

NOTE D'INTENTION

ROLE & GAME

UNE QUETE PAS COMME LES AUTRES



CHRONIQUES D'ALGAROTH

AVRIL 2024

Informations pratiques

Date : Samedi 6 avril 2024

Lieu : Salva Terra, Haute Rivoire (69)

Thématique : Survie, Thriller, Combat, Enigme, Horreur

Nombre de participants: 35 PJ et 10 PNJ
PAF PJ Adhérent: 30€ Non-adhérent: 35€
PAF PNJ: 20€ (repas inclus)

Options : Repas PJ (5€) , Carte boisson (18€)

Avertissement : Repas Présence de mort-vivant,
Tension de type «Survival»

Synopsis

LA TERREUR SECOUE LES CAMPAGNES DE LACHLAN

Dans les villages et aux abords des villes, ont fait part d'inquiétantes et soudaines disparitions. Ni les manants ni les nobliaux ne sont épargnés. Les routes de Lachlan ne sont plus sûres à la nuit tombée. On ne parle pas de brigands, mais d'un mal bien pire !

Les cimetières des temples saccagés, des tombes retournées et profanées, des villages ravagés par un mal inconnu. Certains voyageurs parlent d'esprits malins dont on entendrait les gémissements lugubres au crépuscule. D'autres affirment avoir croisé des corps mutilés. On parle de cabale impie et de culte cannibale.

Après la terrible épidémie qui avait décimé les plantes de Lachlan, c'est désormais aux hommes de subir cette malédiction mortifère. Rien ne nous sera donc épargné ?

Alors attention, bonnes gens ! Si d'aventure vous deviez emprunter les routes de notre bon pays, sortez armés et prenez garde à ne pas trop vous attarder à la nuit tombée !

AVIS AUX AVENTURIERS

Pour contrer ce fléau, les seigneurs locaux ont fait appel aux différents chapitres de la Quête, spécialisés dans l'exorcisme de ce genre de mal. Cependant, les compagnies présentes sur le territoire sont insuffisantes pour répondre au besoin et à la peur grandissante des habitants de nos campagnes.

Voilà pourquoi, sous l'initiative du Seigneur Wedgabolf, mécène vaillant jouissant de contacts privilégiés auprès de la Quête, les fortins et régions de Lachlan recherchent de courageux mercenaires avides de risques et ne craignant pas la mort pour défendre nos villes et villages !

Amis valeureux, si vous rêvez de richesses et de grandeur, présentez-vous au camp de l'aube d'or le 6 nüren 2504 !

Algaroth, c'est quoi?

Inspiré de la culture médiévale fantastique, le monde d'Algaroth aborde des époques diverses et variées allant de l'antiquité à la renaissance. Bien que toutes les civilisations soient uniques et originales, certaines sont inspirées soit d'archétypes classiques de la fantaisie (elfes, nains, orcs...), soit de mœurs et cultures ethniques variées (maori, asiatique, inuit, ibérique...). **Algaroth ne se prétend en aucun cas représentatif de ces cultures ou époques, d'un point de vue historique.** Cela reste de simples inspirations et clin d'œil faits dans le respect.

La magie est omniprésente dans le monde d'Algaroth. Loin d'être maîtrisée par tous, il n'est pas rare de croiser des mages ou des créatures dotées de capacités arcaniques. Certaines civilisations la maîtrisent ou l'exècrent plus ou moins, mais il est su de presque tous que la magie existe.

L'esclavage est quelque chose de très répandu en Algaroth. Comme à l'époque antique de notre propre histoire, les esclaves sont une ressource précieuse, répandue et très développée. La majorité des peuples d'Algaroth ne seront donc ni surpris ni choqués de faire face à un marchand d'esclaves. Cela reste cependant un sujet qui peut être difficile à accepter pour certain.e.s joueur.euse.s. De fait, restez attentifs à tout signe de malaise dans des scènes qui impliquent ce principe.

