

Gargillon

Aventures

Des Murmures au Dragon de pierre

Note d'Intention

Version 1 (légère)

17/11/2022

Évènement de jeu de rôle grandeur nature organisé
par l'association Le Chapitre des Flammes
Blanches



Jonas Elwindor regardait les grandes plaines de l'ouest de l'Arthon s'étendre sous ses yeux. De grandes colonnes de fumée noire s'élevaient au sud, proches de la frontière : les affrontements continuaient en dépit de tout bon sens. Ici, sur le Dragon de pierre, presque tous les chevaliers avaient été réquisitionnés pour participer à l'effort de guerre, laissant les garnisons plus exsangues que jamais. En désespoir de cause, le capitaine Elwindor avait pris sa décision : il allait retourner à l'ancienne caserne de la Goutte d'or, abandonnée quelques années auparavant, au plus près de la jungle et l'un des endroits du mur les plus fragiles. Il aimait son pays, mais la situation ne lui laissait pas le choix : si les défenses du mur tombaient, c'était toute l'île du Garg qui était perdue. Les renforts envoyés par la couronne étaient loin d'être suffisants, et il avait dû demander de l'aide où il avait pu, c'est-à-dire chez l'ennemi. Son initiative n'allait pas être sans conséquence, il le savait, mais ne s'en souciait guère. Il faisait son travail depuis assez longtemps pour ne plus s'efforcer de complaire vainement à l'opinion d'Atthalos. Le mur ne devait pas tomber, et cela à n'importe quel prix : c'était tout ce qui lui importait.

Présentation



Des Murmures au Dragon de pierre est un événement qui se déroule dans la continuité des événements Gargillon, prévu pour un peu moins d'une soixantaine de participants (40 places personnage joueur, et une quinzaine de places personnage non joueur). Il s'inscrit comme le premier d'une série d'événements destinés à traiter les conséquences de la guerre déclarée à l'Arthon et se concentre sur le devenir d'une caserne en piteux état, située sur la grande muraille du Dragon de pierre. Ce mur est dévoué à séparer l'Arthon de Karaxx, une grande jungle peuplée par des hommes-insectes agressifs et extrêmement dangereux : les Karaxxides. Fragilisée par la guerre, la muraille menace de tomber à tout moment, et une coalition inter-faction s'est formée pour préserver à tout prix son intégrité malgré la guerre, menée par le capitaine Jonas Elwindor : chef de la compagnie de la Goutte d'or. Il s'agit d'un chevalier vétérans ayant dédié sa vie à la protection du mur et ne connaissant que trop bien la menace Karaxxide.

Cet événement veut plonger les joueurs dans une vie de caserne angoissante, chargée en non-dits et en menaces planantes, sur le ton de l'enquête et de la survie horrifique. Le respect de la hiérarchie militaire et les composantes de la vie en caserne, comme les repas communs et les tours de garde seront des aspects importants de l'événement, conçu avant tout comme une expérience immersive et non comme un prétexte de réunion d'aventuriers venant des quatre coins de l'île, comme pouvaient l'être les événements précédents. Dans cette optique, certains anciens joueurs pourront, sous réserve d'avoir une justification suffisante à leur présence et de l'aval de l'organisation, venir avec leur personnage des opus précédents dans la limite d'un quota de dix pour cent des rôles joueurs (soit environ 5 ou 6 rôles). Les autres joueurs se verront attribuer un rôle écrit par l'organisation en fonction de leurs réponses à un questionnaire destiné à cerner leurs envies de jeu. A noter que les rôles pris en charge par l'organisation auront beaucoup plus d'implications en jeu que les personnages vétérans : écrits pour les besoins du scénario, ils seront des rouages de l'intrigue à part entière, là où les personnages importés auront davantage des positions d'outsiders.

Les règles, dans cette optique, seront assez meurtrières, axées sur la survie et basées sur un système sans points de vie. Ces règles, qui ont été écrites de manière à pouvoir servir de base à tous nos prochains événements, seront assez denses, voulant à la fois favoriser l'immersion et offrir un gameplay profond aux différents archétypes jouables, tout en étant suffisamment modulaires pour s'adapter à des événements ayant des tons et des visées divers. Elles se veulent les plus intuitives possible, mais adoptent une logique assez différente de ce qu'on a l'habitude de voir sur la plupart des GN français, aussi elles nécessiteront une attention toute particulière à la lecture.

Pour les personnes ayant déjà participé à un de nos événements, il est à noter que pour cet opus-ci, **la nuit sera entièrement en jeu** (avec des temps plus calmes pour que le repos soit possible, mais les validations d'action en jeu ne seront pas interrompues, et le jeu de nuit sera une composante à part entière).

