



Classes de personnages

Magiciens

N'est pas magicien qui veut. Dans ce monde, on naît avec des aptitudes à la magie ou pas !

On les appelle les porteurs de robes, à cause de leur grande robe à capuche traditionnelle, mais ne vous y trompez pas, ils sont souvent craints ou au moins respectés.

Un magicien passe sa vie entière à étudier. Il en ressort un être très cultivé, que l'on retrouve souvent proche des rois, des chefs, à des postes clef du pouvoir. Si les aptitudes physiques ne sont pas son fort, il sait s'entourer et ses pouvoirs sont souvent dissuasifs ! Le magicien porte un bâton d'environ deux mètres (un bourdon) qui sert de catalyseur pour son pouvoir. Il ne peut s'en servir pour combattre, même pas pour parer un coup, mais le premier sort qu'un magicien apprend est la lumière au bout de son bâton...

Pourquoi un rat de bibliothèque viendrait dans ces Terres Sauvages ? Le pouvoir, la connaissance... on parle de nouvelles puissances magiques là-bas...



Guerriers

Le goût des armes et de l'aventure ! Quoi de plus évident que de se retrouver sur les Terres Sauvages. Sentir une arme dans sa main, défier le destin ! Vous êtes peut-être un noble en quête de gloire, un mercenaire assoiffé de richesse, un fidèle de votre nation en mission, un guerrier en quête de salut ou de perfectionnement martial... A vous de voir, mais vous serez issu d'un peuple dont porterez les habitudes martiales quant au choix de vos armes et armures... (Référez-vous au livret du monde)

Voici quelques exemples de spécialités guerrières :

- Chevalier : issu de la noblesse d'une contrée « civilisée » (Zamelina, Valenir ou Salanos), il est en mission pour sa famille, son pays...
- Écuyer (à jouer avec un chevalier) : l'homme à tout faire, le serviteur dévoué mais pas manchot avec une arme.
- Chasseur de primes : à la recherche de bandits, de fugueurs, de déserteurs...
- Garde du corps : rempart humain et défenseur d'un haut personnage ou d'un magicien sorti de sa bibliothèque.
- Joueur : il court les concours de combat et vient se faire une réputation dans les Terres Sauvages...
- Soldat en manque d'engagement : vétéran, il recherche une armée pour s'engager, pour retrouver l'ambiance d'une caserne.
- Mercenaire : il cherche le profit, on l'engage à la mission, à la journée, son épée est à louer.
- Moine-guerrier : il sert une religion, une église, il œuvre par elle et pour elle !
- Retraité : ancien soldat ou mercenaire, il veut passer à autre chose... Peut-être s'installer comme marchand, fermier ou autre... Mais il sait toujours se servir d'une arme.



Chasseurs, trappeurs

Solitaire ? Sans doute, le plus souvent. Vous aimez la nature, elle vous le rend bien ! Vous chassez, piègez parfois. Que vous soyez un trappeur vivant de la vente de peaux ou un habile chasseur travaillant à la demande, vous ne tuez jamais un animal pour rien... C'est un métier ingrat, souvent difficile ou les blessures ne sont pas rares. De plus il paye peu, mais, vous êtes fier de vivre en contact avec la nature, et ça personne ne peut vous l'enlever ! Vos armes – une arme de poing courte, une autre à lancer ou de jet pour la chasse – ajoutez à cela un bon équipement de cambrousse (Ficelle et canif) et le tour est joué ! A vous l'Est sauvage ! Seuls les chasseurs sont en capacité de pister et de dénicher les créatures de la forêt.

Chercheurs de trésors

Si en ville les malandrins s'occupent de larcins comme le vol à la tire, le cambriolage, les arnaques... en milieu rural, loin des bandits de grands chemins, on trouve les chercheurs de trésors. Pas forcément filous complètement, ils restent souvent des pilleurs de sépultures, et la manière dont ils ont récupéré leurs cartes au trésor laisse parfois à désirer... Parfois un collectionneur ou un autre mandrin vous a donné une mission précise, d'autres fois il vous faut payer des dettes... Il existe aussi de véritables archéologues, recherchant des objets des anciennes civilisations pour les exposer dans les musées des nations civilisées... Les Terres Sauvages offrent de belles promesses, puisque l'on a découvert les vestiges d'une ancienne civilisation ! Un sac avec une pelle de campagne, une arme courte, vos outils de crochetage et le monde est à vous ! Vos connaissances de terrain sont spécifiques et vous permettent seul d'en exhumer les trésors cachés.





