

Lettre d'intention :

Haven, l'aube du nouveau monde - 1er opus

(Suite des Derniers Retranchements d'Yggdrasil)

1) Informations utiles

Lieu :

Rue de la carrière, 5070 Fosse-la-ville

Accessibilité: suivez les panneaux « Paintball », rdv à l'accueil de l'événement.

Date :

Du 4 au 6 septembre 2026.

Arrivée des joueurs à partir du 4 au matin, le jeu (TI) débute vers 20h et se termine le 6 en début d'après-midi.

Prix :

L'inscription de tous les joueurs se fait via le site internet www.ledrakkarrouge.com . Vous y retrouverez également tous nos événements.

- Pj: 220 places

Du 1er avril au 31 mai 2026 : 65€

Du 1er juin au 31 juillet 2026 : 75€

Du 1er au 30 août 2026 : 85€

- Pnj: 80 places

Du 1er avril au 31 mai 2026 : 35€

Du 1er juin au 31 juillet 2026 : 40€

Du 1er au 30 août 2026 : 45€

- Arbitre : 0€ (5 places)

- Forfait repas

Qui comprend les repas du vendredi soir au dimanche midi

Du 1er avril au 31 juillet 2026 : 35€

Du 1er au 30 août 2026 : 40€

Les animaux sont interdits sur le site, sous réserve de l'orga

Les feux ne sont autorisés que dans des braseros, sous réserve de l'orga et des pompiers

Un bar sera mis à disposition. Il ne fonctionnera qu'en cash ou par payconiq.

Votre campement

À partir de cette année, nous demandons à toute personne ne possédant pas de tente Time In, de rendre leur tente Time Out plus agréable pour l'immersion du jeu ! Par exemple : un simple treillis par dessus la tente permet de se fondre dans les bois sans pour autant laisser transparaître les couleurs vives d'une tente Décathlon.

Il vous sera possible de venir les dimanche 23 et 30 août pour préparer l'aménagement de vos campements, mais toute installation ne sera possible qu'à partir du jeudi 3 septembre. Tout projet doit être soumis et validé par l'organisation avant l'aménagement ! Des sacs poubelle seront disponibles à la Taverne ou au Point Orga.

2) Intentions du Gn

Généralités

Haven, l'aube du nouveau monde se veut être un jeu de rôle grandeur nature dans un univers héroïque fantasy adapté dans un scénario créé de toute pièce.

Il s'agit d'un jeu de divertissement dans lequel chaque participant interprète un personnage qui évolue au cours du temps, via des explorations, des épreuves,...

Nous ne dévoilons pas volontairement tous les aspects du jeu pour des biens scénaristiques et de surprises en jeu. *Haven, l'aube du nouveau monde* n'est pas Gn que de combat, vous y trouverez du Rp, des énigmes, des crafts, etc,...

Le Respect et la bienveillance sont une clé vers la réussite de cet événement que chaque participant détient ! Le jeu est basé sur le **Roleplay** autant que le **Fair-play**. Pour que le jeu soit le plus agréable et plaisant pour tous, respectez les règles et ne trichez pas !

Univers de Haven, l'aube du nouveau monde

En 2022, nous sortions le tout premier opus des « Derniers retranchements d'Yggdrasil ». Deux opus en 2023, un en 2024, un en 2025... et nous voilà au bout d'une série d'opus tournés autour des légendes Viking et de la corruption du Chaos.

Haven, l'aube du nouveau monde aura comme base historique les faits et événements s'étant déroulés durant ces années passées.

Nous nous retrouvons dans le même monde, mais des centaines d'années plus tard, dans un univers plus étendu. C'est-à-dire avec de nouvelles factions, pour permettre à un maximum de monde de s'y retrouver et de jouer le rôle qui lui plaît.

Il y a pour l'instant 5 factions PJ (Peuple du Nord, Chaos, Venelith, le Pacte des Profondeurs et le Royaume de Tombroch) et deux factions PNJ (les Élus du Souffle Éternel et les Voix des Terres Arrides).

Vous retrouverez bientôt le lore et les règles de chaque faction, ainsi que le lore général et les règles générales sur notre site internet

Les combats

Roleplay dans le combat:

Chaque combat doit être joué en fonction de l'arme que vous portez. Chaque coup doit être réarmé et le poids de l'arme doit être simulé.

Chaque personne qui combat doit simuler le fait qu'il combat **vraiment**. Les combats se veulent théâtraux et réalistes.

De manière générale, il est interdit de porter des coups à la tête, aux parties sensibles, ou encore de porter des coups d'estoc (coups portés avec la pointe de l'arme) quelle que soit l'arme utilisée ! De même, il est interdit de combattre sans armes. Nous sommes dans un contexte de jeu de simulation, qui ne doit pas conduire à des blessures réelles.

Il est interdit de donner « des coups mitraillette ».