Informations générales

Date et lieu

L'évènement se déroulera le **1er et 2 juillet 2023** au **fort de Montbré**. Il se situe dans la commune de **Taissy**, à 15 minutes en voiture de la gare de Reims. Le site pour l'arrivée des joueurs et le début de l'installation est ouvert dès 18h le vendredi, pour un début de jeu le samedi à 12h (plus aucune arrivée ne sera acceptée après le début de jeu). Le jeu se termine le dimanche à 18 heures. Les départs peuvent s'échelonner si les joueurs souhaitent se retrouver entre eux pour terminer la soirée, tous devront avoir quitté le terrain avant lundi à 12h00. Nous demandons aux joueurs de ne pas quitter le jeu avant sa fin à moins d'un imprévu de force majeure, l'organisation ne peut pas encadrer de départ anticipé.

Temps de trajet moyen en voiture depuis				
Paris	Lille	Lyon	Rennes	Bordeaux
2h	2h30	5h	5h30	8h



Tarification

Le jeu se répartit entre 40 rôles joueurs, et une quinzaine de rôles personnages non joueurs, tous écrits par l'organisation (exception faite pour les quelques personnages acceptés de l'opus précédent): La place comprend les repas, pour les PJ et les PNJ.

PJ Tarif plein	PJ Adhérent*	PJ Tarif réduit**	PNJ	PNJ Adhérent*
90€	85€	75€	65€	60€

*Pour toute personne adhérente et à jour de ses cotisations à l'association Le Chapitre des Flammes Blanches

**Pour les étudiants, personnes au chômage, ainsi qu'aux bénéficiaires de minimas sociaux, sous présentation d'un justificatif

Organisateurs

L'évènement est organisé par l'association Le Chapitre des Flammes Blanches. Il s'agit d'une association organisatrice de GN et qui propose des entraînements d'escrime ludique. Basée en Bretagne elle dispose également d'un pôle en Ile-de-France. L'association a été partenaire des précédentes éditions de Gargillon.



L'équipe organisatrice pour l'édition prévue en 2023 est la suivante :



Amélie
Doineau



Juliette
Gerin



Nathan
Guerrero-Quideau



Cyan
Malherbe



Alex
Thao



Damien
Tribout



Alexis
Watkins

Contacts

Pour plus d'informations vous pouvez nous contacter :

- Sur la page Facebook [Gargillon](#)
- Par mail à gngargillon@gmail.com

Vous trouverez également des informations complémentaires sur le site <https://gargillon.fr>.

Informations pratiques spécifiques

Spécificités du terrain

L'infrastructure du fort de Montbré requiert toute votre attention et votre vigilance sur les éléments suivants :

Sécurité physique

Le terrain dispose de pentes fortes et d'une végétation dense. Certaines parties du terrain seront fermées au jeu en raison de dangers probables de chute ou de blessure. Pour éviter toute intrusion, les portes du fort seront fermées pendant toute la durée du jeu.

Accès / Parking

A votre arrivée et votre départ : il vous sera possible de décharger ou charger vos affaires dans l'enceinte du fort afin d'éviter tout déplacement inconfortable de matériel. Attention toutefois : tout véhicule entrant doit immédiatement décharger pour ensuite se garer dans la zone de parking afin d'éviter tout blocage du terrain. Une zone parking est prévue pour stationner votre véhicule. Un recensement des véhicules prévus à l'arrivée sera demandé avant l'événement pour fluidifier l'organisation.

Toilettes et eau potable

Le terrain ne dispose pas de raccordement à l'eau potable, et des toilettes sèches seront mises à disposition des participants.

Obligations contractuelles avec la municipalité

L'association organisatrice a signé un contrat de location auprès de la municipalité de Taissy pour l'usage du fort de Montbré. Des règles d'usages, à respecter aussi bien par les joueurs que par les organisateurs sont à prendre en compte :

- Sont interdits l'usage de fumigènes, et l'allumage de feu, ainsi que toute dégradation du terrain, telles que des inscriptions sur les murs ou toute transformation quelconque
- Nous vous demandons de faire uniquement usage des sanitaires mis à disposition de tous et de respecter le matériel.
- Tout déchet doit être jeté à un endroit approprié. L'organisation mettra à disposition des poubelles.

Nous vous rappelons que chacun est responsable de sa propre sécurité durant l'évènement. Vous rencontrerez très probablement du dénivelé et serez en hauteur, ménégez vos chevilles. La sécurité de tous doit dans tous les cas primer sur le jeu en cours.

Une notice de sécurité sera diffusée à tous les participants par la suite.