Guérisseurs

Tout comme les magiciens, n'est pas guérisseur qui veut ! Dès l'enfance vous avez montré de l'empathie et un besoin réel d'aider les autres, à l'adolescence vos mains bienfaitrice savent calmer la douleur. Faire du mal vous est impossible. Plus tard, l'enseignement d'un maître vous a appris le reste... mais l'apprentissage est sans fin... Vous vous baladez à travers le monde, votre sac en bandoulière rempli d'onguents, d'herbes sèches et autres secrets bien à vous. Vous avez presque l'air d'un vagabond, mais partout où vous allez vous êtes bien accueilli... Et on dit que dans les Terres Sauvages il y a tant de choses à découvrir...

Le combat

Pas de point de vie, ni de point d'armure ! Ben comment qu'on fait alors ? Eh bien on se concentre sur ce qui arrive et sur l'équipement. Un magicien, sans armure, se prend un méchant coup d'épée dans le torse ? Il est à terre et hurle à la mort. Le même coup d'épée atteint un guerrier en cotte de maille, là ledit guerrier se dit qu'il doit éviter de se reprendre le même...

« Pensez » votre amure : êtes-vous plus vulnérable à la masse qu'aux armes tranchantes ? Une armure de plaque peut résister à une flèche, oui mais pas à un carreau d'arbalète ni à un épieu bien lancé...

Comme d'habitude on ne frappe ni la tête, ni les parties sensibles, si cela arrive, on s'excuse patement même si l'on est un loup garou en pleine furie guerrière !

Les combats à mains nues sont interdits, sauf s'il s'agit d'un accord entre les différentes parties, pour l'ambiance, et bien sûr en simulant les coups...

Les armes devront être réalistes : pas d'épée à une main d'1m50 de long et de 20 cm de large ! La plupart des épées à une main font 90 cm de long, c'est tout... Référez-vous au livret du monde. Si l'on porte une lourde arme à deux mains, on ne se balade pas avec elle sous le bras, mais sur l'épaule, et on ne la tient pas à bout de bras très longtemps pendant un combat...



S'il n'y a pas de décompte de point de vie, ni de point de frappe, il y a des **bottes** particulières (réservées aux guerriers). Le guerrier crie le nom de la botte, suffisamment explicite, en effectuant son attaque. Attention chaque botte a sa résistance ! Certains personnages ne craignent pas certaines bottes, ils crient « résiste » si c'est le cas.

Les bottes :

• Désarme

Le guerrier tape sur l'arme de l'adversaire en criant « désarme », celui-ci lâche son arme. Une dragonne peut lui permettre de la laisser pendre à son poignet.

• Brise bouclier

Réservé aux utilisateurs d'armes à deux mains, c'est un coup redoutable, qui brise le bouclier adverse. L'adversaire doit s'en défaire immédiatement et devra le faire réparer.

• Chute

Une feinte qui fait perdre l'équilibre au cours d'une passe d'arme. L'adverse tombe au sol à l'énoncé de la botte.

• Choc

Une botte pour ceux qui utilisent marteau ou masse, un coup puissant qui fait reculer l'adversaire de plusieurs mètres et lui coupe le souffle pendant 10 secondes.

• Brise membre

Taper le membre que l'on veut briser en criant le nom de la botte. La personne devra laisser pendre son bras, ou perdre l'équilibre s'il s'agit d'une jambe. Un guérisseur devra le soigner.

Brise arme : taper sur l'arme en criant le nom de la botte. La personne ne peut plus se servir de son arme. Il devra la faire réparer.

• Assommer

Arriver par derrière, poser le manche de son arme sur la nuque et dire « assommer », la personne est sonnée, à terre pour 5 min.

• Hémorragie

Pour les vicelards, un coup qui touche un membre ou le torse, en criant le nom de la botte. L'adversaire perd beaucoup de sang et devra vite finir le combat ou l'abandonner pour trouver un guérisseur avant de mourir.



La magie

La magie, c'est compliqué. Personne à part les magiciens, ne peut apprendre ou lancer un sort !

Un magicien ne peut pas apprendre le sort d'un autre magicien, il faut pour cela trouver/acheter des parchemins d'apprentissage magique.

