

LES SURVIVANTS DE L'ÎLE-MONDE CHANT II : LE LAI D'AVALON

☪ NOTE D'INTENTION ☪



POLITIQUE ET MERVEILLEUX DANS UNE ANGLETERRE D'UN XVIIÈME SIÈCLE FANTASMÉ

Le Lai d'Avalon est un jeu de rôle grandeur nature projetant les joueurs dans une uchronie du XVIIe siècle, dans une Angleterre qui s'ouvre au monde après un siècle d'isolation totale. Les joueurs partageront, le temps d'un week-end, la vie de la Cour d'Albion, en déplacement sur l'île sacrée d'Avalon, où le Roi s'apprête à accueillir les représentants des deux grandes puissances régnant sur le continent européen : l'Empire Séfévide et le Khanat Moghol.

Notre GN donnera la part belle à la diplomatie et aux intrigues de cour, tout en proposant des éléments de mystères religieux et merveilleux ainsi que, pour ceux qui aiment la gloire martiale et le fracas des armes, quelques combats afin d'éprouver leur vaillance.

Si nous avons posé les premières notes du Chant, si la portée est tracée, il vous revient d'en écrire la mélodie. Par vos actions, par vos décisions, le devenir de l'Île Monde reste à écrire, d'autres chants seront peut-être un jour composés...

LE LAI D'AVALON EST UN JEU

Nous n'avons pas la prétention de créer une expérience sociologique novatrice, ni de mettre en place des outils révolutionnaires. Notre souhait est d'organiser un jeu, de prendre plaisir à cet acte créatif et de démultiplier ce plaisir en le partageant avec les joueurs. Même si certaines thématiques, relations entre personnages ou groupes de personnages, arcs scénaristiques, peuvent évoquer, ou questionner, des réalités importantes de notre vie actuelle ce ne sont que des thèmes que nous offrons aux joueurs, pas des partis pris politiques que nous voulons leur imposer.

Le choix, la morale individuelle seront au cœur des moteurs du jeu, comme des éléments bien plus classiques de mysticisme, de conflits, d'investigations ou de combats. De même, les enchaînements d'événements qui découlent de ces thématiques ou les réactions des personnages non joueurs ne représentent en rien l'opinion personnelle des organisateurs du jeu sur la question.

LE LAI D'AVALON EST UN JEU DE RÔLE

Nous misons résolument sur le "roleplay". Les règles cherchent à être simples, à créer du jeu, sans forcément viser à la simulation précise des événements. Les personnages sont écrits par les organisateurs, et les joueurs choisis pour les incarner pendant le jeu le sont en fonction de nos envies, de nos intuitions, et des souhaits des joueurs, recueillis initialement par un questionnaire puis si besoin directement avec le joueur une fois le travail d'attribution des personnages dégrossi. Bien que les joueurs soient répartis entre différents groupes selon leur passé commun, le Lai d'Avalon n'est pas pour autant un jeu de faction. Les rôles sont individuels et chaque personnage est doté d'objectifs personnels, de besoins uniques, d'envies particulières, qui peuvent ou non entrer en conflit avec ceux de son "groupe".

Les joueurs pourront nous faire part de leur souhait de jouer avec telle ou telle personne, mais nous ne pouvons garantir le total respect de ces demandes. Si nous ne négligeons pas l'action, le combat ne sera pas le cœur de la dynamique de jeu, qui reposera sur des trames scénaristiques allant du global à l'intime pour les personnages, leurs objectifs politiques, religieux et personnels étant toujours le moteur primaire de l'action et de l'intrigue.

LES SURVIVANTS DE L'ÎLE-MONDE, CHANT II : LE LAI D'AVALON EST UN SECOND VOYAGE DANS UN MONDE QUI NOUS TIENT À CŒUR, CE N'EST PAS UN GN À SUITE NI LA SUITE DIRECTE DU DERNIER COMPTOIR (NOTRE PRÉCÉDENT GN)

Pour ce second GN organisé dans cette uchronie, nous souhaitons proposer un jeu qui crée sa triple unité d'action, de temps et de lieu, sans projection directe dans une suite future et sans être la suite linéaire du Dernier Comptoir. Les personnages ne seront pas amenés à évoluer, à gagner des niveaux ou des compétences pour un prochain opus et n'ont pas de lien avec ceux joués lors de notre GN précédent (si ce n'est éventuellement quelques clins d'oeil sans incidence sur le jeu). Nous souhaitons offrir un monde en partage, en explorer un point de vue, à un endroit et un moment précis. Le Lai d'Avalon se passe une soixantaine d'années plus tard que le précédent et très loin géographiquement.

