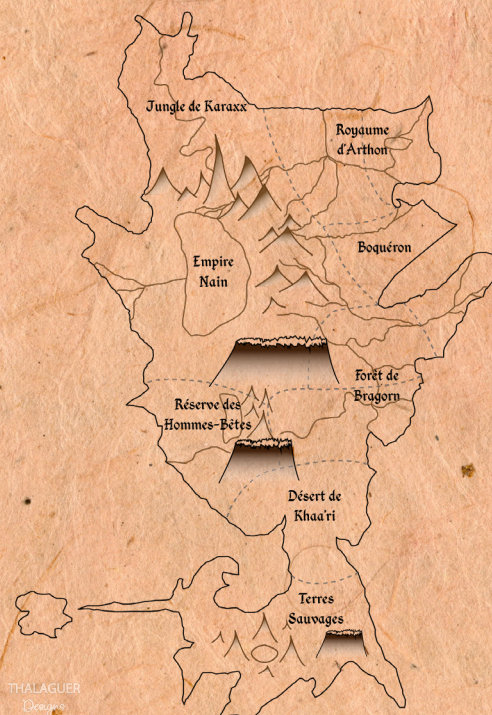




*Jeu de Rôle Grandeur Nature (GN)*

# Gargillon - Les Hérauts de l'Orage



Note d'intention - 15 Octobre 2019

# ~~ Tout savoir en 5 questions ~~

## QUOI ?



"Gargillon - Les Hérauts de l'orage" est un GN heroic-fantasy d'action-aventure axé sur la diplomatie, le commerce, les intrigues humaines et non-humaines, pour environ 80 joueurs et 20 PNJ répartis en cinq factions. L'événement se veut le plus immersif possible, valorisant le roleplay au maximum sur un terrain médiéval breton. Ce GN propose une histoire riche dans un univers unique et se voue à laisser le plus d'impact possible aux décisions et actions des joueurs, en favorisant un maximum le roleplay et les interactions.

## QUAND ?



Le GN prendra place du **vendredi 26 Juin à 22 h** au **Dimanche 28 Juin 2020 à minuit**.

## OÙ ?



Le GN prendra place au **Château de Brelidy (22140, 1 Ty ar Bonniec , Brélidy - Côtes-d'Armor, Bretagne)** à 15 minutes en voiture de Guingamp.

## COMBIEN ?



	Avant le 15 Janvier minuit	Après le 15 Janvier
Joueur (PJ)	65€	80€
Personnage Non Joueur (PNJ)	35€	35€
Adhérent association (1)	65€	65€
Groupe (2)	60€ (par personne)	70€ (par personne)

## QUI ?



Le GN est organisé conjointement par trois associations :

- La confrérie D6 Maîtres  
*(spécialisée dans l'organisation de GN, les jeux de société et le jeu de rôle sur table)*
- Le Chapitre des Flammes Blanches  
*(association de groupe de joueurs depuis 2008, organisatrice de nombreux GN dont "Le Péril des Carpates" en 2018 et 2020)*
- USF Chanbara / Escrime Ludique  
*(spécialisée dans l'escrime de GN)*

(1) Le tarif s'applique si la personne est adhérente de La Confrérie D6 Maîtres, de USF Chanbara, ou Le Chapitre des Flammes Blanches  
(2) Le tarif de groupe est applicable à partir d'un groupe de 8 personnes, ayant rempli un formulaire au préalable

## ~~ 10 raisons de venir à ce GN ~~

**1) Un GN ancré dans un projet au long terme** : C'est déjà la troisième année, une équipe plus grande, davantage de moyens et une meilleure visibilité. Nous prévoyons de continuer le GN et de multiplier les concepts de GN originaux.

**2) Un GN qui se veut plus immersif et défenseur du "beau jeu"** : notre équipe tend à favoriser au maximum le roleplay et la théâtralité. Notre système d'origines des personnages et des coutumes associées permettra de varier vos interprétations.

**3) Un terrain de jeu unique** : Presque 30 hectares entourant le château de Brévidy composés d'une motte féodale en ruine, de deux points d'eaux, de rivières, plusieurs plaines et collines, une grande surface boisée... Pas une voiture et encore moins un écran à l'horizon, de quoi vraiment se dépayser.

**4) Un suivi après le jeu** : des souvenirs grâce à notre photographe amateur, une soirée de retrouvailles pour les participants, des documents RP pour débriefer et apprécier le GN blues tranquillement.