Lancer un sort

Pour lancer un sort, le magicien doit suivre dans son intégralité le protocole décrit dans son grimoire de voyage. Il ne peut se passer de l'ingrédient, ni couper les phrases à prononcer, voire se tromper en les disant. Le lanceur doit, dans la plupart des cas, prononcer à forte et intelligible voix la **formule magique** afin que tous, et en particulier la cible, comprennent, ce qu'on leur dit. C'est là où le roleplay est important ! Cela peut être théâtral avec des gestes, des mouvements de bâton...

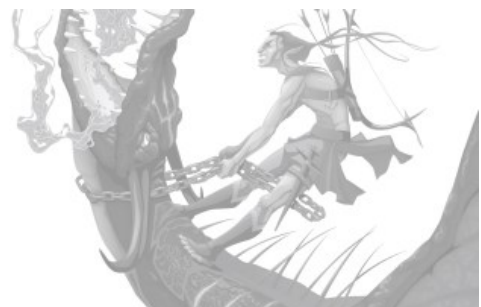
Soyez à l'écoute lorsqu'un magicien lance un sort près de vous ! Impossible de se mettre à hurler, de se boucher les oreilles, ou autre et dire après « quoi ? Une boule de feu dans ma tronche ? Mais je n'ai rien entendu ! ».

Le magicien fait un effort de jeu avec ses lancements de sort, la cible devra faire de même. En écoutant les effets du sort il n'est pas compliqué de mimer, de jouer l'effet du sort que l'on reçoit, que ce soit un sort d'attaque (une boule de feu, mimer la douleur de la brûlure), ou un sort mental (débilité, peur...).

Les **ingrédients** pour les sorts sont faciles à acheter au comptoir impérial, voire auprès de revendeurs illicites. Il est impossible de s'en fabriquer soi-même. Seuls des PNJs contrôlent ce genre de choses ! Prévenez-nous s'il y a de la contrebande étrange et pas claire !

La chasse

Seuls les chasseurs/trappeurs ont le droit de chasser. Les peaux réparties un peu partout sur le terrain de jeu ne concernent que cette classe de personnages : seuls les chasseurs peuvent les prendre, après les avoir touchées avec leur arme de chasse. Encore une fois un peu de jeu serait bienvenu. Il ne s'agit pas d'aller cueillir des champignons mais de partir à la chasse, que diable ! Attente, observation, discrétion, et on tire de loin !



La prise récupérée, elle est souvent garnie d'indications : s'il y a eu un combat difficile, des blessures pour le chasseur, un empoisonnement ou autre, et de plus des ingrédients (os, dent...). La peau, bien évidemment, une fois tannée, sera revendue au comptoir impérial, ainsi que les éventuels ingrédients, qui aideront à la fabrication de certains ingrédients magiques ou soignants ! A vous les brouzoufs ! Un carnet de chasse vous sera fourni, il permet de noter les animaux chassés et le nombre de fois que l'on chasse le même animal, au bout de trois chasse du même animal, on peut ne plus tenir compte des accidents de chasse, et donc sortir indemne de la rencontre.

Pour **tanner une peau**, il suffit de se fabriquer un petit carré/rectangle de bois pour y tendre la peau, le tannage (bénis soient les GNs fantastiques !) ne dure qu'une heure ! L'heure passée on décroche, et on peut vendre.

Ah ! Il n'y a pas que des peaux accrochées et inertes... Il y a aussi de belles bêtes qui vont vous donner du fil à retordre ! De plus, elles ne sont pas bien connues, on ne connaît ni leurs points faibles, ni mêmes leurs particularités d'attaque... A vous de voir ! Seuls les chasseurs peuvent récupérer les ingrédients sur les animaux : c'est qu'il faut savoir comment saigner, vider...



Les soins

Guérir demande aussi des ingrédients ! De ceux qui apaisent, soulagent, soignent, revitalisent... Mais les guérisseurs, s'ils ont le don d'apaiser les douleurs, de connaître les remèdes aux poisons, de remettre les os en place, de suturer les plaies et les bander... ils ne peuvent en campagne, loin de leur éventuel atelier, réaliser tous les remèdes. C'est pour cela qu'il y a le comptoir impérial ! Apportez-lui les ingrédients, on vous fera le remède.

