

Lettre d'intention

LH8 - Le Lac des Songes

Dans cette lettre d'intention vous trouverez toutes les informations relatives au jeu de rôle grandeur nature *les Légendes d'Hyborée 2027*. Elle vous permettra de comprendre notre vision de jeu et le cadre qui l'entoure, afin que vous puissiez, ou non, vous inscrire en toute connaissance de cause.

Quel est l'univers de ce GN ?

Les *Légendes d'Hyborée* est un GN basé sur l'univers "sword and sorcery" dépeint par Robert E. Howard dans ses romans. A travers l'épopée de Conan, on y découvre les nations hautes en couleur d'Hyborée ainsi que leurs peuples, tout aussi rudes et étranges. Ce monde imaginaire plein de reliefs est le socle de l'interprétation (RP) de ce jeu Grandeur Nature (GN). Vous jouerez dans l'une des nombreuses nations d'Hyborée, épousant par la même occasion ses coutumes, sa religion et son histoire. Le monde qu'a créé Howard est dur, violent, brutal, impitoyable. Il n'est pas manichéen, chacun portant sa part d'ombre, de défaites et de secrets. Vouloir jouer sur les *Légendes d'Hyborée*, c'est accepter de plonger dans un univers où l'obscurité et la difficulté sont parties prenantes du jeu.

LH8 vous conduira en Lémurie, continent légendaire qui aurait sombré il y a plusieurs millénaires ne laissant que quelques îles émergées. Ces terres mythiques, restées méconnues de tous, constitueront un nouveau territoire où l'exploration et la révélation de ses mystères seront les maîtres mots.

Nous sommes à présent au 8ème opus, en 1331 de l'ère aquilonienne. Conan est mort depuis 10 ans déjà. Certaines nations prennent de l'importance tandis que d'autres déclinent. C'est dans cet univers que vous incarnerez un personnage au sein d'un groupe appartenant à une région spécifique.

La Lémurie : un continent à découvrir

Rompant avec la tradition des précédents chapitres des *Légendes d'Hyborée*, ce rassemblement se tiendra en terrain neutre, sans faction hôte établie. Le jeu sera majoritairement axé sur l'exploration et la découverte du lieu. Pour renforcer le sentiment d'étrangeté inhérent à ce monde isolé et prétendument sauvage, certains mécanismes de jeu habituels seront adaptés.

Vous aurez la possibilité de créer un deuxième personnage qui vous évitera de devoir arpenter ces terres hostiles avec votre noble ou votre marchand. Les jeux diplomatiques et commerçants auront lieu sous forme d'instances (comme pour les arènes ou les explorations) au cours desquelles les personnages adaptés pourront être repris ponctuellement.

A qui se destine ce GN ?

Le GN *Les Légendes d'Hyborée* a pour ambition d'associer la qualité d'un jeu intense, immersif et sombre à la démesure du millier de participant·e·s attendu pour l'événement. Pour y parvenir, l'équipe organisation tient à ce que l'usage du HRP soit au maximum caché hors nécessité de sécurité. Nous souhaitons nous entourer de participant·e·s présent.e.s pour faire vivre l'univers d'Howard tant par leur RP que par l'immersion visuelle des costumes et campements. Venez pour conduire votre personnage dans la peur, l'échec, le stress et la joie des petites victoires. Venez donner du jeu aux autres par vos propositions et accepter les mains tendues vers des défis perdus d'avance. Venez graver vos prochains souvenirs épiques par l'intermédiaire de votre personnage. Étant donné l'étendue du site, il sera difficile aux porteurs de certains handicaps de participer pleinement au GN, toutefois, nous vous invitons à nous contacter pour que nous puissions ensemble évaluer les possibilités d'adaptation.

Soyez conscients des risques liés à la pratique du GN. Il y aura des combats simulés. Il y aura des embuscades. Il y aura des assassinats sur les personnages. Il y aura des explorations dans des endroits instables ou dangereux. Les conséquences sur votre santé peuvent être réelles. Soyez prudent.e.s et faites attention aux autres.

Comment est cadré le jeu ?

Le monde d'Howard est un monde sans pitié : il est très probable que vous soyez confronté.e.s à de la violence, physique ou psychologique, à du sexisme, du racisme, des humiliations, et à du jeu sexualisé. Nous rappelons que le jeu évoquant ou simulant des violences sexuelles et/ou des viols n'est pas autorisé sur les LH.

