

LES SURVIVANTS DE L'ÎLE-MONDE CHANT I : LE DERNIER COMPTOIR

☪ NOTE D'INTENTION ☪



SURVIVRE À L'APOCALYPSE DANS UNE RENAISSANCE UCHRONIQUE "RÉALISTE"

Le dernier comptoir est un jeu de rôle grandeur nature mêlant et projetant les joueurs dans une uchronie de la Renaissance, où le monde tel que nous le connaissons s'est effondré. Les personnages tentent de survivre au jour le jour. Ils peuvent être les habitants du dernier comptoir avant une longue traversée de terres désertiques pour atteindre l'Empire d'Orient, ultime bastion connu de la civilisation. Ou être des voyageurs, ayant quitté leurs foyers dévastés, et qui, tentant de rejoindre cet Empire méconnu et si lointain, font une halte au dernier comptoir.

LE DERNIER COMPTOIR 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 groupe de personnages, arcs scénaristiques, peuvent évoquer, ou questionner des réalités importantes de notre vie actuelle (les réfugiés et leur accueil ou leur exploitation, la décadence d'une société, l'oppression des faibles par les forts, etc.), 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 mystères, de conflits, d'investigation ou de combats. De même, les enchaînements d'événements qui découleront 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 DERNIER COMPTOIR 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 évènements. 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 Dernier Comptoir n'est pas pour autant un jeu de groupe, la survie de soi-même peut être plus importante que la survie du groupe, la survie du groupe pourrait même être un poids à sa propre survie... 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, leur survie et celles de leurs proches étant toujours le moteur primaire de l'action et de l'intrigue. Si nous voulons placer la survie au cœur de nos thématiques de jeu, le jeu en lui-même ne présentera pas de difficultés physiques particulières et conviendra à tous les joueurs. Nous ne chercherons pas à simuler la faim en affamant les joueurs par exemple, mais par des biais ludiques.

LES SURVIVANTS DE L'ÎLE-MONDE, CHANT I : LE DERNIER COMPTOIR EST UN PREMIER VOYAGE DANS UN MONDE QUI NOUS TIENT À CŒUR, CE N'EST PAS UN GN À SUITE

Pour ce premier GN organisé dans ce nouveau cadre, nous souhaitons proposer un jeu qui crée sa triple unité d'action, de temps et de lieu, sans projection dans une suite future. Les personnages ne seront pas amenés à évoluer, à gagner des niveaux ou des compétences pour un prochain opus. Nous souhaitons offrir un monde en partage, en explorer un point de vue, à un endroit et un moment précis. Quitte à revenir plus tard dans ce monde que nous aimons, par 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. Nous demandons à tous (joueurs comme orgas) de ne pas amener les sempiternelles réserves d'alcool en quantité. Vous pourrez acheter pendant le jeu des alcools légers à la taverne, en restant bien entendu la plus grande modération. Un joueur ivre ou sous l'emprise de stupéfiant 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'impact négatif 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 Dernier Comptoir est un GN sur casting, il ne s'agit pas d'un GN fermé.

