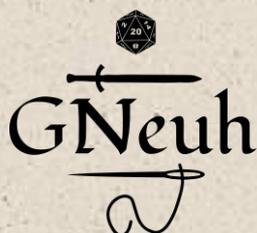


LES SONGES D'OSSIAN

Ouverture : Le Jubilé Ecarlate

NOTE D'INTENTION



Le Jubilé Ecarlate est la première incursion dans un monde de notre création, **les Songes d'Ossian**. Les joueurs de ce jeu de rôle grandeur nature s'incarnent dans un monde où la norme a changé. Une dystopie où pour une fois l'autre camp a gagné et imposé sa normalité et ses valeurs au monde. Point de blanc paladin, nul preux chevalier, fi de vertueux héros en ces terres rougies par le sang des vaincus comme des vainqueurs.

Les joueurs partagent, le temps d'un week-end, les somptuosités du **Jubilé Ecarlate**. Ce rassemblement des plus fidèles lieutenants de l'Empereur est orchestré en l'honneur de ses 150 ans de règne. Venus de toutes les terres de l'Empire, les

dirigeants et leurs suites se préparent à écrire une nouvelle page de l'Histoire de ce monde, en défendant leurs propres intérêts, quel qu'en soit le prix - surtout pour les autres...

Notre GN fait la part belle à **la diplomatie et aux négociations en tous genres**, dans un monde où seul le résultat compte. Il a lieu dans un univers complexe, riche d'une histoire ancienne, de civilisations perdues et de cataclysmes dont des reliques pourraient subsister. Un monde où la force peut être nécessaire pour imposer ses idées, au risque de tout perdre sur une manœuvre trop osée. Saurez-vous faire face à ces dangers à la mesure de vos ambitions ?

LE JUBILE ECARLATE 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. Nous avons fait le choix de prendre à contre-pied les habitudes du medfan. Nous avons fait le choix d'un monde où le mauvais côté a

gagné et où **les notions de Bien, de Justice, de Compassion ont disparu** pour donner la part belle à la Domination, au Pouvoir, au succès personnel, au mépris d'autrui. Les personnages évoluent dans ce monde où la violence du quotidien et des rapports de force entre individus est devenue une norme acceptée de tous. Quelle que soit leur place dans cet ordre social, **les personnages n'ont pas pour objectif de**

changer le monde pour y imposer des valeurs de normalité contemporaine, mais au contraire d'user de toute la violence normalisée de ce monde pour atteindre leurs objectifs personnels. **Point de rédemption dans cet univers**, mais au contraire l'exploration des tréfonds de l'âme au sein du monde où règne l'ordre imposé par la main de l'Empereur Ossian et ses lois. Mais n'oubliez pas que si vous prospérez en ce monde, votre succès projette une ombre d'autant plus sombre que vous atteignez votre apogée. Et qui peut dire ce qui se trame dans les traces laissées par vos pas...

Ce GN nous a amené à explorer des thématiques plus sombres que d'ordinaire : rapport de domination, traite d'être humain, objectivisation, esclavage, magie noire, manipulation, torture, scarifications.... Il s'agit de proposer à nos joueurs de changer leur paradigme, de ne pas voir ces personnages selon le prisme d'une pensée du XXIe siècle mais bien selon la logique propre de notre univers. Vos personnages évoluent dans une société d'alignement "loyal mauvais". C'est-à-dire un monde où la tradition, l'obéissance, la loyauté ont de l'importance mais pas la liberté, la dignité ou la vie. **Vos personnages appliquent les règles existantes mais sans pitié ni compassion.** La hiérarchie est totalement acceptée en ce

monde et si un individu préfère, bien sûr, diriger, il est tout à fait disposé à obéir à son supérieur hiérarchique tel que défini selon les lois de ce monde. **Les individus rechignent à transgresser les lois de la société** à la fois par crainte des sanctions, sévères et impitoyables, auxquelles ils s'exposent mais aussi car ils font confiance à l'ordre établi pour protéger leur conception de la société et sa bonne marche.

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 monde créé ici va volontairement à l'encontre de la morale usuelle et n'est pas un monde où quiconque, vos organisateurs compris, souhaiterait vivre.



LE JUBILE ECARLATE EST UN JEU DE RÔLE

Nous misons résolument sur le "roleplay". Les règles cherchent à être simples, à créer du jeu, sans forcément viser 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 Jubilé Écarlate** 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 peuvent 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 n'est pas le cœur de la dynamique de jeu**, qui repose 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 Songes d'Ossian - Ouverture : le Jubilé Écarlate est notre premier voyage dans un nouveau monde, que nous avons créé spécifiquement pour le jeu de rôle grandeur nature. Il ne se déroule pas dans le même univers que nos précédentes créations et n'en constitue en rien une



suite. Selon le déroulement de cette édition, il pourra, ou non, y avoir une suite. Il vous revient d'en donner le ton et le tempo.

Pour autant, nous ne concevons pas l'écriture de nos jeux comme des suites linéaires. Les personnages ne seront pas amenés à évoluer, à gagner des niveaux ou des compétences pour un prochain opus. Il ne faut donc pas hésiter à faire prendre des risques à vos personnages, au lieu de tenter de les préserver à tout prix.

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 (diversité de genre, d'origine, de croyance...), 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. De plus, avant une scène particulièrement intense, il ne faut pas hésiter à se coordonner avec ses partenaires de jeu sur le niveau d'intensité de jeu souhaité (calibration) quitte à le contrôler en cours de scène grâce à la gestuelle des plongeurs, ou à en débriefer a posteriori. **Une safe zone sera mise en place** pour donner accès à un espace neutre aux joueurs.

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

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

Des exemples de ces différentes méta-techniques seront diffusés afin que chacun puisse se les approprier.

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.

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.

loufoques et des décors à couper le souffle, plaisir de nourrir cent 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 places 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 meilleures conditions. Mais aussi à des joueurs vétérans, inconnus des organisateurs, afin que nous puissions élargir le cercle de nos relations GNisitique. Car si le Jubilé Écarlate 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, des places dites "mécènes" sont à nouveau disponibles cette année. Celles et ceux qui les acquièrent nous permettent de proposer des places à tarifs préférentiels pour les budgets les plus modestes. Une place "mécène" permet le financement de deux places à tarif préférentiel.

ATTENTION Compte tenu des thématiques abordées et afin que chacun puisse s'immerger dans le jeu sans crainte du regard d'autrui, nous avons fait le choix de **limiter les inscriptions à des participants majeurs**. Les participants entre 16 et 18 ans pourront être acceptés après discussion avec les organisateurs et sous réserve de la présence d'un référent majeur.

L'organisation ne pourra pas organiser un système de garde et **les enfants de moins de 16 ans ne pourront pas accéder au site de jeu**.

