Lettre d'intention GN Le monde de Ryok
Opus 3

Présentation du jeu :
L'opus 3 du Monde de Ryok se déroule 10 ans après les événements de l'opus 2. Suite à la guerre contre les sulariens et l'occupation démoniaque liée au retour des Voleurs de terre, les grands mages de ce monde ont fini par accomplir un rituel pour condamner définitivement l'accès au plan démoniaque. Le monde est en ruine, et l'époque est à la reconstruction. Cependant, de nombreux démons parcourent encore Ryok dans le but d'y semer le chaos, et la chute de l'Alliance a entraîné l'apparition de royaumes indépendants.
Le GN du Monde de Ryok est un GN médiéval-fantastique, mais cet opus se place sous le signe d'un monde plus dur, en ruine, et aux personnages apathiques et résignés. Le monde a été détruit, et chacun a vécu l'enfer. Notre but est de tirer le GN vers une ambiance plus dure (en y allant par palier, pour ne pas avoir un gouffre trop grand avec les opus précédents), soyez donc prêts à affronter la mort à chaque instant. Toutes vos décisions auront des conséquences.

Informations pratiques :
Les dates du jeu ne sont pas encore fixées. Le GN se déroule sur 2 jours complets, en plus du premier soir et du dernier matin.
Le terrain n'est pas encore défini, mais il se situera dans la région Occitanie ou en Nouvelle-Aquitaine.
La PAF PJ est à 120€ (prévisionnel), la PAF PNJ est à 65€ (prévisionnel). Cela peut paraître élevé, mais ce budget nous permet de vous offrir une expérience sur un terrain plus adapté, avec le maximum de commodités possibles, dans les meilleures conditions, et de présenter un événement qualitatif.
Les horaires de jeu sont de 9h à 1h du matin, tous les jours. Entre 9h et 1h du matin, le jeu est totalement arrêté (et ce pour permettre un repos à la fois des participants et des organisateurs). Pour les combats, une fois la nuit tombée, seuls les combats en zone sécurisée et autorisée par un orga auront lieu.

Thématiques abordées :
Combat, complot, corruption de l'âme, monstruosité innommable, horreur, survie, marchandage, reconstruction, espoir, chasse, récolte, gestion de ressources, diplomatie.

Style de jeu :
Malgré des règles simplifiées, notre jeu repose sur un système de création de personnage le plus complet possible, afin d'essayer d'offrir du jeu à la fois aux combattants et aux non-combattants. Dans un souci d'équilibrage, nous sommes très sensibles aux retours des joueurs. Gardez cependant en tête qu'il nous faut faire des choix, et que nous ne pouvons pas contenter tout le monde (en tout cas au niveau du système de jeu en lui-même).
Pour votre information, nous ne sommes pas très friands des optimisateurs qui cherchent les petites failles dans les règles pour les exploiter. Notre philosophie est qu'on ne gagne pas un GN, on s'y amuse et on y prend du plaisir. C'est pourquoi, même si le GN comporte des combats, nous sommes friands des belles scènes et du roleplay.
Nous sommes toujours ouverts aux propositions des joueurs, que ce soit en amont (idée de quête, création de personnage, compétence spéciale, etc) ou pendant le GN (la plupart des

scènes les plus inattendues et mémorables nous viennent des improvisations de nos joueurs…). N'hésitez pas à nous contacter en amont du GN. Pour rappel, plus vous communiquerez avec nous, plus nous pourrons nous adapter pour que votre GN se passe le mieux possible.

