

PLUSIEURS
TÊTES



UN SEUL
CŒUR

DOSSIER DE PRESSE

de l'association de l'Hydre

ASSOCIATION PROMOUVANT LE JEU



SOMMAIRE

Présentation	3
Nos activités	5
Compétences	12
Nos valeurs	14
Nos engagements	16
Presse	17
En Bref	18
Contact	19

Bienvenu !

*En lisant ces pages, vous allez **découvrir le monde** fantastique **de l'Hydre**. J'espère que vous aurez du plaisir à vous plonger dans la lecture de ce qu'est la **culture** du jeu et l'art du Grandeur Nature.*

*Je suis persuadé qu'à la fin de ces pages, vous serez convaincu que notre association mérite d'avoir de **nouveau mécène**. Peut-être vous ?*

Je vous souhaite une lecture agréable et j'espère que notre association saura vous surprendre.

*Adrien Bruno
Président de l'association l'Hydre*

L'ASSOCIATION L'HYDRE

Fondée à Morges (VD) le 6 octobre 2007 par un groupe d'amis, elle a pour but d'organiser des **manifestations ludiques dans la région romande**. Articulant son activité principalement autour des jeux de rôles Grandeur Nature (abrégié GN), elle propose toutes sortes d'événements promouvant le jeu.



Composée aujourd'hui de plus d'une **centaine de passionnés**, notre association est la plus grande de Suisse romande consacrée au GN. Nous avons donc à cœur de véhiculer une image positive de nos activités.

Nous n'avons **aucune orientation politique, financière ou religieuse**. Notre seul désir étant de faire partager, au cours

de nos événements, notre passion du jeu, du costume et de la mise en scène, avec des participants venant de tous horizons.

*Pour beaucoup L'Hydre est comme une deuxième famille, à l'image de notre devise, « **Plusieurs Têtes, Un Seul Cœur** ».*



L'ASSOCIATION L'HYDRE

Organisation

Notre association élit tous les deux **ans un comité de 5 à 7 personnes**. Ce comité gère les affaires courantes, la comptabilité, la communication et supervise les différents événements et projets.

Pour l'organisation de nos activités, des commissions de plusieurs membres se forment et se répartissent les tâches dans divers groupes de travail.

Extrait de nos statuts

Article 1 : Forme juridique et siège

L'Hydre est une association à but non lucratif régie par les articles 60 et suivants du Code Civil Suisse, pour autant que les présents statuts n'y dérogent pas. Le siège de l'association est dans le district de Morges (CH-1110) et son adresse postale est déterminée par le Comité. La durée de l'association est indéterminée.

Article 2 : But de l'association

L'association a pour but de promouvoir et d'organiser des manifestations ludiques.

NOS ACTIVITÉS

Voici les principaux loisirs qui se pratiquent au sein de notre association.



Jeu de rôles
Grandeur Nature



Jeu de rôle
de table



Jeu de
plateau



Jeu de
figurines



Soirées
costumées
à thème



Sorties
culturelles



Ateliers
et animations

Jeu de rôles Grandeur Nature (GN)

Le GN est un savant mélange de "**murder party**", de **théâtre d'improvisation** et de **reconstitution historique**. Chaque participant va y **incarner un personnage** qui va **vivre une aventure** dans un univers fictif.

S'agissant de l'une de nos activités principales, nous vous invitons à parcourir la page suivante pour une explication plus détaillée.



Jeu de rôle de table (JDR)

Le JDR est un type de jeu de société. Un Maître du Jeu (MJ) propose une aventure dans laquelle il convie les participants à incarner un personnage selon des règles établies. Grâce à la narration, il immerge les joueurs dans l'univers. Ces derniers interagissent à leur tour et poursuivent leurs histoires en contant les actions de leurs personnages.



Les **accessoires emblématiques du JDR sont les dés**. Ces derniers permettent de déterminer la réussite ou l'échec d'une action. Laissant libre cours à leur imagination, les joueurs vivent ainsi des aventures extraordinaires.

Donjon et Dragon est le plus célèbre et le plus ancien des JDR.

Le jeu de plateau

Les jeux de plateau sont une sous-catégorie de jeux de société qui nécessitent généralement l'utilisation d'une surface de jeu ainsi que de pions et autres marqueurs.



Les jeux ont généralement **un objectif** que les participants **cherchent à atteindre**, que cela soit de manière individuelle lorsque le but est la confrontation, ou en équipe lorsque le but est la coopération.



