



LETTRE D'INTENTION



La troupe bat d'ours

ASSOCIATION LOI DU 1ER JUILLET 1901 - DÉCRET DU 16 AOÛT 1901

INFORMATIONS GENERALES

- Date : Du 3 au 5 juillet 2026.
- Lieu : Hauts-de-France, Picardie
- Univers : Médiéval-fantastique, post apocalyptique.
- Enjeu : Survie et exploration d'un nouvel environnement.
- Nombre de participants : 200, répartis comme suit :
 - 150 joueurs,
 - 35 PNJ,
 - 15 organisateurs.
- Durée : Du jeudi soir (montage du campement et soirée conviviale), introduction au jeu (inscriptions, costumes, explications des règles...) vendredi à 12h, début du jeu vendredi à 17h jusqu'au dimanche à 16h.
- Prix : 135€ comprenant le droit d'entré à l'évènement, 4 repas (vendredi soir, samedi midi, samedi soir et dimanche midi), et 2 petits déjeuners (samedi matin et dimanche matin). Le tarif ne comprend pas l'alcool, ni les équipements des joueurs (armes / costumes / tentes).
- Sac à dos du joueur : Le joueur doit venir avec ses armes, son costume, sa tente et son matériel de couchage pour dormir sur place.
- Modalités pratiques :
 - Le site n'est pas adapté pour les personnes en situation de handicap.
 - Le jeu se déroulera en extérieur, sans accès à l'électricité. Des sanitaires chimiques et des douches sont prévus sur place.
 - Le site ne disposant pas d'un accès à l'eau potable, nous la fournirons gratuitement aux participants.
 - Les animaux ne sont pas acceptés.

CREATION DE PERSONNAGE

Chaque joueur est **libre** d'écrire son propre personnage et sa propre histoire. Cependant, la création du personnage se fait à partir de modèles de fiches prédéfinis, et en lien avec le MJ afin d'assurer sa cohérence avec l'univers du jeu.

Une fois que le joueur a terminé son personnage, il doit ainsi l'**envoyer aux organisateurs** afin que ceux-ci en aient connaissance et puissent le finaliser en l'insérant dans le scénario de l'évènement. En cas de besoin, les organisateurs et le joueur pourront rentrer en contact.

La création de votre personnage étant entre vos mains, il vous revient de décider si vous souhaitez un personnage qui vous ressemble ou non. A vous de voir si vous êtes plus à l'aise dans votre personnalité ou si un rôle vous permettrait de vous lâcher.

TRANSPARENCE INFORMATIONNELLE

Nous distinguons deux types d'informations dans notre GN : L'histoire du monde et les histoires personnelles.

L'histoire du monde est connue de tous, car chacun de nos joueurs est un personnage qui vit dans notre monde et connaît donc son histoire. Ces informations sont à la libre disposition des joueurs sur notre site internet.

En revanche, **les histoires de nos joueurs ne seront connues que d'eux seuls** et des organisateurs. Libre à eux de les divulguer ou non dans leur rôle-play. De plus, selon votre rôle et votre place dans la société, vous pourrez avoir accès à des informations privilégiées.

STYLES DE JEU

Notre GN mêle à la fois interactions physiques et verbales.

Le rôle-play est l'élément essentiel de notre jeu et est poussé à ses limites. Chaque joueur incarne ainsi un personnage disposant d'une identité, d'un métier, d'une faction, d'un statut social, d'une histoire, de goûts, d'ambitions ... Une nouvelle peau qu'il se devra de porter afin d'interagir avec les autres joueurs.

Notre jeu reflétant un monde complexe et réaliste, **chacun sera libre d'orienter son jeu dans l'axe qui l'intéresse**. Que vous soyez passionné par les intrigues politiques, investi dans votre profession, à la recherche d'un maximum de quêtes ou encore à l'affût de la moindre bataille, vous trouverez votre compte à nos côtés !