Les GN d'Algaroth peuvent également aborder des sujets sensibles tels que : l'alcool, la religion, la sexualité, la violence, la drogue, le meurtre et la torture. Dans tous les cas, cela reste des sujets de jeu, sans aucune expression physique ou réelle ! La sexualité est représentée par une métaphore à base d'échange de sucrerie, par exemple. **Dans tous les cas, le concept de viol est interdit au jeu à Algaroth !** Bien que vos personnages puissent avoir eu un passif malheureux (sur votre choix personnel), il n'y aura aucune exception sur ce genre de scène ou d'évocation en cours de jeu (même avec consentement des joueur.euse.s, à défaut d'avoir celui des personnages). De la même manière, aucun discours homophobe, raciste et xénophobe ne sera toléré par les participants, en dehors du jeu du personnage. S'il devait être employé, restez à l'affût des réactions des personnes en face de vous.

Pour avoir une idée des technologies existantes dans le monde d'Algaroth, voici un petit récapitulatif de ce que vous pourrez trouver :

Horlogerie	Existant, mais luxe	Navigation navale	Commun (caravelle, galion...)
Imprimerie	Répandue	Navigation aérienne	Inexistante
Electricité	Inexistante	Forge	Répandue (acier maîtrisé)
Lunette / Lentilles	Existant mais rare	Miroir / Verre	Répandu
Roue	Répandue	Médecine	Répandue (époque renaissance)
Arme à feu / Canon	Existant mais rare	Cartographe	Répandue
Chimie	Au stade de l'alchimie	Mesure	Astronomie et mesure manuelle (système métrique Fr)
Energie	Feu, Moulin à vent et Hydraulique, Magie, Charbon, Vapeur	Calendrier	Répandu, le plus commun sur un système 12 mois (modèle romain)

Quel genre de GN ?

Les Chroniques d'Algaroth est une association à but non lucratif (loi 1901) qui organisent des Grandeurs Natures dans un monde médiéval fantastique. Ce monde, Algaroth, est un univers original créé par les organisateurs et en développement depuis de nombreuses années. De fait, nos Grandeur Nature (GN) comprennent un lore dense et unique, qui joue un rôle important dans le scénario et les interactions entre factions et personnages. Il n'est pas obligatoire de tout connaître sur le bout des doigts pour participer aux événements, mais il reste important d'au moins lire les fiches des civilisations concernées par votre faction et/ou personnage. Nous proposons notamment un jeu érudit très lourd, avec des archives et documents à décrypter : ceux qui se lancent dans ce genre de roleplay se doivent d'être préparés !

Chez les Chroniques d'Algaroth, **c'est aux participant.e.s de créer leur fiche personnage et leur background !** Il n'y a pas de rôle pré-écrit ou de création personnage par l'organisation. Le système de règle est très complet et polyvalent, pour permettre la création d'un personnage selon les envies des joueur.euse.s. Il faudra donc vous attendre à devoir lire les règles et accorder du temps à la création de votre personnage. Comme dit plus tôt, le lore est imposant, le lire sera donc un plus pour la création de votre background. Pour autant, les organisateurs ne vous laissent pas seul.e.s ! Une fois votre fiche créée, il vous faudra nous l'envoyer pour qu'elle soit approuvée par vos référents de faction. Après quoi, l'équipe orga pourra revenir vers vous pour compléter votre background, proposer quelques modifications ou corriger d'éventuelles incohérences par rapport à l'univers d'Algaroth. Dans tous les cas, les orgas se rendent disponibles pour vous aider à la création de votre personnage et incorporer ce dernier au sein de notre monde.

Nous valorisons au maximum le roleplay sur nos événements. De fait, **le jeu est continu, et ce même de nuit !** Sur cette rôle & game, le jeu va finir dans la nuit du samedi. Cela pourra être à 22h comme à 2h du matin, selon l'avancement sur le scénario. Attendez vous donc à du jeu de nuit. Enfin, il est important de savoir que tous les personnages joués à Algaroth sont gardés en archives, tant qu'ils sont en vie. De fait, les joueur.euse.s peuvent tout à fait décider de changer de personnage entre différents événements et reprendre un ancien personnage dans le futur (tant que le scénario et la chronologie sont respectés et acceptés par les orgas).

