné par Keroum, le porteur de l'Aspect d'Âme. Jaranapale laisse cependant son empreinte sur le domaine d'Austéran : certains, dont Sédène qui est enceinte, croient encore en son œuvre ; les restes laissés par l'explosion de son être entraînent l'apparition de gisements d'Onyxium ; la porte de son Nocturium - son antichambre abyssale - est toujours accessible dans la cour du château.

2.3 Le Destin des Flamboyants

Durant leurs errances, les Flamboyants découvrent un nouvel Harmonde. De la Flamboyance, il ne reste que les vestiges. Les Inspirés sont rares et la plupart se cachent. La voûte céleste semble voilée, et le monde a sombré dans le crépuscule. Où sont les Muses ? Est-il de leur devoir de répandre leur message ? Pire, ils découvrent leur triste fardeau : le Feu des Origines les consume!

Graziella Signorino, gardienne du tableau-monde et inspirée par l'Aspect d'Esprit, trouve la mort quelques mois après son départ de Triste-Pierre. Sa soif de connaissances a plongé son corps dans une fièvre intense et fatale. Ahmid, le porteur de l'Aspect Corps, et Keroum, celui de l'Âme, doivent trouver un nouveau réceptacle pour l'Esprit. Ils prennent conscience de leur fragilité et du besoin essentiel de former leurs héritiers.

Grâce aux Flamboyants, Esprit s'incarne dans un nouveau porteur. Cependant, leurs différences s'accroissent de jours en jours. Leur vision de la lutte pour l'Inspiration est dictée par l'Aspect qui les inspire. Ne voulant pas s'affronter pour le contrôle du Feu des Origines, les Flamboyants décident de se séparer.

2.3.1 Esprit

L'Aspect d'Esprit est celui qui connaît le parcours le plus chaotique. Rongé par sa quête de savoirs, il change régulièrement d'hôte, sans jamais mener à bien ses ambitions. L'Harmonde est peuplé d'ignorants, seules la connaissance et la raison peuvent lutter contre la Menace du Masque. Il finit par inspirer Sidonie Blancasty, une Janrénienne présente lors des événements de Triste-Pierre et invitée par l'Éveil à la Passe d'Austéran.

2.3.2 Corps

Ahmid compense le fardeau du Feu des Origines par une ambition démesurée. L'Harmonde a besoin d'un chef, et la lutte armée est le meilleur moyen pour affronter le Masque. Il commence à recruter les meilleurs guerriers de l'Harmonde pour poursuivre son idéal : conquérir l'Harmonde et vaincre le Masque par la force ! Il souhaite effectuer un grand coup d'éclat en éliminant le Haut-Diable Jaranapale. Hélas, il est doublé par son ami Keroum, porteur de l'Aspect Âme, qui l'assassine avant lui. Ahmid est frappé dans son orgueil et sombre dans la paranoïa. Il voit la main du Masque au-dessus de ceux qui tentent de lui faire entendre raison. Il est intimement convaincu que Janus est

un costume du Semblant... Pour le tuer, il imagine enfermer l'Éternel dans le Tableau-Monde d'Avenicci et détruire celui-ci !

De plus en plus affaibli, Ahmid se rend en Austéran. Il veut mener son plan à bien, mais sent la mort approcher. Le Feu des Origines le consume peu à peu, il cherche un héritier activement.

2.3.3 Âme

Des trois Flamboyants, Keroum est celui qui conserve le Tableau-Monde d'Avenicci. Porteur de l'Aspect Âme, il aborde la lutte par un regard mystique. Les peuples de l'Harmonde n'ont pas besoin d'un chef, mais d'un guide. Ils doivent retrouver la foi dans l'œuvre des Muses. La quête de savoir peut être dangereuse sans la foi qui l'accompagne. Prodiguant ses enseignements sur les routes, profitant de la curiosité pour l'Inspiration révélée, il fonde la secte de l'Éveil. Sa doctrine est simple : chacun possède une Flamme, il suffit de l'éveiller en renouant avec les Muses. Lui même est l'Éveillé et suivre ses paroles mène vers l'Inspiration. Il prône la tolérance, le don de soi et l'éveil des sens et de l'esprit par l'art.