Repas et nourriture

L'organisation prend à sa charge les repas du samedi midi, samedi soir, le petit-déjeuner du dimanche matin, et le repas du dimanche midi, pour l'intégralité des participants. Un questionnaire concernant vos régimes et intolérances alimentaires vous sera communiqué ultérieurement. Nous demandons à chaque participant de ramener une écuelle, un verre et des couverts en bois ou en métal, à utiliser pendant ces repas, que nous souhaitons aussi inclure comme des moments de jeu.

Couchages

Les couchages se feront en jeu, dans des grandes salles vides de type dortoir. Nous demandons à chaque participant de ramener un lit de camp, un sac de couchage ainsi que des draps ou couvertures pour les dissimuler. Des commodités hors-jeu seront mises à disposition. Il est conseillé de n'apporter sur les lieux que ses objets en jeu et le strict nécessaire (trousse de toilette), et de laisser ses affaires hors-jeu dans les voitures pour éviter d'avoir à les dissimuler.

Récapitulatif du matériel à la charge des joueurs

Au-delà de tout le matériel nécessaire à jouer votre personnage, il est nécessaire pour le bon déroulement du jeu que chaque joueur amène donc un lit de camp, sa literie, ainsi que sa vaisselle, et enfin, un crayon et une gomme pour pouvoir écrire sur sa fiche personnage au besoin.

Politique de sécurité physique et émotionnelle

Privilégiez la sécurité de tous, interrompez une scène si vous pensez qu'un participant est en danger: time freeze. De la même manière, si vous avez besoin de communiquer une information hors jeu à vos partenaires de jeu, n'hésitez pas à employer le safeword "vraiment vraiment". Ces points seront rappelés dans les règles. Concernant la sécurité émotionnelle, l'organisation tient à préciser qu'aucune intrigue ne comportera d'éléments basés sur des violences sexuelles, et que c'est un thème sur lequel nous ne voulons pas de jeu sur notre évènement.

Un jeu immersif ne veut pas dire sans écoute: préparez et débriefez vos scènes (de dispute, de meurtre), surtout dans des conditions de sommeil précaires avec un jeu se poursuivant la nuit. De même si vous vous sentez perdus ou mal après une interaction, ne restez pas isolés, et n'hésitez pas à contacter un organisateur.

L'équipe se tient à votre disposition en cas de litige sur les règles, ou si apparaissent des tensions avec un autre participant.

Rejouabilité et continuité

Le but de l'organisation est de continuer à proposer des événements qui continuent à faire avancer l'histoire interactive de Gargillon tout en gardant une qualité d'écriture et de scénario qui les rend intéressants non seulement comme chapitres de chroniques, mais également en tant qu'événements indépendants.

Pour concilier ces objectifs et satisfaire au mieux les joueurs malgré les places limitées, nous proposons une liste d'attente pour ceux qui ne pourraient pas participer à l'événement. Une réédition de l'événement sera envisagée si la liste d'attente recueille suffisamment de participants. Cette réédition ne sera pas canon et sa résolution ne sera pas prise en compte dans les événements ultérieurs, mais permettra aux joueurs de découvrir les événements du Dragon de pierre et de rejouer l'histoire. Les participants obtiendront toutefois le même avantage d'expérience que ceux de la première session, et le sort des personnages vétérans qui participeraient à une réédition sera étudié par l'organisation au cas-par-cas pour adapter leurs actions de jeu à la ligne d'événements canons.

Gain d'expérience

Pour garder l'intérêt de l'aspect chroniques de nos Grandeurs Nature, nous tenons à ce que les personnages évoluent au fil des événements et à ce que les joueurs ressentent un sentiment de progression et soient valorisés pour leur implication, c'est pourquoi le nouveau système de règle continuera à prendre en compte les participations aux événements précédents pour accorder des bonus aux joueurs vétérans. Ces bonus ne sont pas liés aux personnages, mais aux joueurs, et sont donc applicables à tous les personnages incarnés par ceux-ci : il est donc inutile de ramener son ancien personnage dans le but de le faire progresser. Ces avantages ne sont en aucun cas conçus pour marquer une différence de puissance arbitraire entre les anciens et les nouveaux joueurs, mais représentent une confiance acquise de l'organisation : un joueur ayant participé aux événements précédents possède une meilleure connaissance de l'univers et peut donc prétendre à incarner des rôles plus demandants en contexte, souvent représentés par des personnages plus expérimentés que la moyenne. En contrepartie, plus un joueur en sait sur l'univers et ses enjeux, plus nous attendons de lui qu'il redistribue le jeu et les informations vers les joueurs plus novices, car l'histoire continue d'avancer par le partage et à la transmission.