Nous nos GN commencent par un check-in (distribution des enveloppes de jeu, contrôle du matériel, salutations souriantes !) et finissent par un check-out (remise des objets de jeu et argent, débriefing individuel rapide, vérification des formations obtenues et des objectifs atteints...). **Les checks ne concernent que les joueur.euse.s, et sont obligatoires !** Si vous deviez arriver en retard, il est important de prévenir les orgas en amont et de vous rapprocher d'eux une fois sur les lieux du jeu, afin de recevoir votre enveloppe et un récap.

Pour cette Rôle & Game, nous vous conseillons de lire la civilisation «Lachlan» pour le lore de région, ainsi que l'annexe de Lore de «La Quête», concernée par le scénario.

Admission et Inscription

Toute personne de plus de 16 ans peut s'inscrire aux GNs des « Chroniques d'Algaroth », quel que soit son niveau d'expérience dans le domaine du jeu de rôle et grandeur nature. Il n'est pas obligatoire d'être adhérent à l'association pour pouvoir s'inscrire, mais en tant que membre, vous pourrez bénéficier de réductions sur tous nos événements de l'année scolaire en cours. L'inscription se fait via la billetterie, juste ici. Une fois inscrit.e, il vous faudra nous remettre votre fiche perso pour confirmer votre place, avant le délai indiqué par l'organisation.

Attention : c'est bien la remise de la fiche perso, et non la PAF, qui confirme votre place ! En cas de non-remise de fiche dans le délai imparti, l'organisation se réserve le droit de confier votre place à un autre participant, et d'engager la procédure de remboursement si c'est encore possible. Le remboursement se fait grâce à votre RIB. **Il est de votre responsabilité de le faire parvenir à l'organisation.**

Pour cet événement, le délais de remise des fiches personnage est fixé au **25 mars 2024** au plus tard, et se fera par mail à l'adresse suivante: « lc.algaroth@gmail.fr ».

Désistement et remboursement

En cas de problème, il est possible de désister à tout moment (que ce soit pour les PNJ ou les PJ). Pour cela, il est nécessaire d'envoyer un mail à l'association, exprimant clairement l'annulation, et si possible les raisons dans la limite des volontés personnelles (un message privé envoyé à un des organisateurs ne sera pas considéré comme un désistement). Il est **possible de demander le remboursement de votre PAF complète jusqu'à 2 semaines avant la Rôle & Game**. Il suffit de joindre la demande à votre mail de désistement, ainsi que votre RIB pour remboursement. Ce dernier peut prendre plusieurs semaines. Il est de votre responsabilité de faire parvenir le RIB à l'organisation.

Une fois ce délai passé, l'association se verra contrainte de rejeter votre demande de remboursement, pour cause des frais déjà engagés. Cependant, vous pouvez trouver un.e remplaçant.e pour racheter votre place. Cette personne ne sera en aucun cas obligée de reprendre votre personnage, mais se verra imposer la faction dans laquelle vous étiez inscrit.e. Pour valider l'échange, il sera nécessaire d'envoyer un mail à l'organisation ou de créer une conversation commune avec le.a remplaçant.e. Les démarches de remboursement après un échange de place sont à votre charge et ne seront pas encadrées par l'organisation. À vous de vous organiser avec le.a remplaçant.e pour gérer la méthode de remboursement.

Pour cet événement, le dernier délai de désistement pour demander le remboursement sera à la date du 24 mars 2024 au soir.

Sécurité des participants

Des membres de l'équipe d'organisation sont formés aux gestes de premiers secours ou de secourisme. Toute personne avec une blessure ou une fragilité physique peut se signaler auprès de l'organisation pour se faire remettre un bracelet luminescent le jour J. Ce bracelet permet une prévention de gestes physiques violents ou à risques, sans pour autant perturber le jeu (c.f règles).

Concernant le matériel, aucune arme réelle n'est autorisée, même dissimulée. Pour les armes blanches ou de mêlée, ne sont autorisées que les armes de GN en mousse qui feront l'objet d'un contrôle avant le début du jeu. Pour les armes à distance, ne sont autorisées que les répliques non létales et déchargées ou les armes de trait d'une puissance inférieure à 25 livres (arcs et arbalètes). Elles feront également l'objet d'un contrôle. **Enfin, les boucliers faits-maison avec une base de bois/contreplaqué ou toute flèche / carreaux faits-maison seront refusés sur nos événements.** La pyrotechnie est interdite pour les participants, si elle n'est pas mentionnée et autorisée en amont auprès des orgas.