Et bien entendu, nous aurons plaisir à revenir plus tard avec vous dans ce monde que nous aimons, en empruntant un autre point de vue, à une autre époque, ou au travers d'autres personnages.



NOS VALEURS : RESPECT ET IMPLICATION ET BEAUCOUP DE PLAISIR

LE RESPECT

Respect des personnes, dans leur diversité et leurs différences, que ce soit les joueurs, les organisateurs, les pnj, les intervenants hors-jeu (cuisiniers, techniciens, photographes, etc.), ainsi que les riverains et personnes extérieures au jeu. Afin de protéger les joueurs, un mot clef ("vraiment vraiment") permet de faire savoir que l'on est mal à l'aise à cause d'une scène ou d'un comportement et qu'il convient donc de relâcher la pression.

Mais aussi **respect des règles (fairplay) et des lois et règlements** (communaux ou du site par exemple). Nous insistons notamment sur l'interdiction de l'utilisation de drogue pendant nos GN, et précisons que nous n'aurons aucune tolérance pour les personnes en état d'ébriété. Un joueur ivre ou sous l'emprise de stupéfiants sera mis hors-jeu pour ne pas mettre en danger les autres joueurs.

Et enfin, **respect de l'environnement**. Nous essayons d'avoir le moins d'impacts négatifs sur l'environnement, nous demandons à tous les joueurs d'en faire autant (gestion des déchets, respect de la faune et de la flore, etc.) et nous faciliterons le covoiturage des participants.

L'IMPLICATION

Nous prenons énormément de plaisir à organiser un tel jeu, et à transmettre ainsi les joies du GN. Nous voulons jouer avec des amis, en découvrir de nouveaux et initier de nouveaux joueurs.

Notre engagement est associatif, nous ne sommes pas rémunérés et ne souhaitons pas engager une relation client/fournisseur avec les joueurs qui viennent partager ce temps de jeu. Pour autant, nous promettons une implication maximum pour vous offrir le plus de plaisir de jeu dans les meilleures conditions. Et nous attendons en retour des joueurs et joueuses impliqués dans leur rôle, fairplay, respectueux, inventifs, sympas... Sans les joueurs et joueuses, le jeu n'est qu'une masse d'informations et d'objets stériles, c'est la rencontre entre vous et nous qui permet le jeu.

LE PLAISIR

Plaisir de jouer, plaisir d'écrire des intrigues ou des personnages, plaisir de porter un chouette costume, plaisir de revoir des amis, plaisir de faire plaisir, plaisir de faire découvrir, plaisir d'inventer des objets loufoques et des décors à couper le souffle, plaisir de nourrir cents personnes dans des conditions rustiques ou plaisir de vous prendre en photo en pleine action, tout est plaisir, et c'est notre principal moteur.

L'OUVERTURE

Car le GN est un loisir qui nous tient à cœur, et que nous souhaitons permettre à tous d'en profiter, un certain nombre de place sera réservé à des joueurs novices, qui bénéficieront de rôles adaptés (mais pas pour autant simplistes) et d'un accompagnement particulier, afin qu'ils puissent découvrir ce loisir dans les meilleurs conditions. Mais aussi à des joueurs vétérans, inconnus des organisateurs, afin que nous puissions élargir le cercle de nos relations GNisitique. Car si le Lai d'Avalon est un GN sur casting, il ne s'agit pas d'un GN fermé.

Afin de permettre au plus grand nombre de découvrir le GN, nous mettons cette année en place des places dites mécènes nous permettant de proposer des places à tarifs préférentiels pour les budgets les plus modestes. Une place dite mécène permettant le financement de deux places à tarif préférentiel.