**5) Un univers en pleine expansion** : Le GN prend place dans un univers créé entièrement par Cyan Malherbe notre orga scénario. Ce dernier l'enrichit par l'écriture de romans. En tant que joueur vous êtes donc les premiers acteurs d'un monde qui s'élargit à travers différents formats.



*Le Château de Brévidy*

**6) Une grande liberté de création** : avec les différentes races/classes disponibles couplées au choix de votre faction puis de votre territoire vous pouvez jouer ce que vous souhaitez ! (Races possibles : Humain, Elfe Sylvain, Elfe blanc, Elfe noir, Nain, Troll, Orc, Gobelin, Homme-Bête). Un site dédié à la création de personnage incluant le choix de vos compétences vous permet de créer le vôtre entièrement en ligne.

**7) Un GN pour toutes les envies de jeu** : Vous ne voulez pas combattre ? Aucun souci, vous pouvez vous concentrer sur la diplomatie, le commerce, la magie, les récoltes, le crime organisé...

**8) Rejoignez une communauté** : Les deux premiers GN Gargillon ont récolté de nombreux avis positifs de la part des joueurs et des PNJ qui font confiance au projet. Et bonne nouvelle : aucunement besoin d'avoir participé à ces GN pour venir à Gargillon 3, les nouveaux personnages s'intègrent directement dans l'univers.

**9) Des sources d'informations multiples** : Si vous êtes intéressés par l'univers et cherchez de plus amples informations nous disposons d'un Wiki entièrement dédié à Gargillon, de multiples documents de lore accessibles à tous, de fiches récapitulatives qui présentent les différentes factions et peuples.... Gargillon a toute une bibliothèque pour les curieux !

**10) On est hyper sympas, très charismatiques, évidemment professionnels, extrêmement intelligents, humbles (sauf l'orga chargé de communication).**



*Une des expéditions à  
Tamendil*

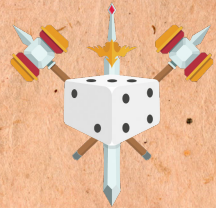
~~ Pour en savoir plus ~~



[PAGE FACEBOOK  
USF-CHANBARA](#)



[PAGE FACEBOOK  
LE CHAPITRE DES  
FLAMMES BLANCHES](#)



[LCD6M :  
PAGE FACEBOOK  
SITE WEB](#)



[PAGE FACEBOOK  
GARGILLON](#)  
[SITE WEB GARGILLON](#)

Si vous avez une quelconque suggestion, proposition, remarque, envie d'aider l'organisation ou de créer un jeu particulier lors de de l'évènement, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse suivante :

[gngargillon@gmail.com](mailto:gngargillon@gmail.com)

~~ Prologue ~~

Le rire bruyant et gras de ses hommes, devant sa chambre, tira une fois de plus le général Témérion de son sommeil. Perdu dans ses tracas, il n'avait que peu dormi, comme à son habitude. Il se passa la main sur le visage avec force, comme pour tenter d'en arracher la fatigue, avant de se lever en vacillant jusqu'à son bureau, près de la fenêtre. Il attrapa sa pipe et la fourra dans sa bouche, puis mis la main négligemment sur sa blague de cuir. Il grimâça en l'ouvrant, ses herbes séchées avaient été complètement gâtées par la pluie et l'humidité. Il jeta la poche de dépit. Cette nouvelle journée ne s'annonçait pas plus clémente que les autres. Cela faisait bientôt un mois qu'il avait repris cet avant-poste, perdu au beau milieu de la vallée sauvage de Tamendil, auparavant tenu par un certain capitaine Reussler, qui avait disparu, comme tous ses hommes. Lors de son arrivée, le lieu était envahi par des ennemis de la couronne. Des cohortes de nains, des elfes, et des hommes refusant la loi de l'empire. Il avait tout d'abord cru que c'était eux les responsables, qui avaient chassé brutalement Reussler et sa compagnie, signant finalement l'acte de guerre que couvaient les nombreuses tensions entre son peuple et les autres ces dernières années. Mais une chose devint rapidement claire en interrogeant les prisonniers : Reussler n'était déjà plus là lors de l'arrivée de ces présumés ennemis, et ses hommes presque tous morts depuis plusieurs semaines.