Sécurité :

Tout combat se fera dans une zone sécuritaire, afin que personne ne se blesse, et chaque joueur doit veiller à la sécurité des autres.

Tous les joueurs se doivent d'arrêter leur action (Time Freeze) si celle-ci se développe dans une situation potentiellement dangereuse pour soi ou autrui. - En cas de blessure, bien évidemment ; on arrête tous les combats autour et on prévient l'ARBITRE le plus proche ! Une trousse de secours sera à disposition à la TAVERNE.

Armes de GN :

Toutes les armes devront avant le début du jeu être validées par les organisateurs suivant les critères habituels de Jeu en Grandeur Nature. Ils seront contrôlés par les orgas à la TAVERNE. Elles seront acceptées ou refusées avant d'être utilisées dans le jeu. Les armes qui ne sont pas acceptées par les ORGAS ne peuvent en aucun cas être utilisées en jeu.

3) Votre rôle

Il est attendu de la part des joueurs d'avoir un costume et un rôle cohérent et immersif en fonction du personnage qu'ils jouent. Nous insistons sur la différence entre TI et TO afin que des affaires ou des histoires TO n'interfèrent pas dans le jeu et l'immersion d'autres joueurs.

Être pj, pni, ou arbitre ça veut dire quoi?

Pj :

Personne qui progresse dans l'événement gardant son libre arbitre et interprétant son propre personnage.

Pnj :

Personne ayant un rôle ponctuel à différents moments de l'événement et respectant une ligne scénarisée donnée par l'Orga.

Arbitre :

Personne pouvant mettre en pause le jeu ou influencer certaines situations de jeu pour le bien de celui-ci. Un joueur doit toujours respecter l'injonction d'un arbitre. Ils sont reconnaissables par leurs tuelles blanches aux poignets.

Races :

Les personnes jouant une race différente d'un humain doivent pousser le réalisme de celle-ci un maximum. La liste ci-dessous est non-exhaustive, sous réserve de l'Orga. Celles-ci devront impérativement se retrouver dans les règles pour être jouées à l'opus suivant.

Nous attendons des

- **Orcs** qu'ils portent un masque réaliste pour ne pas le confondre ayant juste la peau verte, qu'ils portent des bouts de tissus ou d'armure et s'expriment avec des difficultés de diction (phrases coupées, manquant des mots, abréviations,...)
- **Elfes** qu'ils portent des prothèses d'oreilles pointues, que leurs vêtements soient plus élégants que la normale, qu'ils s'expriment avec un langage soutenu
- **Vampires** qu'ils portent des prothèses dentaires, qu'ils aient des vêtements sombres, qu'ils soient plus actifs de nuit que de jour
- **Hommes-rats** qu'ils portent un masque, qu'ils portent des vêtements simples en haillons, qu'ils parlent avec une petite voix nasillarde
- **Hommes-bêtes** qu'ils ressemblent en tout point à la bête qu'ils jouent, qu'ils s'expriment comme l'animal qu'ils jouent s'exprimerait
- **Drows** qu'ils portent des prothèses d'oreilles pointues, que le peau soit teinte en noir ou en gris foncé, qu'ils portent des vêtements sombres
- **Nains** qu'ils portent une longue barbe, qu'ils donnent à travers leurs vêtements qu'ils sont plus petits que la moyenne
- **Géant** qu'ils mettent tout en œuvre pour paraître plus grand que la moyenne
- **Gnomes** qu'ils soient interprétés par des enfants

- **Démons** qu'ils portent certains artifices tels que des cornes, la peau teinte, des étoiles du chaos, etc..

Faits de jeu : mourir, perdre un bras....

Quand un personnage subit un élément de jeu, cet acte doit absolument et impérativement être joué. Quand un personnage ingère du poison ou est victime d'autres préjudices, il vous est également demandé de représenter au mieux l'état dans lequel votre personnage se trouve.

Possessions TI

On parle de possessions TI pour les objets utilisables et marchandables en jeu. Vos objets personnels : armures, armes, vêtements, etc.. ne peuvent être volés ou vendus de quelque manière.

Les potions, ressources (voir chapitre sur les ressources), objets magiques (tulle), etc... peuvent être volés.

TOUTE POSSESSION TI DOIT RESTER EN JEU JOUR ET NUIT QUOI QU'IL ARRIVE !!!

Nous vous demanderons de mettre une tente TI à disposition pour y garder vos ressources. À vous de la faire garder en y déposant toutes vos possessions le soir avant d'aller se coucher, ou avant de rentrer dans votre espace TO.

Dans le cas où vous ne possédez pas de tente TI, nous vous demanderons d'installer vous-même un poste TI pour y déposer vos affaires.

Pour des besoins scénaristiques et logistiques il est important que tout le monde comprenne que garder des possessions hors du jeu nuit au jeu.

Tout matériel fourni par l'orga doit être remis à la fin du jeu !