Matériel requis :

Nous ne fournissons aucun costume aux PJs (hormis certains objets de jeu pour les quêtes ou costumes vraiment spécifiques), vous êtes entièrement responsables de votre matériel. Certains costumes spécifiques seront fournis aux PNJs, mais vous êtes encouragés à apporter votre matériel, pour être le plus à l'aise possible et personnaliser votre équipement.
La nourriture n'étant pas fournie, nous vous invitons à la plus grande prévoyance (pour rappel, un adulte a besoin d'1,5L d'eau par jour, donc apportez en plus). Même si nous aurons du matériel pour soigner les petits bobos (ou les plus gros), nous vous recommandons d'apporter une trousse de secours (pansements, crèmes contre les courbatures et cicatrisantes, anti-moustiques, etc). En cas de blessures trop lourdes, les pompiers et le SAMU seront prévenus en amont du GN. Si vous avez des besoins particuliers dû à une condition médicale, n'hésitez pas à nous contacter pour que nous puissions nous adapter au mieux.
Les nuits peuvent être froides dans la nature, donc pensez à apporter de quoi vous couvrir sous les tentes (couvertures, duvets, etc.).
Les tentes non-roleplay (style Quechua) sont bien entendu autorisées, mais seront rassemblées dans des camps à part (proches malgré tout des camps dit RP).

L'équipe d'organisation :

Vous trouverez différentes personnes à différents postes pendant le GN.
Les orgas scénaristes : ce sont eux qui ont concocté les trames que vous allez vivre.
Les orgas groupes : ce sont les orgas qui vont vous suivre et qui seront responsables de votre groupe. Ce ne sont pas des personnages en jeu, et ils sont là pour répondre à toutes vos questions pendant le jeu, mais aussi s'assurer que tout se déroule pour le mieux.
Le PC orga : c'est le centre névralgique du GN. A moins qu'on ne vous l'indique, vous ne devriez pas avoir besoin de vous y rendre.
Les orgas PNJ : ce sont les orgas qui gèrent les PNJs, leur disent quand et comment jouer leurs personnages. Ils gèrent aussi le vestiaire des PNJ.
Les orgas repos et soins : Ces orgas seront toujours là pour vous aider en cas de coup dur, si vous avez besoin de souffler à l'écart du jeu, ou si vous vous êtes faits mal. Noter pour les soins physiques que si une blessure est trop importante pour être traitée sur place, nous ferons appel aux pompiers ou au SAMU.
Les orgas crafts : Ces orgas auront des rôles en jeu, puisque ce sont eux qui tiennent les échoppes pour les crafteurs (alchimiste, ingénieur, artisan et mage). Ils pourront répondre à toutes vos questions de jeu concernant les fabrications.
Les orgas connaissances : Ces orgas auront aussi des rôles en jeu, et vous accueilleront dans leurs échoppes pour vous donner des connaissances sur l'histoire du monde ou sur des objets que vous avez trouvés.
Les membres du bureau de l'association sont : Ivan Domenech (Président), Pascale Menvielle (Secrétaire) et Ugo Lenoir (Trésorier).

Gestion de la sécurité émotionnelle et physique :

Notre GN ayant certains thèmes pouvant heurter la sensibilité de certaines personnes (meurtre, guerre, trahison, etc.), une équipe sera sur place pour veiller à votre sécurité émotionnelle, dans la limite de leurs compétences. Avant d'effectuer une scène, nous faisons appel au bon sens de tous les joueurs, et à ne pas hésiter à demander (discrètement ou pas) aux personnes présentes si elles sont partantes pour la scène qui va avoir lieu (nous pensons aux scènes de torture, rituel et autre qui pourraient heurter la sensibilité de certains). Un récapitulatif des gestes de sécurité émotionnelle sera fait au briefing de début de GN.

Si en pleine scène, vous ne vous sentez pas bien, n'hésitez pas à utiliser le "vraiment, vraiment" pour bien signifier aux personnes présentes que vous ne vous sentez pas bien, pour de vrai, et que vous souhaitez arrêter la scène.

Une zone de repos sera mise en place pour aider à reprendre leur souffle les personnes qui en ont besoin. Attention, il ne s'agit pas d'une zone de sécurité émotionnelle. En effet, n'ayant pas de personnel réellement qualifié pour gérer de manière professionnelle des personnes en état de détresse émotionnelle, nous ferons appel aux services d'urgence adaptés si besoin.