Années après années, de nombreux adeptes rejoignent l'Éveil, séduits par le charisme de Keroum. Le Feu des Origines le dévore pourtant ; il sent que sa fin est proche et désespère de trouver un héritier parmi ses suivants. Lorsqu'il prend connaissance des volontés d'Ahmid - asservir l'Harmonde sous sa bannière - Keroum est sous le choc. Il pense que son ami est dévoré par la Perfidie qui exacerbe son orgueil. Il décide de contrecarrer ses plans en éliminant Jaranapale avant lui. Ainsi, Ahmid ne pourra pas se présenter en sauveur de l'Harmonde.

Il quitte sa nouvelle famille avec précipitation. Il charge trois de ses meilleurs disciples de conduire l'Éveil vers la Passe d'Austéran. Si jamais il lui arrive malheur, il leur conseille d'ouvrir le Tableau-Monde d'Avenicci et de suivre les indications d'un vieil ami : Galahaad d'Artombranche. Il leur demande aussi de récupérer sa Flamme et de la transmettre au plus méritant d'entre eux.

Keroum rejoint une caravane Keshite et participe à un banquet organisé par Jaranapale. Au milieu de la soirée, face au Haut-Diable, il se suicide et libère le Feu des Origines sur l'engeance démoniaque. Keroum emporte Jaranapale dans la mort. Ce qu'il n'a pas prévu, c'est que l'Aspect Âme s'incarne dans l'un des convives inconscients...

2.4 L'invitation de l'Éveil

L'Éveil se retrouve sans prophète, mais prend la possession de la Passe d'Austéran en revendiquant l'acte de Keroum. Leur position est fragile. La Flamme de Keroum a disparu et ils doivent gérer un domaine dont ils ne connaissent rien. L'Équerre leur prête main forte pour stabiliser le territoire. Les démons continuent de pulluler... Les enfants des Abysses font-ils partie de l'œuvre des Muses ? Les dernières paroles de Keroum concernaient le Tableau-Monde d'Avenicci. Le Triumvirat de l'Éveil se doit de régler la situation, sous peine de voir la secte se dissoudre. L'invitation de l'Éveil répond à trois objectifs :

2.4.1 Trouver un nouveau leader par les épreuves du Tableau-Monde

Keroum a demandé à l'Éveil de se tourner vers Galahaad d'Artombranche, son ami resté à l'intérieur du Tableau-Monde, s'il lui arrivait malheur. Or, l'Éveil a besoin de la présence de Nakaiah Balaeres, une noble méduse des Terres Veuves, pour ouvrir l'œuvre d'Avenicci. En effet, seule la mélodie de la mystérieuse boîte à musique d'Élypsilène permet l'ouverture du tableau, et celle-ci ne se déclenche qu'en présence de Nakaiah.

S'aventurer dans le Tableau-Monde est une entreprise risquée. Qui sait ce que réserve ce monde inconnu ? Seuls les Premiers ont foulé ces terres étranges... C'est tout naturellement que l'Éveil invite

les Premiers à rejoindre Austéran. La secte espère profiter de leurs connaissances pour atteindre Galahaad.

Puisque la Flamme de Keroum a disparu, l'Éveil s'en remet à Galahaad pour choisir son nouveau guide. Ainsi, Galahaad met les membres de l'Éveil à l'épreuve.

Entre temps, l'Éveil tente de retrouver le porteur de la Flamme de Keroum par un concours concernant les arts, persuadé qu'une telle Inspiration favorisera un artiste exceptionnel.

2.4.2 La succession d'Austéran

L'Éveil est de nature nomade. Ses membres abandonnant leurs biens, il est difficile pour eux d'administrer un domaine. Pourtant, la secte ne recule pas devant ses responsabilités. Elle ne va pas remettre Austéran entre les mains de n'importe qui. Qui sait si la famille de Bazilise n'est pas responsable de l'apparition de Jaranapale à la surface ? Iconoclaste, loin des règles de diplomatie usuelle, l'Éveil choisit de départager les différents candidats à la succession par le biais d'un jeu de société.

Si Civinius de Bazilise, fils de l'ancien gouverneur, possède une large avance (il remporte le plus de territoires), c'est l'ordre de l'Équerre qui récupère le château d'Austéran et ainsi, le titre de noblesse. L'Équerre favorise alors ses larges alliances et ambitionne de faire d'Austéran un carrefour commercial et académique. Civinius de Bazilise s'en sort pourtant bien, il est nommé gouverneur du château par l'Équerre.