Consciente de cette atmosphère pesante, l'équipe organisatrice propose un cadre afin de permettre à chacun·e de jouer aussi intensément que désiré sans outrepasser le consentement de celles et ceux qui partagent les scènes de jeu. Ce cadre n'est pas là pour restreindre le jeu mais bien pour pouvoir exploiter au maximum l'univers impitoyable de Conan tout en évitant les malaises HRP.

Ce cadre est défini par plusieurs livrets :

- Ceux de règles détaillent précisément tous les aspects gameplay. Celui des règles de base doit être lu par toutes et tous afin de garantir un maximum de fluidité et de fair play. Les autres sont accessibles pour enrichir votre jeu si vous le souhaitez.
- Celui de sécurité aborde en détails tous les outils relatifs à la sécurité physique et émotionnelle.

Nous avons mis en place plusieurs protections pour gérer au mieux tout ça :

- La liste de consentement permet d'aborder les limites et consentements de chacun·e dans le groupe.
- Le brassard jaune « personne à protéger » signale visuellement les mineurs, les femmes enceintes et autres personnes en ressentant le besoin.
- Les conditions d'inscription des mineurs sont à lire attentivement car leur jeu est intégré pleinement au jeu des adultes tout en les préservant d'aspects inappropriés.

- Le symbole blairwitch  signale les camps et lieux potentiellement choquants dans leurs décors, costumes ou jeux. Si vous êtes gêné par ce qui s'y passe, n'y allez pas ou partez-en. Les mineurs n'ont pas le droit d'y pénétrer. Les adultes porteurs de brassard jaune doivent le retirer ponctuellement.
- L'annonce « vraiment-vraiment » permet d'alerter de façon officielle sur son inconfort. Il est à tout moment possible de s'extraire d'une scène qui suscite du malaise HRP. Les conséquences en jeu persistent toutefois.

Comment est organisé le jeu ?

Chaque groupe, composé en moyenne de 10 à 16 membres, a un scénariste attitré. Celui-ci a pour mission de fournir une histoire d'origine au groupe ainsi que des propositions d'objectifs vers lesquels tendre durant le jeu. Un travail sera fait en amont afin de savoir quelles sont les envies des membres du groupe.

Il existe plus d'une centaine de groupes principaux au sein des Légendes d'Hyborée avec en plus des groupes transverses (guildes, confréries, sectes, sociétés secrètes).

Les scénaristes n'ont pas pour mission de fournir un background pour chaque PJ, mais bien pour chaque groupe.

Le rythme du jeu sera différent pour chaque personne, des événements scénarisés viendront ponctuer la journée, mais c'est à vous de décider de manière logique à quels points ces derniers vous impactent.

Les Légendes d'Hyborée souhaitent vous faire vivre une aventure avec de l'action, du mystère, des échanges diplomatiques et des jeux de pouvoir. En fonction des groupes que vous intégrez, de vos scénaristes référents, et bien sûr de vos envies, les thèmes abordés seront variés : géopolitique, guerre de religions, amour impossible, recherche de savoirs, lutte contre de sombres créatures, recherche de prestige... Ce sera à vous de définir votre histoire, d'expérimenter, de ne faire qu'un avec votre groupe ou d'en rejoindre d'autres.

Nous avons choisi le format « Mass-Larp » malgré la difficulté inhérente à cette taille de jeu. Il permet de faire se rencontrer des personnes qui ne se croiseraient probablement pas autrement et de proposer toutes sortes de types de jeu. Nous comptons conjuguer l'attrait des intrigues avec la démesure du nombre. Attention ce n'est pas parce que le GN propose différents types de jeu que vous devez vous forcer pour participer à tout. Voyez cela comme des opportunités variées, pas des contraintes.

[Merci de garder à l'esprit que nous ne sommes que des bénévoles qui cherchons à vous faire plaisir. Forts de l'organisation des opus précédents, nous apprenons de nos erreurs pour nous améliorer opus après opus. Nous sommes ouverts aux suggestions et à l'apport de sang neuf dans l'organisation, n'hésitez pas à nous rejoindre ou simplement nous contacter.]

Quelles conditions pratiques ?

