

Lettre d'intention :

Les Derniers Retranchements d'Yggdrasil

2ème opus du second cycle

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 5 septembre 2025 au 7 septembre 2025.

Arrivée des joueurs à partir du 5 au matin, le jeu (TI) débute le 5 vers 21h et se termine le 7 en début d'après-midi.

Prix :

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

Pj : 140 places

Du 1er avril au 15 juillet 2025 : 90€

Du 15 juillet au 21 août 2025 : 110€

Pnj : 60 places

Du 1er avril au 15 juillet 2025 : 60€

Du 15 juillet au 21 août 2025 : 70€

Arbitre : 0€ (5 places)

Le prix de l'inscription comprend :

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

Si un joueur se désiste avant le 1er août 2025, 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

Les Derniers Retranchements d'Yggdrasil se veut être un jeu de rôle grandeur nature dans un univers héroïque fantasy basé sur les légendes viking 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. *Les Derniers Retranchements d'Yggdrasil* 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 des Derniers Retranchelents d'Yggdrasil

Un univers Viking réadapté

Dans les trois premiers opus (le 1er cycle), les PJ incarnaient des personnages vikings qui évoluaient au travers d'arbres de compétences envers les dieux auxquels ils prêtaient allégeance. Ils devaient sauver Yggdrasil de la corruption du chaos.

Depuis le début du second cycle, le jeu s'est étoffé et a amené d'autres aspects et d'autres mécaniques de jeu, notamment pour les PJ de découvrir le côté chaotique. De plus, les viking ayant dû quitter les terres du Nord, ils se retrouvent face à des nouveaux peuples, tels que les Élus du Souffle Éternel, qui contrôlent les terres au delà des frontières du Nord.

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, 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 la 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 !