Pour les blessures physiques, bien que nous ayons des personnes formés aux premiers secours, pour les blessures plus graves, nous ferons appel aux pompiers et aux services d'urgence, qui seront prévenus en amont du GN, tout comme les services de gendarmerie.

Pour ce qui est de la sécurité durant les combats, nous vous invitons à lire le passage correspondant dans les règles du jeu.

Gardez bien à l'esprit que la simulation de scène à caractère sexuel est interdite sur notre GN. Vous pouvez bien entendu jouer une romance, mais pas de simulation de scène de sexe, consentante ou non.

Modalités d'inscription :

Une fois les inscriptions ouvertes, vous pouvez prendre votre place via la billetterie mise en place sur le site HelloAsso. Les personnes pré-inscrites auront accès aux inscriptions avant les autres, et ne DEVRONT EN AUCUN CAS faire circuler le lien avant les annonces officielles de l'association. Toute personne contrevenant à cette demande pourra voir son inscription être refusée.

Les groupes sont ouverts à tous, mais attention pour la création de personnage : certaines races sont sujettes à candidatures (envoi de l'histoire de votre personnage + des photos du costume le plus tôt possible). Les rôles de mages et d'érudits sont limités par groupe également, pensez à bien vous renseignez.

Les mineurs ayant moins de 15 ans ne sont pas autorisés sur notre GN. Tous les mineurs doivent avoir au moins un responsable légal déclaré sur le GN, et doit être avec lui en permanence.

Une fois votre inscription faite, vous devez transmettre à l'organisation l'histoire de votre groupe, ainsi que celui de chaque personnage le composant, avec sa fiche. En effet, pour cet opus, les groupes ne sont pas prédéfinis par les orgas, vous êtes libres de créer un groupe par vous-même (mais dont l'histoire et la raison de la venue roleplay seront sujettes à validation par les scénaristes).

Les places ne sont pas remboursées, mais vous pouvez les échanger ou les revendre si vous ne pouvez pas venir. Dans ce cas, prévenez-nous de la nouvelle personne propriétaire du billet (ceux-ci étant nominatifs).

Chaque personne s'inscrivant est considérée comme ayant lu au minimum le règlement intérieur de l'association et s'engage à le respecter, ainsi que les règles du GN.

Les photos et le droit à l'image :

Chaque participant devra remplir une fiche de droit à l'image à nous fournir en même temps que sa fiche de personnage. Nous gardons trace de toutes ces fiches afin de savoir si vous souhaitez ou non être pris en photo.

Chaque photographe sera présenté lors du briefing de début de GN. Aussi, n'hésitez pas à leur demander une photo de groupe si vous en voulez une, lors des moments de calme. Il est possible que nous utilisions un drone pour prendre des vues aériennes lors du GN, et vous serez également prévenus si tel est le cas au moment du briefing.

Le site du GN :

Nous vous demandons de respecter les lieux et de les garder entretenu. Toute dégradation est passible d'une exclusion de l'événement.

Pour les couchages extérieurs, les joueurs doivent amener leur matériel. Si vous n'avez pas de tente RP (style médiéval), une zone de camping HRP sera mise à disposition. Pour les couchages intérieurs (pour les PNJ), vous devez tout de même amener au moins votre duvet.

Les repas ne sont pas fournis mais des échoppes seront présentes. Vous pourrez les retrouver sur notre page Facebook et sur le site du GN, elles seront annoncées en amont du GN.

Des encas seront proposés aux PNJs, ainsi qu'une salle/zone de restauration et de repos en dehors de la zone de jeu.

La gestion de la taverne :

Afin de respecter les réglementations en vigueur, l'alcool et les boissons de la taverne sont payantes (avec des euros). Nous n'accepterons que les espèces sur place.

Toute personne visiblement en état d'ébriété se verra refuser la vente d'alcool, tout comme les personnes mineures.

Les tarifs pratiqués seront indiqués en amont du GN.