Le jeu de figurine

Le jeu de figurines est un type de jeu de société mettant en scène des escarmouches ou des batailles entre plusieurs armées, dans un contexte historique ou un monde imaginaire, à l'aide de figurines disposées sur un plateau de jeu et de règles chiffrées. Chaque **joueur dirige l'une des forces en présence et tente de remporter la victoire grâce à ses talents de stratège.**



Une partie du plaisir réside également dans la constitution et la peinture de son « armée ». Cette dimension est encore plus forte dans les jeux à univers fantastique que dans les wargames.



Soirée costumée à thèmes

Ce serait mentir de ne pas mentionner la fête. Nous aimons partager de bons moments, parfois sans forcément jouer. Alors de temps en temps **une petite équipe se forme et organise de somptueuses soirées à thème.**



Nous faisons "chauffer les platines", sortons nos plus beaux costumes, organisons des activités divertissantes en lien avec la soirée et potassons nos grimoires à cocktails ! A l'Hydre aussi, nous aimons manger, danser et boire - toujours avec modération bien évidemment !

Sorties culturelles

Tout autant intéressé par le jeu que par la **culture**, nous nous retrouvons aussi afin de partager ensemble des **moments didactiques** principalement autour des cultures geek, littéraire ou cinématographique.



Les sorties de films, d'expositions ou de spectacles proches de nos univers sont toujours une bonne occasion de nous réunir afin de **vivre ensemble** ces moments, de **découvrir et apprendre** de nouvelles choses.

Ateliers/animations

Étant un vivier de compétences en tous genres, nous partageons volontiers nos connaissances. Pour nos membres nous proposons **des ateliers d'initiations/entraînements** de combat théâtral, activités créatives diverses ou de jonglerie de feu.



Étant parfois sollicités par des organisations externes, nous avons participé à **divers événements** : pour la ville de Morges, le Colibris festival, le camp cantonal (VD) scout, le Diabolo Festival, le Swiss Fantasy Show ou encore des animations costumées dans des cinémas.



NOS ACTIVITÉS

QU'EST-CE QUE LE GN ?

Quelque part, nous avons **tous déjà expérimenté** un peu le GN ; Petit, ne vous êtes-vous pas déjà imaginé recherchant un trésor déguisé en pirate ou combattant un dragon avec une épée en carton ?

D'où vient le GN ?

Un jour, les joueurs de JDR ont eu l'idée de **vivre physiquement et en costume leurs aventures**. C'est ainsi qu'à la fin des années 1970 les premiers GN ont vu le jour.

Mais comment ça marche ?

Le temps de quelques heures ou de quelques jours, des personnes de **tout âge et de tous horizons se rassemblent**. Chaque participant costumé va y incarner un personnage qui va vivre une aventure dans un univers défini. **L'histoire se crée au fur et à mesure des interactions entre les joueurs**. Leurs actions seront influencées par le déroulement du scénario et les intrigues auxquelles ils vont être confrontés.



Comment crée-t-on un GN?



En règle générale, un groupe de personnes motivées par une idée commune va se former. Pendant plusieurs mois, des **scénaristes** imaginent et définissent une trame, des quêtes, des intrigues et des règles.



Pendant ce temps l'équipe de **scénographie** crée les décors, les objets et les costumes afin de rendre l'expérience plus immersive. Quant à l'équipe **logistique**, elle s'occupe de trouver un terrain de jeux, organiser l'installation ainsi que de gérer la nourriture.

Quels sont les univers ?

Les GN se déroulent principalement dans des **univers fictifs**. Ils sont soit inspirés d'un univers existant (généralement la littérature et le cinéma) ou il peut s'agir d'une œuvre créée de toute pièce.

Le **médiéval-fantastique** (univers du Seigneur des anneaux par exemple) est le type d'univers le plus répandu. Mais il y a aussi la **science-fiction** avec le post-apocalyptique (par exemple : zombie), le space opéra (par ex : Star Wars), le cyberpunk et les autres univers utopiques ou dystopiques. Mais de plus en plus, des GN **contemporains** ou **historiques** voient le jour.

Voici une liste non exhaustive d'univers que vous pourrez rencontrer :

médiéval-fantastique, Star Wars, Warhammer, steampunk, pirates, zombies, vampires, far west, Harry Potter, seconde guerre mondiale, mythe de Cthulhu époque victorienne, romains, vikings...

Comment on y joue ?

Le personnage



Dans la majorité des cas, le joueur reçoit une fiche de personnage avec **l'histoire, le caractère et les ambitions du personnage qu'il va incarner**.