2.4.3 Le Nocturium

Jaranapale est mort et laisse derrière lui un trésor inestimable : son Nocturium ! Autre secret du Haut-Diable des Archives Abyssales, il recèle ses collections d'artefacts et sa précieuse bibliothèque. De plus, la disparition de son propriétaire provoque un bouleversement dans les Abysses. En effet, Jaranapale était chargé de récolter et de conserver les Connivences - contrats passés entre un conjurateur et un démon - au sein de son Nocturium ! Les démons sentent un vent de liberté souffler sur leurs ombres et commencent à faire n'importe quoi !

La place du Sombre Archiviste est désormais disponible. Nombreux sont les prétendants qui tentent de percer les secrets du Nocturium pour en devenir le maître. Le Grimacier, Haut-Diable du Ridicule, se délecte de leurs vaines tentatives et use des pires ruses pour les faire échouer.

Enfin, l'Éveil souhaite ouvrir le Nocturium pour déterminer si celui-ci fait partie de l'œuvre des Muses. Dans le cas contraire, la secte envisage de le détruire... Ouvrir le Nocturium reste une tâche difficile, Jaranapale ayant confié les clefs de celui-ci à quatre démons particulièrement difficile à conjurer. Cependant, les conjurateurs de la Passe d'Austéran ne manquent pas de ressources. Ainsi, Songe, Léopard, Cravache et le Baron Cramoisi foulent les terres d'Austéran le temps d'une journée et d'une nuit.

Songe est en quête d'Amour, mais a bien du mal à comprendre ce sentiment.

Léopard se rapproche de la nature et des printaniers.

Cravache est avide de plaisirs pervers et désire de nouveaux partenaires.

Le Baron Cramoisi recherche un duelliste d'exception qui saura lui rappeler le frisson du danger.

Le Nocturium est ouvert. Les démons de Jaranapale qui y résident bradent son contenu en attendant la nomination de leur nouveau maître.

2.5 La Sphère Cyselée

La Sphère Cyselée est un artefact incomplet. En effet, l'ouverture du Tableau-Monde d'Avenicci a provoqué l'évaporation des Parfums des Muses, que celles-ci avaient placés pour stabiliser le Feu des Origines, et la dissolution de l'Essence Harmonique qui alimentait le Feu dans la Sphère.

L'invitation de l'Éveil provoque la réunion des Premiers et ainsi la réunification des différents éléments de la Sphère Cyselée donnés par Galahaad d'Artombranche : le coffre et les écrins. Le coffre permet de recueillir les Aspects du Feu des Origines. Les écrins peuvent conserver les parfums de Muses et l'Essence Harmonique.

La présence du coffre appelle les Aspects à se fondre dans la Sphère Cyselée. Janus œuvre en coulisses pour rendre disponible de nouveaux parfums de Muses ; s'y ajoute une Essence Harmonique liée au Printemps. En complétant l'artefact, les gens d'Austéran ne se rendent pas compte du pouvoir qu'ils ont face à eux : le Feu des Origines, la première des Flammes, la genèse de l'Inspiration.

C'est alors que Janus intervient.

2.6 Conclusion

Janus édicte une nouvelle Sentence : celle du Choix. Austéran devient alors un lieu coupé de l'Harmonie pendant une heure, où nul ne pourra faire violence à quiconque. Une heure consacrée à une question : que faut-il faire de la Sphère Cyselée ?

Faut-il la laisser sur l'Harmonie ou la mettre à l'abri dans le Tableau-Monde ? Le Feu des Origines peut-il être contrôlé ? Qui risque de s'emparer de ce pouvoir immense ?

Janus propose à qui le veut de se porter candidat pour déterminer l'avenir de la Sphère Cyselée. Les gens d'Austéran sont libres de voter, ou non, pour le candidat de leur choix. Janus accepte même de se mettre sur un pied d'égalité et de se porter candidat.

Après une heure de débat, la majorité des gens d'Austéran se prononcent en faveur de Pimprenelle, une lutine, membre de l'Éveil. Curieuse anecdote, elle fut l'une des gardiennes de la Sphère Cyselée au sein du Tableau-Monde d'Avenicci, avant de prendre la fuite à l'ouverture de celui-ci à Triste-Pierre. Elle choisit d'emporter la Sphère Cyselée dans le Tableau-Monde.