Enfin, la sécurité émotionnelle est un sujet tout aussi important que la sécurité physique pour « Les Chroniques d'Algaroth ». De fait, des référents « câlins » seront présents lors du jeu pour accompagner toute personne ayant besoin de sortir du jeu ou de parler pour se décharger émotionnellement. De plus, les mesures suivantes sont appliquées dans nos GN :

- ✧ La phrase code « **Vraiment vraiment** » pour indiquer en jeu un malaise, une gêne ou de la fatigue de la part du joueur par rapport à une scène ou situation.
- ✧ Une zone HRP dédiée, qui permettra aux joueur.euse.s, PNJ ou tout autre participant.e. de sortir du jeu et de se reposer dans une ambiance détendue et calme.
- ✧ L'accompagnement en pré-jeu et la mise en place de réunions/ateliers encadrés par l'organisation pour toute question de gêne, calibrage ou insécurité des joueur.euse.s qui le souhaitent (via la plateforme en ligne Discord© de l'association).

Il n'y a JAMAIS d'obligation de jouer une scène de jeu, même à la demande d'autres joueurs. Vous pouvez à tout moment signifier votre malaise grâce au «Vraiment vraiment», ou vous éclipser d'une scène si vous le souhaitez.

Les joueurs qui souhaitent créer une scène particulièrement intense sont invités, dans la mesure du possible, à prévenir l'organisation et d'informer les autres participants au travers du jeu. Il est également encouragé de procéder à un rapide calibrage avec l'autre joueur.euse en amont (sur place si le jeu s'y prête, ou par message si vous savez que vous jouerez cette scène, même avant le GN). Nous proposons également un débriefing en fin d'évènement, ou des retours HRP par voie informatique suite à nos GN, avec notamment un formulaire de satisfaction. Vous pouvez y participer si vous le souhaitez. C'est le moment parfait pour partager vos émotions, vos expériences en jeu, d'expliquer certaines actions de jeu, etc. Les comptes-rendus RP de vos personnages, sous forme de rapports écrits, sont également grandement appréciés par les orgas !

Logistique

Le temps de jeu de ce GN sera d'une journée. Les participants pourront dormir sur place en plantant la tente dans une zone HRP du terrain. Il n'y aura aucun jeu de camp dans les zones de tentes. Les tentes non histo (quechua ou autres) sont possible, comme il n'y aura pas de jeu sur place.

Accès terrain PNJ: Vendredi 18h

Check-in PJ: Samedi 10h

Fin de jeu: Nuit du Samedi

Accès terrain PJ: Vendredi 20h (pose de la tente en zone HRP)

Débrief / Début de jeu: Samedi 11-12h

Rangement des Camps: dernier départ dimanche 14h

Des points d'eaux seront accessibles pour les joueurs en dehors du terrain de jeu. Il n'y a pas d'accès électrique en extérieur sur le terrain, pour les participants. Des toilettes sèches sont disponibles sur le terrain.

Concernant l'accès au terrain, il est possible d'y accéder dès le vendredi soir pour planter sa tente. **Attention, pour les PJs, l'accès au fort le vendredi ne vous sera possible que pour accéder aux toilettes sèches.**

Toute forme de feu au niveau du campement HRP sera interdite. Le seul feu possible se fera en jeu, sous contrôle orga, dans le fort. La période de début avril est **fraîche et humide!** Il est important de prévoir le matériel de campement adéquat (sac de couchage grand froid, isolation du sol, change sec et chaud...). De plus, pensez à adapter votre tenue à la météo.

La PAF PJ ne comprend aucun repas (inclus dans la PAF PNJ). L'option « Repas » est exceptionnellement disponible pour ce rôle & game, et comprend le repas du samedi soir. Une option végétarienne est disponible.

Une buvette sera à votre disposition sur place, proposant des planches apéros (option végétarienne possible) et des boissons alcoolisées ou non. Seul les cartes boissons Algoarth, l'espèce (en euros) et la carte bleue seront acceptés sur place.

Discord Algoarth

Discord de campagne

Site internet

facebook : Chroniques d'Algoarth

Email : lc.algoarth@gmail.com