Il est interdit de faire ingérer des plantes ou de les mettre directement sur la peau des personnes, sauf indication dans votre livre de soin. Lisez-le attentivement, et en cas de doute, le comptoir impérial vous aidera.

Vous seul avez le droit de partir à la recherche de plantes mais aussi de certaines petites bêtes qui seront la base de vos médications.

Personne à part les soigneurs ne peut guérir, remettre des os en place... En revanche on peut aider un soigneur en suivant ses directives.

Le crochetage

Personne, sauf un chercheur de trésors, ne peut crocheter une serrure ! Crocheter nécessite des outils de crochetage. On ne peut pas défoncer les coffres, les chaînes ou faire glisser celles-ci sur le côté ! Des outils de crochetage seront fournis afin que l'action ne soit pas simulée. Merci de ne pas perdre ou conserver les coffres et leurs contenus. Pour la fluidité du jeu, rappez rapidement les éléments au comptoir impérial.

Suivre ensuite les indications indiquées dans le coffre, du genre : « ne peut être lu que par des magiciens » ou « le coffre contient un piège puissant, vous changez de sexe ».



La peur

Cette règle aide à accentuer le roleplay, et surtout à le doser. Le système est simple, il y a deux niveaux : Peur et Terreur.

Vous pouvez vous retrouver face à un personnage ou une créature qui vous crie « Peur » ou « Terreur », ou un objet sur lequel est noté l'un de ces deux mots. Si vous n'avez pas de résistance particulière, à vous de jouer.

Bien évidemment la terreur est bien plus forte que la peur. Si la peur peut vous faire perdre vos moyens momentanément, du genre lâcher votre arme, sursauter et reculer rapidement, si elle vous empêche de raisonner sur le moment, on peut se reprendre et agir la stupeur passé. La terreur est bien plus terrible : c'est elle qui vous fait courir en appelant votre mère, qui vous réduit à l'état de flaque d'urine, qui vous fait vous mettre en boule au sol en sanglotant, qui vous paralyse et vous empêche de détourner le regard... et elle dure...

Les éventuelles résistances seront notifiées sur vos fiches, mais seront précises ! Du genre : « en tant que chasseur vous avez une résistance à la peur des animaux monstrueux, mais c'est tout » ce qui signifie qu'en cas de rencontre avec un guerrier humain qui balance Peur, ou face à un objet magique marqué du sceau de la peur, il n'y a aucune résistance.

Les poisons

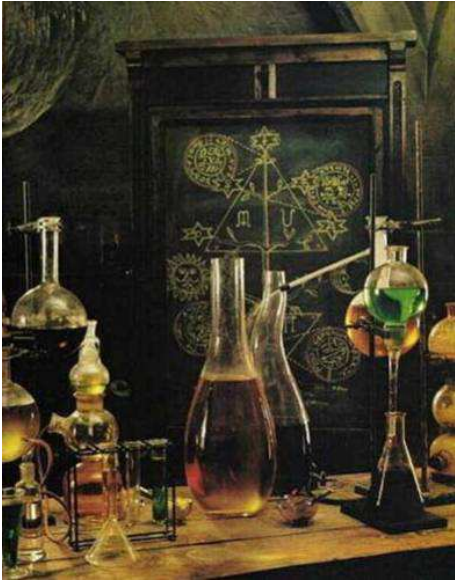
Les poisons sont connus dans tous les royaumes. Substances d'origine végétale, animale ou minérale, certains sont employés tels quels d'autres doivent être préparés, mélangés, distillés... La plupart servent en petite quantité à soigner des symptômes graves de maladies ou de blessures, d'autres sont de simples ou de terribles drogues. Utilisés en grande quantité ou additionnés d'un autre ingrédient cela donne des armes redoutables !

La plupart des poisons doivent être ingérés, mais quelques-uns doivent être en contact direct avec le sang (en enduisant une aiguille, une lame...), d'autres agissent par simple contact avec la peau. Si certains de ces dangereux produits ont un antidote, souvent coûteux ou difficile à préparer, ce n'est pas le cas de tous !

Qui peut connaître de telles substances ? Qui les utilise ? Hormis les guérisseurs qui en connaissent un rayon et en utilisent pour soigner, il y a aussi des magiciens, qui de la même manière s'en servent comme ingrédients de sortilèges. Dans le monde dangereux de la politique et du pouvoir, il est certain que l'on peut rencontrer des empoisonneurs... Mais jamais un guerrier digne de ce nom n'utilisera cette ignominie, cela irait contre les usages voire l'éthique du combattant ! Certains chasseurs pour endormir leur proie, s'ils la veulent vivante, de servent de soporifiques.