Le Drame se conclut d'une étrange façon... Alors que Pimprenelle pénètre le monde de la toile, cette dernière s'embrase ! Le piège qu'Ahmid, le porteur de l'Aspect Corps, réservait à Janus se referme sur une âme innocente. Le Tableau-Monde d'Avenicci n'est plus. Janus survit. La Sphère Cyselée semble perdue à jamais. Doit-on s'en réjouir ?

À suivre...

3 Bilan du projet

L'objectif n'est pas de fournir un bilan exhaustif. Mais d'avoir une vision globale des forces et faiblesses, pour en faire émerger les améliorations essentielles pour le dernier Drame de la trilogie en 2019.

3.1 Satisfaction

3.1.1 PJ

Nous avons reçu 96 réponses sur 128 participants (75.00% de taux de retour). Le taux de satisfaction des joueurs est élevé (93,75%) et atteint un niveau supérieur à celui du premier acte (71,88% de tout à fait satisfait contre 54,74% lors de l'Acte I).

	Appréciations	Acte I	Acte II	Évolutions
Insatisfait	Totalement insatisfait	0,00%	0,00%	NA
	Insatisfait	8,42%	6,25%	-11,46%
Satisfait	Satisfait	36,84%	21,88%	-40,97%
	Tout à fait satisfait	54,74%	71,88%	+29,12%

Quelques chiffres clés :

- Deux de nos points faibles de l'Acte I ont été corrigés avec un grand succès. Alors que les règles étaient désignées comme le principal point faible de l'Acte I (67,71% de taux de satisfaction), le nouveau système a été très largement plébiscité (97,89% de satisfait dont 71,58% de très satisfait) récupérant l'une des premières places avec une hausse de 30,07%. La communication pré-GN était largement perfectible et vous considérez que nous avons rectifié le tir avec une hausse de 17,61% de satisfaction pour un total de 88,42%.
- La sécurité (98,94%), les échanges avec les PNJ (97,87%), le système de règles (97,89%), le site de jeu (97,89%) et l'aménagement des spots de jeu (97,84%) sont les points qui ressortent comme les plus positifs.
- L'intégralité des autres domaines a vu une augmentation de satisfaction générale (« Satisfait » + « Tout à fait satisfait »). Ils ont également tous enregistré une hausse des « Tout à fait satisfait » aux dépens des « Satisfait ».
- Le rapport avec l'Organisateur référent est le seul domaine où le taux de satisfaction a baissé en comparaison de l'Acte I (83,15% à l'Acte II contre 94,85% à l'Acte I). Il n'est pourtant pas le point ayant emporté le moins de contentement puisque les intrigues personnelles malgré une amélioration de 6,78% par rapport à l'Acte I, sont avec 78,72% de satisfait le seul domaine en dessous des 80%.

Les points positifs les plus fréquemment notés :

- Les règles ingénieuses qui permettent de grandement fluidifier le jeu et qui participent à instaurer une meilleure immersion.
- L'excellente organisation et la disponibilité des organisateurs sur le site qui permet d'apporter des réponses très rapidement.

- La richesse des intrigues et du scénario au service d'un rythme prenant.
- Le site de jeu et l'artistique mis en œuvre pour le sublimer (aménagement des espaces et musique).

Les points négatifs les plus fréquemment notés :

- La date de livraison des BG une nouvelle fois trop tardive pour favoriser l'implication pré-GN dans son personnage.
- La communication pré-GN avec certains organisateurs référents qui n'avaient pas la réactivité et la transparence attendues.
- Les démons jugés parfois sévèrement car susceptibles de briser une ambiance et une dynamique RP.
- L'auberge tant dans la quantité et la qualité de la nourriture que dans son fonctionnement (attente et gestion de la vaisselle) n'a pas emporté vos suffrages.
- L'absence d'une taverne séparée de l'auberge.

