



Association Jeux Des Racines

GN « Le Fer et la foi : Opus II » *A la croisée des chemins*

Les 27, 28, 29 avril 2018 au Domaine de St Hilaire (83)

Lettre d'intention

L'association *Jeux des Racines*, créée en Janvier 2013, a pour but de promouvoir et développer des actions ludiques et éducatives autour des activités de Jeux de Rôle. Basée dans le Var, elle comprend le Club de Jeux de Rôle de l'Arbre de Vie, des équipes organisatrices de Jeux de Rôles en Grandeur Nature (GN), les Miniz'aventures et une équipe de maquilleuses/rs de GN appelée Grim'bouilles. Jeux des Racines prône « l'arbredeviespirit », un état d'esprit ludique basé sur la bonne humeur, le transfert de savoir et l'échange entre l'ancienne et la nouvelle génération, et sur la volonté de faire découvrir notre passion.

Basé sur une création de Guillaume G., l'univers de notre GN regroupe cette année une équipe d'une douzaine de personnes (scénario, backs, logistique, taverne, pnjs,...), animés par la même envie : vous vendre du rêve, et créer, tous ensemble, une histoire unique.

Le Grandeur Nature **Le Fer et la Foi** est un jeu d'inspiration Médiéval-Fantastique / Dark-Fantasy, basé sur la confrontation entre plusieurs dogmes. Ceux-ci définissent à la fois les croyances des peuples, mais aussi les différents styles de vie des habitants du continent d'Enoriil. Chaque divinité a un aspect bien particulier, lumière, savoir, nature, nuit, rage, folie et mort.

La grande différence avec notre propre univers est la présence concrète d'êtres divins, les Incarnas. Ils sont la preuve vivante des dieux sur terre. Ainsi, dans ce monde, croire et savoir sont la même chose. Le choc des cultures est souvent rude, voir violent, mais tous vivent pour ça: le Fer et la Foi.

Cette année, notre jeu s'intitule « *A la croisée des chemins* ». Il est prévu pour 120 joueurs et 40 pnj, pour une durée de 42h (environ, ça reste La réponse), impliquant une participation aux frais de 65 euros (dont 8 euros d'adhésion à l'association). Nous souhaitons vous faire vivre une aventure immersive, dans laquelle les personnages seront davantage maîtres de leur destinée que sur les opus précédents. Car désormais, tout ne sera que question de choix. De vos choix.

Notre volonté est de vous plonger dans un univers riche et complexe, à travers une ambiance la plus immersive possible et des intrigues à plusieurs niveaux (trames de factions, de groupes, individuelles et quêtes « libres »). Nous souhaitons baser notre scénario sur différentes mécaniques de jeu, mêlant intrigue, enquête, combat, philosophie, voire mysticisme, et émotion, le tout afin de vous amener à découvrir les différents secrets constituant l'univers que ce soit à Balheim ou à l'échelle du continent.

Pour mener à bien ce projet, nous nous basons énormément sur l'implication de chacun, et donc sur celle des joueurs, la vôtre. Ainsi, notre écriture tâche de prendre en compte les volontés de back des joueurs, afin de co-écrire vos personnages. Nous comptons sur vous pour lire attentivement les documents d'univers qui vous sont, et seront, fournis, avant de nous faire parvenir

des propositions d'historiques cohérentes avec notre univers, que nous enrichirons afin de les intriquer au plus près de notre scénario. Car nous pensons que, dans un GN, chacun est le héros de sa propre histoire.

La variété des styles de jeu proposés, en grande partie liée à votre choix de faction, permet, du moins nous l'espérons, de répondre aux attentes plurielles des joueurs, tout en cherchant également à vous surprendre. Ainsi, notre rythme sera aussi soutenu le jour que la nuit et nous tenons à ce qu'il n'y ait pas de « hors-jeu » durant ces quarante-deux heures. Nous comptons proposer du jeu intense jusqu'à 5h du matin (pour Nadiir et les autres adeptes du jeu de nuit) et le reprendre dès 9h (pour Similius et les autres lève-tôt).

Toujours dans une optique d'immersion, nous vous demandons de venir avec des tentes « en-jeu » afin de créer des campements propices à la mise en ambiance de chaque faction. Nous comptons également sur vous pour apporter des touches de décoration pour compléter les éléments de jeu que nous mettrons à disposition. Concernant les repas, ils seront fournis du vendredi soir au dimanche midi ; de même des boissons chaudes (et autres) vous seront proposées à la taverne tout au long du we.

C'est pour mieux répondre à ces attentes que nous vous proposons une inscription en deux temps : tout d'abord une « pré-inscription » dans le culte de votre choix, qui sera validée par votre orga référent après discussion avec vous, et ce afin d'être certains que c'est dans cette faction que vous prendrait le plus de plaisir à jouer. Ensuite, après quelques temps où nous vous ferons parvenir régulièrement des informations concernant le monde et votre culte, vous pourrez créer votre personnage, avec son histoire et ses compétences.

Du côté des PnJ, que nous souhaitons nombreux, nous proposerons différents types de rôles plus ou moins investis dans le scénario, orientés ambiance, intrigue et/ou combat selon vos choix et vos envies. De plus, afin de maintenir le rythme de jeu, nous comptons sur vous pour avoir en permanence à nos côtés des esprits vifs (et réveillés) pour mettre la pression à nos chers joueurs !

La situation à Balheim est critique. L'Alliance, désormais fragile, tente de se renforcer en accueillant en son sein le culte de la Peur et de la Folie. L'armée des masques continue quotidiennement ses exactions, malgré la disparition du Chapelain noir. Les fidèles de Voorl'ik et Syrvana, quant à eux, retournent aux sources de leur foi afin de l'éprouver. Chaque jour, un peu plus d'hérétiques marchent sur les terres d'Enoriil afin d'accomplir eux aussi leur destinée. Un an après la révélation d'Effrai, chaque culte a dû prendre des mesures pour s'adapter. A présent, chacun se doit d'affirmer ses croyances et de révéler son potentiel pour choisir sa voie à la croisée des chemins.

En espérant vous voir nombreux parcourir nos contrées,
JDRelement vôtre,

L'équipe ZORGA

Vivi, Guillaume, Sam, Sven, Jérém, Julius, Manu, Phy, Laure, Paton