Il reste toutefois les empoisonnements accidentels ou causés par un animal. « Accidentels » aussi, s'il s'agit de pièges conçus parfois il y a longtemps, par un ancien peuple (héhé)... Accidentels, lors de manipulation hasardeuse de plantes inconnues... Quant aux bestioles rencontrées sur les Terres Sauvages.... Et bien vous verrez bien !

Le système de jeu est assez simple. Si vous tombez sur une bestiole qui vous envenime, un piège enduit de poison, vous aurez un « jeton », ou un message avec le nom du poison ou une indication sur ses effets. Un guérisseur pourra peut-être vous soigner et arrêter les effets.... En cas de blessure par une arme empoisonnée, son porteur donne le nom du poison à sa victime



Les drogues

Les drogues en elles-même ne sont pas censées être mortelles. Tout bon dealer vous le dira, le but est d'avoir le plus de clients possible, or un client mort ne paye pas !

Plusieurs drogues sont connues dans le monde civilisé. La plus réputée est le **lotus noir**. Drogue au goût prononcé et douçâtre qui donne une sensation de plénitude, de calme, d'apaisement. Ce n'est pas l'extase totale, vous gardez votre raison, mais vous devenez plus désinvolte. La peur, les émotions trop fortes, tout cela s'en va... C'est un antidépresseur et anxiolytique à la fois ! Attention cependant : le lotus noir vous fait perdre toute conscience du danger et des émotions d'autrui, vous avez tendance à manquer de tact et, sans vraiment vous moquer du monde ouvertement, pour vous rien n'a plus d'importance, vous vous sentez bien et c'est tout ! Attention aussi car on devient très vite accro au lotus noir !

La deuxième est moins courante, quoique l'on puisse la trouver à peu près dans toutes les villes de grandes et moyennes importances, il s'agit du **lion bleu**. Une drogue excitante, qui est tirée d'un mélange de produits différents, des feuilles de sarnac qui poussent sur les îles de la Mer Dorée, des sels bleus ou rouges des grottes du Désert du Serpent, de la gélatine de cheval pour lier le tout. C'est une drogue onéreuse, car difficile à réaliser, le dosage est précis. Son effet est simple, c'est un booster d'activité physique et mental. Le lion bleu vous donne confiance en vous, vous donne envie de gravir des montagnes, vous rend plus endurant, et vous aide à vous concentrer longtemps sans faiblir. Il peut aussi vous empêcher de dormir. Si ces effets sont intéressants, il n'en reste pas moins que la descente est dure, votre corps et votre esprit ayant été soumis à rude épreuve.

Le lion bleu est vendu sous forme de gélules plates géométriques, bleues ou rouges, enduites de sels piquants.

Le **flocon de neige** à l'origine n'est pas une drogue, mais un opiacé très utilisé par les guérisseurs. Cette petite boule blanche au goût sucré permet en effet d'atténuer les fortes douleurs et de faire dormir les traumatisés et les insomniaques. Mais certaines personnes s'en servent comme drogue. Un souci cependant, le corps s'y habitue vite, et il en faut de plus en plus pour que cela fasse effet...

Il est obtenu par un savant mélange de feuilles, de sève et de racines de différentes plantes connues. Encore une fois, c'est la préparation délicate qui est importante.

Il existe d'autres drogues, aux effets différents, qui font halluciner, qui rendent plus fort, plus résistant, mais dans tous les cas il y a rapidement une accoutumance et un revers...

Le vol/pillage

Si vous avez cette compétence, et bien, il va falloir montrer toute l'étendue de votre talent en jeu ! Bien sûr, il semble facile de s'approprier les biens d'un vaincu après la bataille, de dépouiller un inconscient, isolé, dans un coin discret de forêt ou bien de mettre la main sur quelques objets laissés sur l'étal des comptoirs commerciaux, ... mais les milices rôdent et ont eu des instructions radicales concernant les semeurs de troubles. De plus, plusieurs lieux, comme le comptoir impérial, sont protégés magiquement. Certains ont beaucoup regrettés leur geste !