Recommandations 2016 et résultats

- Capitaliser sur la forte accessibilité des organisateurs référents sur site afin de continuer à fournir ce service aux joueurs.
⇒ OK
- Continuer à travailler avec les mêmes partenaires pour l'auberge et la taverne.
⇒ OK (changement sur la taverne)
- Respecter drastiquement le retro-planning et ses deadlines pour assurer une livraison des éléments aux joueurs plus en amont de l'événement.
⇒ Échec
- Respecter drastiquement le cahier des charges pour les backgrounds afin de gagner en uniformisation du plaisir de jeu et contenter un plus grand nombre de joueurs.
⇒ OK
- Refondre les règles en les simplifiant et en fluidifiant leur application.
⇒ OK
- Repenser le système économique et la gestion de la charge.
⇒ OK
- Considérer l'ajout de conflits et d'oppositions plus marqués entre les groupes, les organisations, les acteurs politiques, etc.
⇒ OK (pouvait être accentué)
- Rallonger la durée du GN.
⇒ OK

- Placer les joueurs au cœur de la scène de fin.

⇒ OK

Recommandations 2019

- Conserver notre niveau d'exigence globale dont découlent une densité et une qualité quasi-unanimement reconnue par les joueurs nous faisant confiance.
- Améliorer l'organisation pré-GN par une meilleure gestion du rythme du projet. Il faut une meilleure surveillance du planning où les livrables pour les joueurs sont attendus bien plus tôt. En effet, malgré une deadline 2 mois avant l'événement, il y a eu encore trop de retard dans les envois des documents.
- Améliorer le recrutement et surtout le positionnement des organisateurs dans l'équipe. Même si l'équipe de l'Acte II était d'une grande qualité, certains organisateurs n'étaient pas dans une zone de confort pré-GN leur permettant de délivrer ce qui était attendu.
- Capitaliser sur nos forces qui restent l'immersion sur site, l'artistique et la richesse de nos intrigues.
- Améliorer l'auberge avec un point d'attention particulier sur les détails tels que la gestion des heures de repas, des tables et la vaisselle.
- Remettre en place une taverne détachée de l'auberge.

98% des PJs sont prêts à re-signer pour le troisième opus.

3.1.2 PNJ

Nous avons reçu 20 réponses au questionnaire sur les 29 PNJs présents sur l'évènement (69% des réponses). Un bon retour des personnages non-joueurs dans l'ensemble.

Insatisfait	Totalement insatisfait	0,00%	10,00%
	Insatisfait	10,00%	
Satisfait	Satisfait	30,00%	90,00%
	Tout à fait satisfait	60,00%	

Nous notons cependant un certain pourcentage de PNJs non satisfaits pour cet Opus.

Les points positifs les plus fréquemment notés :

- Une équipe orga présente (qualité/écoute/gentillesse/disponibilité/cohésion)
- Le site de jeu et la partie artistique (décors/musiques/ambiance générale)
- Les règles et le fair play des joueurs

Les points négatifs les plus fréquemment notés :

- La quantité lors des repas et le service compliqué (par table de 8 obligatoirement)

- La gestion des PNJs en amont (pas assez de brief / préparation en amont sur les costumes compliqués).

Recommandations 2019

- Réaliser des BGs plus détaillés pour les différents rôles à jouer pour un PNJ. Inclure leur fiche technique (règles spéciales). Cette recommandation était déjà présente pour 2016 mais n'a pas été suffisamment suivie.
- Prendre plus de soin au casting des PNJs en évitant de frustrer des personnes sur site (ex. : Milice). Il faut notamment être clair sur notre définition d'un PNJ. Un PNJ est au service de l'histoire et doit contribuer à l'immersion des PJs.
- Prévoir un service à l'Auberge dédié aux PNJs.

95% des PNJs sont prêts à re-signer pour le troisième opus.

3.1.3 Partenaires

Nous avons reçu 8 réponses au questionnaire sur les 12 partenaires présents sur l'évènement (67% des réponses).

Insatisfait	Totalement insatisfait	0,00%	0,00%
	Insatisfait	0,00%	
Satisfait	Satisfait	25,00%	100,00%
	Tout à fait satisfait	75,00%	

Le retour des partenaires qui se sont exprimés est donc excellent.