Ce n'était ni la première étrangeté, ni la dernière à laquelle Témérion avait été confronté depuis sa nomination comme général. Même pour un homme de son grade, de nombreuses mystères lui restaient hors de portée. Les hauts-rangs de la hiérarchie Arthonnienne étaient infiltrés par quelque puissance obscure, il en était désormais persuadé. Trop de décisions, qui venaient sans explication, étaient appliquées sans recul alors qu'elles allaient à l'encontre même de l'intérêt de leur pays. La conquête de la Perrasia avait été fulgurante, mais cela faisait plus d'un an que la situation stagnait, sans qu'aucune volonté de l'améliorer ou de la pérenniser n'ait été engagée. C'était comme si, dans les rouages sombres du pouvoir, cette victoire, vendue comme le noble moyen d'unifier finalement les peuples humains, en guerre depuis trop longtemps, n'était qu'un subterfuge destiné à atteindre un but détourné qui n'allait dans le sens d'aucun Arthonnien.

Ici, dans la vallée, il envoyait chaque jour son rapport à la capitale. La situation était explosive. Les mages de leurs rangs se plaignaient continuellement, souffrant d'horribles maux de têtes alors que les effluves magiques du territoire gagnaient sans cesse en puissance. La cause était la raison même de la présence de tous ces étrangers sur ces terres lors de leur arrivée : Un sanctuaire brisé datant des temps anciens. Témérion n'y connaissait rien, ni en histoire, ni en magie, mais savait reconnaître quelque chose de dangereux. Jour après jour, le temps se détraquait davantage, et même lui, sentait ses poils se hérissier sous la tension magique qui régnait en ses lieux.

Évidemment, cela faisait un mois qu'il n'obtenait pas de réponse. Sa seule conclusion était que ses supérieurs étaient parfaitement au courant, et laissait la situation se dégrader volontairement. Chaque nouvelle mission à laquelle on l'assignait, c'était pareil. Ils n'étaient que les bons soldats chargés de s'assurer que tout se passe mal, comme prévu. L'Arthon courait à sa perte.

Témérion était lassé de se laisser faire. Pendant la guerre, il avait vu les rangs de son peuple remplis de braves, d'hommes prêts à mourir parce qu'ils croyaient en la grandeur de leur pays. Et ils avaient raison. Leur pays en valait la peine. Tout ce qu'ils avaient à faire, c'était de trouver ceux qui gangrénaient son système. Il avait longtemps réfléchi à un moyen d'action, et avait finalement abouti à quelque chose de concluant.

- l'Appel de Kahn-Brava, murmura-t-il, en relisant une dernière fois les missives qu'il avait passé les dernières semaines à écrire.



Le droit était très complexe, en Arthon comme ailleurs, mais quelques lois avaient été acceptées par tous ceux qui peuplaient l'Île du Garg. L'Appel de Kahn-Brava en était le plus célèbre exemple, bien que l'histoire derrière sa passation ait été perdue. Cet appel pouvait être lancé par quiconque en était habilité, et, en Arthon, être général suffisait à acquérir ce pouvoir. Un appel de Kahn-Brava devait avoir pour objet une menace à l'échelle de l'île entière, et ce sanctuaire étrange en était le parfait prétexte.

Il enjoignait tous les peuples à faire trêve et à se rencontrer en zone neutre, pour agir face à cette menace. Un moyen radical, mais efficace, d'ouvrir un dialogue avec les autres peuples là où l'armée Arthonnienne en est normalement interdite, ainsi que de débusquer ces fameux hérauts de malheur, hantant leur pays de l'intérieur, qui devaient à coup sûr se rendre sur place pour s'assurer que la situation ne leur échappe pas, ainsi ouverte au bon sens des autres peuples. Les rangs de l'Arthon seraient purgés, et la grandeur de leur royaume rétablie. Il s'en faisait la promesse.

Un éclair illumina sa lucarne et le fit sortir de sa rêverie. Aujourd'hui encore, la tempête grondait. Une main malhabile frappa à sa porte. C'était Jerald, son jeune coursier, brave et serviable.

- Vous aviez besoin de moi, général ?

Témérion apposa son sceau sur la dernière missive, puis la glissa avec les autres, retenues ensemble par des cordelettes, avant de lui tendre le paquet.

- Préviens, les autres, un long voyage vous attend. L'heure est venue.

~~ Fin du Prologue ~~



**Note d'intention**  
**Jeu de Rôle Grandeur Nature (GN)**

**Mise en page : Alex Thao**