Seuls les éléments « en jeu » sont volables : objets de quête, argent, pierres précieuses, peaux,... possédés par les joueurs. Il est interdit d'entrer dans les tentes perso ou de faire une fouille rapprochée sans consentement d'autrui. Considérant que 5 minutes sont nécessaires pour faire la fouille en règle d'une personne inconsciente, la victime doit remettre au voleur tous les éléments volables en sa possession passé ce délai.



Informations pratiques

Matériel à apporter

Ce que tout joueur doit apporter :

- costume et accessoires (armes autorisées par votre fiche de perso, besace, bourse...),
- matériel à dodo (duvet, couverture, oreiller, lit à baldaquin...),
- tente (les tentes modernes seront hors-jeu),
- écuelle, couverts et godet.

Vous êtes des aventuriers. Vous partez pour l'aventure et votre campement de base est censé être dans la sécurité d'un fort (assez précaire le fort, au demeurant...). A vous de voir ce que votre personnage emmènerait avec lui. Que ce soit de quoi s'éclairer (bougies, lampes à huile, tempête...), de quoi bien s'installer (oreiller, couvertures, peaux de bêtes), des trucs à boire (allez-y mollo sur les alcools forts, tous débordements seront sanctionnés !), à manger (biscuits, fruits, fruits secs...). N'hésitez pas, selon votre rôle, à venir avec des objets personnels, des lettres de famille... Si vous faites partie d'un groupe de joueurs, vous pouvez vous organiser pour installer un vrai campement médiéval/fantastique.

L'argent sera distribué en début de jeu. Pour le reste, voici selon les classes ce qu'il faut apporter et ce qui sera fourni.

Guerriers

A chaque patrie son style... et ses armes ! (voir livret du monde)

Magiciens

Les accessoires de base du magicien sont son bâton (en latex, de 1,70 à 2 m, selon la taille du magicien) et son livre de magie. Si dans son antre il dispose d'une bibliothèque aux gros livres magnifiques, en vadrouille il n'a que son grimoire de voyage (fourni) où sont notés les sorts qu'il connaît le mieux ou les plus pratiques. Dans sa besace il transporte les précieux ingrédients dont la magie a besoin pour fonctionner (quelques-uns seront fournis, ensuite, il faudra les chercher/acheter). On peut y mettre aussi en termes de jeu les éléments réalistes qui matérialiseront certains sorts (boule de feu, mains brûlantes...). Tout magicien maîtrise le sort de lumière : les joueurs incarnant des mages pourront utiliser une lampe torche accrochée à leur bourdon. Cependant, le magicien est rarement un grand voyageur et les aventures qu'il affectionne ne se déroulent jamais loin d'une auberge : de quoi rester au chaud malgré le brouhaha des petites gens. Rare est le magicien qui dort à la belle étoile plus que de deux nuits de suite, et encore pour lui c'est plutôt un calvaire...

Guérisseurs

Les guérisseurs par nature ont peu d'objets personnels et pas d'arme. Leur sac contient leur matériel de guérison (bandages en coton ou en lin) et leur précieux livre de soin (fourni), dans lequel ils notent tout ce qu'ils ont appris. L'avantage d'être guérisseur est que l'on est accepté partout, rare est celui qui dort dehors ! S'il a une couverture attachée sous son sac, elle sert plus souvent au malade qu'il soigne qu'à lui-même !

Son couteau sert à manger, à découper charpie et plantes, mais jamais à tuer. Une bougie peut lui servir à nettoyer ou passer une lame à la flamme. Certains soigneurs aguerris ont aussi du matériel de chirurgie. Une petite bouilloire en émail sert à faire chauffer de l'eau pour les décoctions et les tisanes...

Chasseurs, trappeurs

Dans l'ensemble, les armes de chasse ressemblent aux armes de guerre. Mais pour un chasseur le respect des goûts de son peuple est un peu plus souple : si un Arlonnien n'utilisera jamais une arbalète, on peut imaginer qu'un Zamelinien a appris à se servir de javelines dans les monts de Sorg. Les chasseurs ont le sens du pratique, ils ont souvent un camp de base en pleine nature et ensuite partent la journée ou quelques jours chasser. Certains sont de véritables nomades et n'ont pas de domicile. Chaque équipement a une fonction ou plusieurs, ils en prennent soin. Ce sont aussi des personnes respectueuses de la nature. Leur ficelle, leur couteau de poche, tout est précieux pour eux...