Les points positifs les plus fréquemment notés :

- L'ambiance de jeu
- L'implication et la disponibilité des organisateurs
- Le confort sur site pour les partenaires

Les points négatifs les plus fréquemment notés :

- La gestion des repas PNJs à revoir
- La décoration de la taverne/auberge
- Le matériel de cuisine défaillant (frigo)

Recommandations 2019

- Gérer les repas des Orgas / PNJs sur des créneaux différents de ceux des PJs
- Opter pour un service de type self car le service à l'assiette demande beaucoup trop de travail pour une équipe non-professionnelle.

100% des partenaires sont prêts à re-signer pour le troisième opus.

3.1.4 Organisateurs

- Une satisfaction générale est partagée par l'ensemble des organisateurs. Les membres déjà présents sur l'Acte I ont pu capitaliser sur leur première expérience et mesuré une amélioration nette des conditions sur site. Les nouveaux, pour la majorité néophyte dans l'organisation de GN, ont tous salué la bienveillance et l'accueil des anciens.
- La nouvelle organisation par unité de coordination (un coordinateur + 3 scénaristes) a montré des avantages et demande certainement à être reconduite pour 2019.
- Dans les difficultés perçues et les sources d'insatisfaction viennent, comme lors de l'Acte I, la charge de travail engendrée par le niveau d'exigence sur les livrables et les intrigues.
- Tous les organisateurs ont pour autant pris un grand plaisir à faire partie de cette aventure avec le sentiment d'avoir contribué à un événement de qualité.

3.2 Administratif

La gestion des désistements PJ/PNJ a été largement simplifiée pour l'organisation (35 désistements en 2014 et moins de 10 en 2016) et aura permis de travailler dans de meilleures conditions. Il reste nécessaire de **maintenir la date butoir de remboursement** en cas d'annulation *a minima* 3 mois avant le début du GN pour éviter les remplacements dans l'urgence, alors qu'ils auraient pu être anticipés. Cette date butoir pourrait disparaître pour les joueurs et PNJ ayant déjà participé au premier et au second opus.

Le fait d'annoncer clairement, et dès l'inscription, l'impossibilité de céder sa place à un tiers a parfois été un frein aux inscriptions, mais aura permis au GN d'accueillir des joueurs investis, motivés et sûrs d'être présents en tant qu'acteurs de l'évènement.

Donner une priorité d'accès aux inscriptions (3 semaines) pour les PJ et PNJ du premier opus a plus été une question de principe qu'une vraie nécessité, les inscriptions ayant été reçues progressivement sur 3 mois. Cependant l'accès prioritaire aux inscriptions 2019, avant l'ouverture générale, pour les anciens joueurs (2014 et/ou 2016) devrait être maintenu pour privilégier la continuité scénaristique et remercier symboliquement les joueurs qui nous ont soutenus.

La question du paiement en ligne des inscriptions a été évoquée par plusieurs joueurs et pourrait se poser. C'est cependant le coût (2.55 euros en moyenne pour une PAF de 109 euros, soit 350 euros en moins sur le budget du GN) qui reste un frein.

3.3 Financier

Nous avons, au final, eu un budget de 15 145 €, sur lesquels nous aurons dépensé 14 827,77 € au 1^{er} juillet 2017 (prise en charge de dépenses constatées d'avance : assurance 2017, hébergement du site internet pour 2017, etc.).

Un solde de trésorerie positif est donc dégagé à hauteur de 317,23 €. Il s'ajoute au 78,02 € du premier opus. Ce résultat est plus encourageant que l'année dernière et révèle une meilleure gestion de nos lignes de dépenses.

Les frais de décorum ont été largement plus importants que prévus (+400 €), mais ils ont été pilotés et imputés volontairement sur plusieurs autres lignes de dépenses. La principale ligne d'économie réalisée étant sur la partie transport, entre autre grâce au prêt d'un camion de 20 m³. C'est également dans la continuité de cette logique de partenariats inter-associatifs que le budget a pu être clôturé en positif tout en maintenant le niveau souhaité d'attendus (prêts à titre gracieux ou à des tarifs symboliques par des associations comme « Be Larp », « Mondes Parallèles », etc.).

La rigidité du cahier des charges établis pour le choix du site de jeu (comprenant les caractéristiques techniques annexés au contrat) aura permis de limiter les mauvaises surprises (et donc les dépenses) sur site. Il reste pour autant le second plus gros poste de dépense (5.500 €) après la restauration.