Vous investirez le magnifique château de Condé sur Iton dans l'Eure, avec plus d'une centaine d'hectares de plaines, forêts giboyeuses, rivières, étangs et deux châteaux. Le terrain est clôturé et privatif pour garantir une immersion maximale. Un briefing aura lieu le jeudi à 18h pour un début de jeu à 19h. La fin de jeu est annoncée dans la nuit du samedi au dimanche (vers 1 heure du matin pour qu'un maximum de monde soit présent pour le final, assiste au débriefing et puisse décompresser, avec modération évidemment).

Une PAF est nécessaire (voir les conditions d'inscription générales que vous devrez accepter pour participer au GN).

Les participantes et participants devront prévoir leur tente, équipement et décoration de camp, ainsi que leur costume conforme au visuel du groupe auquel ils appartiennent. Les tentes modernes pourront être installées sur une zone hors-jeu à l'écart. Seuls quelques véhicules seront autorisés sur le terrain en dehors de l'aire de jeu, les autres seront garés sur un parking extérieur.

Des toilettes sèches ou classiques, réparties sur le site seront accessibles ainsi que des douches (une douzaine). La nourriture pourra être amenée ou achetée auprès des auberges et commerçants présents (le détail vous sera communiqué ultérieurement).

L'inscription préalable sur <http://larpmanager.eveoniris.com> est obligatoire pour que votre inscription soit complète. Vous veillerez à remplir votre état civil au complet. C'est sur cette interface que vous pourrez créer et gérer votre personnage car c'est vous qui le construisez.

Le contexte RP

Depuis quinze années, le continent hyborien chancelle. La mort de Conan, le retour de puissances anciennes, les appétits expansionnistes de certains empires, la montée et la chute des royaumes ont plongé le continent dans une instabilité sans précédent. Au-delà des jeux de trônes, la terre elle-même se révolte. Des volcans se réveillent et crachent cendres et feu, les vents stoppent leurs courses, et les famines chassent les peuples de leurs foyers.

Au milieu du chaos et du désespoir, une rumeur tenace a traversé les montagnes himéliennes et la Mer de Vilayet. Propagée par les marchands et les marins, elle affirme que des îles quasi inatteignables du continent de Lémurie regorgeraient de trésors inégalés. On murmure l'existence de ruines recelant des oeuvres précieuses, d'une jungle luxuriante vierge de toute influence et d'une magie primordiale. Vraie ou fausse, cette promesse d'un monde neuf est devenue un phare dans la nuit du monde, attirant tous ceux qui espèrent un meilleur avenir.

C'est ainsi que tous les appétits convergent vers cette frontière orientale, une source d'espoir de nourriture, de richesses, d'une nouvelle vie réinventée et libre des contraintes comme du passé. Pour les conquérants, la Lémurie est une terre à coloniser, une chance de gloire et de gains. Pour les guildes marchandes, c'est une manne potentielle dont il faut garantir le monopole, avant que d'autres ne le fassent. Et pour les sorciers de Stygie ou de Zamora, c'est la promesse de connaissances occultes, d'une magie brute et oubliée, ayant survécu à la fin d'un âge. Certains murmurent même que le vrai nom des dieux s'y trouve consigné.

Ferez-vous parti de cette ruée vers l'Est ?

—

Extrait d'un journal de bord. Auteur et dates inconnus

—

Gloire au Très Haut. Les cartes disaient vrai. À l'aube, le brouillard s'est déchiré comme un voile de soie. La Lémurie est là. Ce n'est pas une terre, c'est un miracle suspendu. Je vois des montagnes flotter au-dessus d'une jungle violette, des cascades qui se déversent dans les nuages. L'air sent l'ambre et le jasmin. L'équipage ne parle plus ; les hommes pleurent de joie à la vue des cités de verre qui scintillent sur la côte. Nous mettons la chaloupe à la mer. Mon cœur va exploser. Je m'en vais toucher l'éternité.

—

L'ivresse de la découverte a laissé place à une lourde gueule de bois. À bord de ce navire, le réel et l'imaginaire sont désormais indistincts. Nous sommes quelques survivants, unis par un silence tacite : personne n'ose briser le voile de cette amnésie collective. Un événement capital a eu lieu sur cette île, j'en suis certain, mais ma mémoire est un lac dont la surface a été gelée. Je sens le poids d'une vérité oubliée, sans pouvoir en identifier la nature.