Selon le type de GN, la fiche peut faire quelques lignes à plusieurs pages de contenu. Pour les gros GN, les joueurs définissent eux-mêmes leur personnage selon les règles du GN.

Le costume



Chaque joueur s'équipe d'un costume en lien avec son personnage et l'univers du GN. C'est un **accessoire indispensable pour une bonne immersion**.

Il existe des boutiques spécialisées où l'on peut trouver tout l'équipement nécessaire, mais fréquemment les participants confectionnent eux-mêmes une partie ou l'ensemble de leur costume.

Les combats



Il n'est pas rare lors d'un GN de vivre une scène de bataille. Équipés **d'armes factices** (armes et projectiles en mousse), les joueurs **simulent les combats**.

D'ailleurs, nous organisons des ateliers d'escrime théâtrale afin d'interpréter les coups de manière convaincante et en toute sécurité.

Le nombre de participants

Les petits GN comptent quelques joueurs et les plus gros peuvent aller jusqu'à 10'000 participants (Conquest of Mythodea en Allemagne). À l'Hydre, nous organisons en moyenne des **événements de 80 à 100 joueurs**, mais notre plus grand GN a rassemblé 400 personnes à Yens en 2016.

Mais quel est le but ?

Il n'y a pas de gagnant ou de perdant. Le but est de vivre une aventure hors du commun, conviviale et dépaysante. Le joueur peut y faire l'expérience de situations insolites et d'émotions qu'il ne pourra jamais vivre dans la vie quotidienne. Comme nous aimons le rappeler à l'Hydre, **un GN ne se gagne pas, il se vit**.



COMPÉTENCES

Nos membres ne s'épanouissent pas seulement dans le "fun". L'organisation et la participation à nos divers événements permettent aux diverses têtes de l'Hydre de **développer toute une palette de compétences.**

Compétences techniques

L'**entraide** et la **transmission** sont les pivots qui nous permettent de collaborer efficacement dans nos projets. Voici les principales compétences techniques que nos membres développent :

Organisation

- Gestion de projets (Scrum, Waterfall) et management
- Logistique (déplacement de matériel, montage de camp, stockage, gestion électrique, ...)
- Informatique (site web, création de logiciels, gestion de réseaux sociaux)
- Administration (trouver un lieu, autorisations, gestion de budget, comptabilité, communication, ...)
- Gestion de l'intendance (nourriture, gîtes ou lieux de campement, commodités, parking, ...)

Artistique

- Scénario (l'écriture, création de mécanique de jeux et énigmes)
- Scénographie (création de décors, construction, peinture)
- Costume (couture, travail du cuir, autres matières) et maquillage
- Performances scéniques

COMPÉTENCES

Compétences personnelles

Nos activités permettent aussi de développer des compétences personnelles :

- Dépassement de soi et persévérance
- Le fair-play
- Camaraderie, vivre en communauté et le travail en groupe
- Expérimenter ou approfondir d'autres facettes de sa personnalité dans un cadre sécurisé et la gestion d'émotions fortes

Toutes ces aptitudes acquises dans une ambiance bienveillante et ouverte à l'apprentissage sont un **vrai atout** pour nos membres dans leur **vie professionnelle et personnelle**.





NOS VALEURS

Les valeurs que nous défendons sont **positives et universelles**, et s'illustrent autour du partage ainsi que de **l'amitié** qui se crée pendant nos événements.

Elles s'articulent entre les membres, les partenaires et les participants.

Voici quelques adjectifs qui qualifient notre association :



Engagé



Responsable



Ludique



Créatif



Fédérateur



NOS VALEURS

Engagé

Les membres de l'Hydre se mettent au service d'une cause : le jeu. Animés par la passion chacun **s'implique à de différents niveaux**, les organisateurs comme les participants, et dans de multiples domaines.

Nous **aimons nous surpasser** afin de vivre des moments inoubliables.

"Je sers le GN et c'est ma joie"

peut se lire sur certains t-shirts collector d'organisateur de l'un de nos GN

Responsable

L'Hydre met un point d'honneur au bon déroulement de nos activités au travers de la **bonne entente avec les autorités compétentes**, du respect des sensibilités de nos participants ainsi que du **matériel** et des **lieux** qui nous sont mis à disposition.

Ludique

Le temps personnel des têtes et du cœur de l'Hydre est **tourné vers les jeux**. Quelle belle manière de se construire ! Comme dit le proverbe : « N'est pas sage qui ne sait quelquefois folâtrer. »

Nous utilisons aussi le jeu pour **mettre en avant la culture** et particulièrement les univers de la culture populaire.