3.4 Logistique

La majeure partie du matériel nécessaire à la réalisation du GN était réparti sur 3 sites :

- Ruffec (16)
- Saint Leger Magnazeix (87)
- Rivières (16)

Cette **réduction du nombre de lieux de stockage du matériel** (de 7 à 3 entre 2014 et 2016) a été rendu possible par le soutien de deux structures (l'association « Be Larp » et le « Centre Social du Ruffécois ») et a permis de réduire les investissements de transport.

3.5 Communication

3.5.1 Communication pré-GN

La centralisation de la communication a permis une bonne distribution simultanée de l'information globale et une meilleure réactivité sur la prise en compte des questions générales des joueurs. Des réponses ont toutefois pu se faire attendre, mais les joueurs n'avaient pas à trouver eux-mêmes le bon interlocuteur pour les obtenir.

Le site internet du GN a pris sa place légitime de référencement principal sur les documents logistiques et de jeu et il a été relayé efficacement via la liste de diffusion par mail et Facebook.

Il semble cependant nécessaire pour 2019 de trouver un nouvel outil de mailing (ou de ne pas en utiliser) afin que les mails diffusés ne finissent pas en Pourriels ou en Promotions, ce qui les rend facile à rater.

3.5.2 Communication sur site

La qualité des outils de communication sur site a été largement amélioré grâce à l'augmentation du parc des talkies walkies et à l'utilisation majoritaire des oreillettes. Ceci aura été possible entre autre grâce au soutien de 4 associations (« Mondes Parallèles », « Be Larp », « La Guilde de Bretagne », « A3DL »).

3.6 Partenariats

Cette année, nous avons eu moins de partenariats que lors de l'opus précédent.

- Lutetia Lacrymae pour l'auberge et la taverne
- Bina pour les photographies

Nous avons néanmoins été bien soutenus concernant le prêt ou la location de matériel à tarif préférentiel (Mondes Parallèles, Centre Social et Culturel de Ruffec, Incarna, Be-Larper).

Les partenaires intégrés à l'évènement ont fait preuve d'une grande autonomie dans le cadre qui avait été fixé. Les conventions élaborées bien en amont et la définition des cahiers des charges de chacun ont permis de se concentrer, sur le terrain, aux autres priorités.

Cependant, malgré l'augmentation de 10% alloué à Lutécia Lacrymae, un grand nombre de personnes (PNJs/PJs) se sont plaints des quantités parfois insuffisantes.

Recommandation 2019 :

- Re-formaliser les partenariats effectués en 2016 avec les personnes et les associations qui seraient d'accord pour travailler de nouveaux avec nous.
- Consacrer plus de temps en amont à l'élaboration des repas et à la gestion des quantités et trouver le bon rapport qualité/prix afin de ne pénaliser ni les joueurs, ni le budget de l'association.

ACTAES FABULA

4 Perspectives

4.1 La suite : où et quand ?

L'organisation aimerait conserver le format de jeu sur 3 jours et cible par conséquent un week-end de 3 jours sur le premier semestre 2019.

L'association va s'atteler courant 2017 à chercher un site pour effectuer la suite de l'évènement. Il devra se situer dans l'une des régions suivantes : Pays de la Loire, Aquitaine, Centre, Limousin ou Poitou-Charentes.

Le cahier des charges, fixé par l'association, et le tarif seront les facteurs qui conditionneront le choix définitif (début 2018).

4.2 Acte III : Pour qui ? Comment cela va-t-il se passer ?

Prioritairement pour les participants de l'opus 2014 et/ou 2016 qui seront informés, par mail ET sur le site internet ET sur le compte Facebook du Cycle des Éternels, du début des inscriptions. Les joueurs et PNJs de l'acte I et/ou de l'acte II disposeront donc de la possibilité de s'inscrire avant les nouveaux entrants.

Le nombre de joueurs et de PNJs n'est pas défini à ce jour. Il dépendra des recrutements effectués dans l'équipe d'organisation ainsi qu'auprès des partenaires, et ceci en date de lancement des inscriptions.

Comme en 2014 et 2016, nous serons soucieux d'essayer de maintenir les ratios suivants :

- 1 scénariste / 8 PJs
- 1 PNJ / 5 PJs
- 1 staff (orga + PNJ + partenaire) / 2 PJs