

NOTE D'INTENTION

GN Péchés, piraterie et préjugés



CHRONIQUES D'ALGAROTH

Informations pratiques

Date : du vendredi 1er mai au dimanche 3 mai 2026

Lieu : Bois Rouge, St-Etienne-sur-Reyssouze (Ain)

Thématique : Politique, Exploration, Enquête, Mystère

Nombre de participants : 60 PJ et 20 PNJ

Factions PJ : Fergus, Ivoire, Extérieurs (invités, nobles, Equipages / Mercenaires indépendants)

ATTENTION

Les règles de jeu et création de personnages ont été mises à jour courant 2025. Il est préférable d'attendre les nouveaux documents avant de vous pencher sur vos personnages (publication courant août - septembre prochains).

Pour les anciens personnages, les modifications et mises à jour des fiches seront faites par les organisateurs (abrégés « orgas »). Aucun XP ne sera « remboursé », mais d'éventuelles compétences pourront être changées par leur équivalent dans les nouvelles règles.

Enfin, de nouvelles civilisations jouables sur ce scénario sortiront dans les mois à venir (Ivoire, Caerwyn...). Restez donc à l'affût des nouvelles publiées sur nos réseaux !

PAF

Joueur : 75€

Réduction adhérents : 10€

PNJ : 45€ (*Repas inclus*)



La PAF de base PJ n'inclut aucun repas !

Options

Assurance fédéGR : 2€

Synopsis

Une dernière lettre tracée avec soin à l'encre. Une ultime missive scellée à la cire. De son blason, le dragon semble vous observer à la lueur des bougies. Depuis les comptoirs de Narran et de Nuük, les valeureux employés de la Postès d'Algaroth s'activent. Par mont et par vau, sur terre comme sur mers, ils bravent les flots, les éléments et les bandits pour délivrer les lettres qui contiennent cette capitale nouvelle...

« Chers Investisseurs et Partenaires, réjouissez-vous !

La banque Féru-Fergus-Berwyn, plus souvent appelée BFF, fête ses 5 ans ! Cette année, l'événement se tiendra dans l'archipel de Fergus. Afin de célébrer ce moment exceptionnel, nous vous invitons à vous rendre à Nuük le 25 nüren de l'année 2504.

Venez nombreux !

Marchands et artisans, célébrités et aventuriers en quête de nouvelles rencontres, artistes et érudits, la BFF vous souhaite la bienvenue ! À l'occasion de notre anniversaire, nous proposerons des taux très intéressants à tous nos nouveaux investisseurs !*

Les festivités auront lieu sur toutes les îles de l'archipel et dureront deux semaines. Car, en plus de célébrer l'achèvement économique de notre archipel, nous avons également le plaisir de vous annoncer les fiançailles entre deux membres de la famille Lesui, de Narran, et de la famille Di Furia de Nuük.»

Vous repliez la missive avec un demi-sourire, gardant la suite de la lecture pour plus tard. À l'horizon, le soleil pointe à peine ses rayons au-dessus de la mer. Votre navire ne va pas tarder à lever l'ancre. Malgré les promesses et les belles paroles, vous savez en réalité dans quel nid de vipères vous êtes sur le point d'embarquer.

Les rues mal famées et les tavernes sulfureuses de Fergus sont loin d'être les lieux les plus dangereux de l'archipel. Derrière les murs des maisons des grandes familles se cachent des jeux d'influences, des tentatives de prise de pouvoir, des accords commerciaux douteux. On soigne les jalousies à couteaux tirés ou avec du poison. Puissants, esclaves ou simple visiteur, personne n'est à l'abri de l'orgueil et des ambitions des habitants de Fergus.

C'est ce qui fait de l'archipel l'endroit idéal pour trouver du travail, s'enrichir, ou bien faire disparaître un ennemi. Quoi que cette invitation cache vraiment, la fête ne manquera pas d'animation...

Ce que sera ce GN...

Ce GN sera un scénario one-shot, prenant place géographiquement aux alentours de l'Archipel de Fergus. Bien que prévu sur un opus unique, ce chapitre s'inscrit dans la suite des événements du monde d'Algaroth. Temporellement, il se passe dans une période commune à la fin du dernier chapitre de l'Eveil. Il est donc impossible de jouer un des personnages de la campagne de l'Eveil.

Ce scénario se porte sur les relations politiques, sur l'exploration et sur les mystères. Il y aura bien entendu des moments d'affrontements et de combats, mais la majorité des intrigues sera portée sur le lore, l'exploration des terres inconnues et les tensions politiques entre différents partis. Coups bas comme assassinats peuvent être de mise, et donc du jeu de trahison et PVP également.