Créatif

Les personnes pratiquant le jeu de rôle au sens large sont créatives et manifestent des **aptitudes à l'invention**. Ils réalisent : costumes, aventures, décors, accessoires et événements pour les partager avec tous ceux qui rêvent secrètement de prendre part à une aventure.

Fédérateur

D'aucuns pourraient considérer que : «chacun pour soi et dieu pour tous» est une maxime acceptable.

À l'Hydre il n'en est rien, notre maxime tient en quelques mots : **«Plusieurs têtes – Un seul cœur»**.

NOS ENGAGEMENTS

L'une de nos valeurs est "responsable". De cette valeur découle un nombre d'engagements que nous tenons à observer.

Respecter les sites de jeu

Nous avons à cœur de mettre les lieux de jeu en valeur lors de nos événements et ces derniers sont **rendus dans un état irréprochable**.

Respecter les autorités

Nous suivons avec soin les **consignes données** par nos partenaires communaux et différentes autorités compétentes.

Respecter la nature

Nos événements ont souvent lieu en pleine nature et sont conduits de manière **à protéger la flore et la faune locale** en accord avec les directives des gardes-faunes.

Respecter la sécurité

Nous organisons aussi bien la **prévention des incidents** que **l'intervention des secours** si nécessaire

Respecter les participants

La **bienveillance**, l'**entraide** et la **camaraderie** sont des valeurs placées au cœur de chacun de nos événements.

Respecter le voisinage

Nous nous préoccupons du **bien-être** du voisinage, agissant toujours de manière **respectueuse et courtoise**.





REVUE DE PRESSE

Articles de presse

Journée médiévale fantastique

Journal de Moudon
5 juillet 2013

Une journée médiévale fantastique

5 juillet 2013
L'Écho du gros de Vaud

Le monde de Brume dans les Bois des Brigands

18 juillet 2013
Journal de Moudon

Les jeux de rôle grandeur nature montrent les dents

12 juillet 2014
24 Heures

« le gagnant est celui qui s'amuse »

13 juillet 2014
La Côte

Un univers où se mêlent les fantaisies

18 juillet 2014
Journal de Morges

Fantastique épopée

18 juillet 2014
L'Écho rollois et aubonnois

Débarquement de hobbits au marché de Morges

13 décembre 2014
24 Heures

Émission de radio

FICTION 5/5 - Un jeu grandeur nature

11 mai 2018
RTS, émission Vacarme

EN BREF



102 membres



14 ans



+ 50 événements



30 à 400

participants par événements



2h à 4 jours

durée de nos événements



CHF 66'000.-

notre plus gros budget

Quelques lieux

- Château de Vaulruz
- Fort l'Écluse (F)
- Fort de Champex-lac
- Domaine du Monteret
- Caveau de Couvaloup
- Foyers de Beausobre
- Champs d'agriculteur
- Refuge de Reverolle
- Thierrens
- Lussy

Événements exemples

Vestiges

Type : Jeu de Rôles Grandeur Nature

Date : septembre 2019

Budget : CHF 14'600.-

Durée : 3 jours

Nombre de participants : 150

Hydriades

Type : Convention de JDR

Date : à l'ascension depuis 2016

Budget : CHF 16'000.-

Durée : 3 jours

Nombre de participants : 90

Hydralloween

Type : Soirée costumée à thèmes

Date : week-end d'Halloween depuis 2011

Budget : CHF 5'500.-

Durée : 1 soirée

Nombre de participants : 120

CONTACT

Association L'Hydre

1110 Morges

www.hydre.ch

Chaine Youtube : [cliquer ici](#)

ou chercher association hydre sur Youtube

Page Facebook : [cliquer ici](#)

ou www.facebook.com/AssoHydre

Retrouver nos statuts, coupures de presse et autres documents complémentaires sur: www.hydre.ch/dossier-presse

Crédits photos :

Adrien Bruno – Christine Talos – Gabriel Chevrier – Gill Gaussen – Izaphotographies
Marc Garnier – Mélanie Colosov – MelisZch – Simon Magnenat – Tania Grand

Chef de projet

Tristan Broquet
tristan@hydre.ch
076 675 39 45

Comité de l'association

Président : Adrien Bruno, adrien@hydre.ch

Vice-Président : Luc Meuwly, luc@hydre.ch

Trésorier : Gaspard Grosjean, gaspard@hydre.ch

Secrétaire : Gauvain Jacot-Descombes, gauvain@hydre.ch

Adjointe : Mélanie Colosov, melanie@hydre.ch

Adjoint : Tristan Broquet, tristan@hydre.ch

