

Lettre d'intention :

Vestiges - premier opus

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 29 mai au 1er juin.

Arrivée des joueurs à partir du 28 mai au matin, le jeu (TI) débute le 29 au levé du soleil et se termine le 1er juin 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: 140 places

Du 1er janvier 2025 au 31 mars 2025 : 120€

Du 1er avril au 18 mai : 135€

Pnj: 60 places

Du 1er janvier 2025 au 31 mars 2025 : 80€

Du 1er avril au 18 mai : 90€

Arbitre : 0€ (5 places)

Le prix de l'inscription comprend :

- le jeu fournis par l'orga
- Les repas du jeudi midi au dimanche midi

Si un joueur se désiste avant le 20 avril, sa place lui sera remboursée. Après cette date, seulement la moitié de son inscription lui sera remboursée, sauf s'il trouve un remplaçant.

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.

2) Intentions du Gn

Généralités

Vestiges se veut être un jeu de rôle grandeur nature survivaliste dans un univers médiéval fantastique sombre qui se déroulera sur 3 opus.

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, des jeux de pouvoirs, des combats,...

Nous ne dévoilons pas volontairement tous les aspects du jeu pour des biens scénaristiques et de surprises en jeu. *Vestiges* 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 !

Vestiges et Dominion

Il s'agit de deux Gn distincts qui se déroulent dans le même monde. *Dominion* se déroule sur le continent, et *Vestiges* sur une île lointaine.

Il n'est pas obligatoire de participer aux deux événements pour faire avancer chaque histoire. Si vous participez aux deux, vous interprétez alors deux personnages distincts.

Des liens seront créés entre les deux événements afin, par exemple, de communiquer des informations importantes à propos des deux objectifs principaux de ceux-ci (trouver une source de magie dans *Vestiges*, et gagner la guerre sur le continent dans *Dominion*).

Univers de *Vestiges*

Survivalisme:

Chaque nation du continent a envoyé un bateau sur une île lointaine. Il y a donc tout à faire et rien à perdre.

Chaque nation peut alors apporter ou construire des structures (tels que des murs, des barricades,...) et des armes de siège (catapultes, balistes,...) sous réserve de l'orga.

Pour chaque repas, chaque nation doit « parier » une quantité de ressource auprès de l'intendance à des timing donnés (11h30 et 18h). La nation ayant parié le moins de

ressources aura une nourriture moins travaillée par l'intendance, alors que celle qui en aura donné le plus aura une nourriture beaucoup plus travaillée, voire même un dessert. Trouver de la nourriture sur une île déserte se veut difficile et pénible, et représenté par le travail donné par l'intendance. « Trouver de la bonne nourriture » se veut être un sujet de discorde entre les nations.

Il est évident que tout le monde mangera à sa faim !

Un univers sombre et froid

Les nations sur le continent sont en guerre. Entre nations, tous les coups sont permis pour mettre l'ennemi à mal.

Chaque alliances créées en jeu sont des alliances de circonstances et de situations.

Il est possible d'organiser des scènes arrangées entre joueurs tels que des combats au poing ou des scènes de tortures par exemple, si TOUS les participants sont d'accord et que les choses sont faites dans le respect d'autrui. En cas de violation de cette règle, l'organisation se réserve le droit de prendre une sanction adéquate.

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 ».

En ce qui concerne les contacts au bouclier:

Un bouclier sert à parer un coup porté par un adversaire.

Ne sont autorisés que les boucliers faits entièrement en mousse !

Avec son propre bouclier, il est possible de repousser le bouclier d'un adversaire, ou de le mettre au contact de celui de son adversaire.

Le bouclier peut servir à aller chercher l'arme de quelqu'un d'autre, mais il ne peut pas servir à donner des coups directement à l'adversaire ou repousser un adversaire.

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.

Safe zone

Vestiges se veut être un Gn dur. Des personnages vont vouloir votre mort, mal vous parler, voire même vous torturer. La taverne fait donc office de « zone neutre » où vous pouvez vous reposer.

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, pnj, 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

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 un talkie-walkie.

Races :

Les personnes jouant une race différente d'un humain doivent pousser le réalisme de celle-ci un maximum.

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
- **Tieffelins** qu'ils aient des cornes, qu'ils aient une peau colorée, éventuellement une queue et des ailes

Respect des idéologies/alignement de chaque faction

En fonction de votre style de jeu, il vous est demandé de choisir attentivement votre faction afin de ne pas nuire à l'aspect et l'ambiance général de celle-ci. Chaque faction est travaillée pour que tout le monde puisse s'y retrouver.

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.

Si votre personnage meurt, vous devrez en recommencer un en vous rendant en Tente Orga.

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 !