Pour ce scénario, les groupes cosmopolites sont tout à fait possibles, tant que cela reste pertinent avec le lore des civilisations, le contexte, et la validation orga. Malgré des règles très « fantasy-like », nous privilégions le RP, le « play-to-lose » et les belles scènes de jeu. Amusez-vous donc, et n'hésitez pas à faire un jeu qui favorise celui des autres et des scènes intenses ou dramatiques, si chacun s'en sent capable.

Ce que ne sera pas ce GN !

Ne vous attendez pas à un GN pirate, tricorne et rhum en chantant : ce n'est pas du tout l'ambiance voulue ! Bien que Fergus soit connue pour être un ensemble d'îles rassemblants beaucoup de corsaires et bandits des mers, c'est avant tout un pays à part entière avec une politique complexe. C'est pourquoi nous vous conseillons de lire la **civilisation Fergus** en détails avant de vous inscrire. Ce GN sera se veut plutôt d'une façade de festivité dans un lieu sombre et austère, pour couvrir tensions et jeu politique.

Si vous recherchez un GN camping sympathique avec alcool et chants jusqu'au soir, passez votre chemin. On parle ici de relations d'affaires, marchands, coups bas, assassinats... Plus que du « Pirates des Caraïbes », attendez-vous à une inspiration du style « Black Sails » ou une ambiance plus sombre mélangeant mafia et piraterie.

De plus, rappelez-vous que les armes à feu ne sont pas courantes dans l'univers d'Algaroth ! Même sur Fergus, les marins et nobles de familles n'ont pas tous des pistolets ou flibustes. Cela coûte cher, reste rare, et les munitions tout autant.

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 joueuse.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 maritime	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	Cartographie	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, avec noms elfique)

Quel genre de GN ?

Les Chroniques d'Algaroth est une association à but non lucratif (loi 1901) qui organise 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 Grandeurs Natures (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 joueuse.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 les GNs (sur plusieurs jours), il existe une période de pause scénaristique entre 2h et 8h du matin. Il n'y aura donc aucune validation orga ou instance sur cette période, mais le jeu RP continue pour ceux qui le souhaitent. Si le jeu continu devient une difficulté durant l'événement, l'équipe a mis en place des solutions pour permettre aux joueur.euse.s de sortir du jeu et se reposer.

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).

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 de l'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.

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 (les mineurs doivent avoir une autorisation parentale pour participer). 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 évènements 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 évènement, le délais de remise des fiches personnage est fixé au 15 janvier 2026 au plus tard, et se fera par mail à l'adresse suivante:

lc.algaroth@gmail.com

Une fois la billetterie entièrement écoulee, un formulaire de liste d'attente sera mis à disposition par l'organisation pour permettre de palier à d'éventuels désistements ou de proposer des billets en cas de réouverture de place.

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 les raisons de l'annulation (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 mois avant le jour de l'évènement. 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 évènement, le dernier délai de désistement pour demander le remboursement sera à la date du 5 mars 2026.

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 évènements.** 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. Un code manuel est également possible en jeu.
- ✦ 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

Les zones de campement mises à disposition des joueurs seront en extérieur (champs). La décoration et logistique des campements incombent aux joueurs, et non à l'organisation. Prévoyez donc en conséquences des tentes d'apparence RP, tonnelles, lit de camp, décoration, etc. Nous attirons également votre attention sur le fait que les nuits peuvent être froides à cette époque de l'année. Prévoyez donc du matériel de camping adéquat, et des tenues chaudes et sèches. Pour les feux, seuls les feux hors sols seront tolérés (hors période de sécheresse), et après check sécurité ! Il sera possible de poser une tente de camping (type quechua ou non médiévale) dans une zone hors-jeu.

Une possibilité « Repas » sera proposée vers la fin de l'année, par le traiteur médiéval « Repaissance ». L'option comprendra les repas du vendredi soir au dimanche midi. Plus d'informations vous seront communiquées par la suite, sur les plateformes de l'association.

Une buvette sera à votre disposition sur place, proposant des planches apéros (option végétarienne possible) et des boissons alcoolisées ou non. Le cash, la carte bleue et les cartes boissons d'Algaroth sont acceptés (seulement en euros).

Liens utiles

Discord Algaroth

Site internet

Facebook : Chroniques d'Algaroth

Email : lc.algaroth@gmail.com