Chercheurs de trésors

Malins, les chercheurs de trésors ! Pas la peine de se le cacher, ce sont des roublards, à part quelques chercheurs aventureux. Certes, ils ne brigandent pas sur les chemins comme des brutes (ennuyeux et dangereux !) mais ils restent des pilliers de tombes et des opportunistes de première ! Alors l'équipement, c'est important ! Une lanterne – pour voir la nuit où dans les sombres tombeaux – les outils de crochetage (fournis, le crochetage n'étant pas simulé), un sac solide et pratique, la petite pelle-bêche de voyage pour creuser (facile à trouver dans un surplus), une arme courte (pratique en souterrain), de bonnes chaussures ou bottes pour courir vite... au cas où ! Le chercheur de trésor est un habitué des voyages, il est donc bien équipé pour la route.



Guerrier



Mercenaire



Magicien



Guérisseur



Chasseur



Chercheur de trésor / Roublard



Les orgas

La compagnie « A la croisée des chemins » est une association de spectacles vivants travaillant principalement autour de l'Histoire. Certains d'entre nous, il y a plus de vingt ans, organisaient des jeux de rôle grandeur nature. Le temps a passé, beaucoup ont plus ou moins quitté le milieu du GN (boulot, enfants...), mais de fil en aiguille nous nous sommes retrouvés !

Après quelques hésitations nous avons décidé d'organiser un GN, quelque chose de sobre mais nous espérons efficace ! C'est pour nous l'opportunité de se retrouver, de retravailler joyeusement ensemble, de collaborer dans l'amitié à un divertissement au service d'autres personnes : les joueurs. Devant le succès du premier opus, et grâce à la demande répétée de certains joueurs, nous avons décidé de remettre cela pour un deuxième opus !

En sus de la compagnie A la croisée des chemins, vous retrouverez une partie de l'association Errost, la compagnie de la Branche Rouge, quelques anciens des Fils de Gollum et des Forgerons du Rêve, les associations De la Cave au Grenier, les Ours d'Alfadir et d'autres encore...

Notre vision du GN

Pour nous, un GN d'ambiance a certaines particularités : nous allons tout faire pour créer une ambiance générale pendant le jeu. La situation, la trame de fond va jouer un rôle majeur, et dans l'idée, même sans quête les joueurs peuvent évoluer, pratiquer leur métiers, créer des interactions avec les autres joueurs et les PNJs.... Nous avons évidemment établi un scénario de fond, ainsi que des quêtes personnelles, qui seront simples ou complexes à la demande des joueurs.

Cependant vous y trouverez ce que vous y apporterez ! Même si nous avons créé le monde, le scénario, écrit vos personnages, nous ne sommes rien sans votre bonne volonté. Ce n'est pas seulement la poignée de PNJs qui fera vivre et faire que ce jeu sera réussi, c'est aussi vous ! Par votre écoute, votre roleplay, votre respect d'autrui.

En effet, vous allez jouer avec d'autres joueurs, qu'il va falloir respecter, autant leur personne, que leur jeu et leur personnage. Toutes les personnes présentes dans le jeu se seront préparées longtemps en amont. Attention de ne pas pourrir la vie des autres... Considérez-vous comme des adhérents actifs d'une association, plutôt que comme des consommateurs. Vous voulez prendre une décision importante et grave pour d'autres personnages voir sur le monde en générale ? Discrètement, venez nous en parler ! Vous comptez faire un véritable génocide sur un peuple en particulier, venez-nous en parler ! Vous comptez faire cramer les tentes des orgas ?... euh....

Dates : du vendredi 3 (20h) au dimanche 5 (13h) Mai 2019

Lieu : Domaine du Denais à St Denis d'Anjou 53290

Confort : sanitaires et auberge en dur, repas fournis, couchage sous tente, arrêts de jeu entre 1h et 9h

Format : 70/75 joueurs, 30 PNJ

Inscription : projet de fiche de personnage à envoyer avec le règlement et une photo à la compagnie A la Croisée des Chemins avant le 31 octobre 2018

Prix : 75 €

Contact : Fabien Prestigiacommo, 37 rue St Pierre, 86300 Chauvigny,
macdougale@outlook.fr
tél : 06 63 57 27 62

Site web : www.lycante.fr