NIVEAUX DE JEU

Pas de panique, **si vous n'avez pas l'habitude du GN** et que vous débutez dans ce milieu, le jeu comporte de **nombreux mécanismes pour vous guider**. Laissez-vous épauler par votre maître de profession et suivez pas à pas les différentes quêtes qui vous sont proposées. Laissez le jeu venir à vous et aller vers lui lorsque vous vous sentirez prêt à le faire.

Si au contraire vous êtes un **joueur aguerri**, rien ne vous empêche de suivre les actions de jeu proposées par les organisateurs. Toutefois, si vous le souhaitez, vous pouvez **prendre les devants** et **créer votre propre** jeu en influençant activement le cours de l'histoire.

ADAPTATION DU SCENARIO

Bien que le scénario soit préparé en avance, nous souhaitons laisser une large place au rôle-play et lui donner un réel impact. C'est pourquoi, **nous nous adapterons tout au long du jeu** aux actions et au rôle-play des joueurs.

En plaçant le rôle-play au centre de notre jeu, nous souhaitons avant tout faire vivre une réelle expérience de vie à nos joueurs plus que simplement leur raconter une histoire. Nous souhaitons qu'ils vivent pleinement une autre vie et non pas qu'ils soient simplement spectateurs d'une histoire pré-écrite. C'est pourquoi, nous laissons ainsi la possibilité à chacun de réellement influencer le cours du scénario en **acceptant et en valorisant toutes les actions de jeu** des joueurs.

Les modifications de scénario se feront toutefois de manière discrète, sans interruption de jeu, afin de conserver le rôle-play et l'immersion des joueurs.

PLAUSIBILITE DU SCENARIO

Notre jeu se déroulant dans un monde imaginaire nous préférons **favoriser la jouabilité que la plausibilité** afin que chacun puisse s'amuser et jouer un rôle qui lui plait.

Nous ne mettrons donc pas de barrières aux personnages en fonction de leur sexe, âges ou autres.

Ainsi, une femme pourra tout à fait être à la tête d'une armée si son rôle-play est cohérent. (Un homme pourra également être couturier s'il le désire, il n'y a pas de raison !).

REPRESENTATION ET SCENOGRAPHIE

Notre GN a pour vocation d'être **le plus réaliste possible**. Tous les décors, les lieux, les tenues, les armes, les objets ainsi que tous les sons présents sur place, seront réellement représentés. Notre priorité est d'éviter au maximum les représentations imaginaires du type « une corde signifie que vous ne pouvez pas passer », et ce afin d'offrir l'expérience la plus réaliste possible à nos joueurs et de leur permettre une **immersion totale**.

A titre d'exemple, le GN a lieu dans une réelle forêt, avec de réels vestiges, une monnaie physique est mise en circulation, les repas servis sont des repas médiévaux (préparés par un traiteur professionnel et spécialisé), et chaque personne présente sur le site de jeu est costumée de manière immersive.

Nous comptons sur vous pour nous aider à rendre l'expérience la plus réaliste possible à travers votre rôle-play, vos accessoires et votre costume.

META-TECHNIQUES

Comme nous souhaitons rendre l'expérience **la plus immersive possible**, nous essayerons de recourir le moins possible aux méta-techniques et essayeront que **toutes les informations transmises ainsi que toutes les modifications de jeu passent par du rôle-play**.

Seules les injonctions divines seront chuchotées à l'oreille des joueurs.

LIMITATION DU ROLE-PLAY

Bien que nous tendons vers une immersion totale et un rôle-play le plus complet possible, **nous ne souhaitons pas faire vivre d'expérience profondément désagréable à nos joueurs**.

Ainsi, si des éléments de rôle-play devaient avoir un impact sur la santé physique ou mentale de nos joueurs (privation de nourriture, torture, consommation de poison, privation forcée de sommeil...) il sera fait appel à la simulation et non à la réalisation effective de telles expériences.

A noter que de nombreux mécanismes, mobilisables à tout moment, sont mis en place au sein du jeu afin de protéger le bien-être physique et psychologique des joueurs.