



Lettre d'intention

Mise à jour : 5-mars-25

Avant-propos

Dans cette lettre d'intention, vous découvrirez en détail les objectifs du GN Akenlor. Le jeu se déroule dans le monde d'Akenlor, un univers médiéval fantastique que nous avons créé. Cet univers inclut des mentalités de l'époque, telles que le sexisme, le racisme, et le fanatisme idéologique et religieux, que nous souhaitons voir joués autant que possible, tout en respectant les joueurs.

Nous avons pour ambition de vous offrir une expérience de jeu immersive et intense, intégrant des éléments de danger et de violence (uniquement en jeu) en raison du contexte de guerre. Nous tenons à ce que chaque joueur soit pleinement informé du cadre dans lequel il évoluera, afin qu'il puisse acheter sa place en toute connaissance de cause et profiter pleinement de cette aventure unique.

Rappel

Quelle que soit la situation, rappelez-vous que tout cela n'est qu'un univers fictif où vous incarnez un personnage, comme dans un théâtre d'improvisation permanent. Votre personnage peut donc se faire détester, aimer, insulter ou même tuer, mais pas d'inquiétude, tout cela reste dans le cadre du jeu !

Si ces divers événements se produisent à l'encontre du joueur et non de son personnage, ce comportement sera immédiatement sanctionné, au minimum par une exclusion du terrain. De même, toute violence verbale ou physique à l'encontre d'un participant sera immédiatement sanctionnée, au minimum par une exclusion du terrain.

Sécurité

Tout participant à la manifestation doit veiller à éviter les situations dangereuses, tant pour lui-même que pour les autres. En cas de danger réel, le jeu sera immédiatement interrompu par une annonce orga "**TIME FREEZE !**", et reprendra sur une annonce orga "**TIME-IN !**".

Règles de l'évènement

Responsabilité personnelle

Chaque joueur est responsable de ses propres actions. Souvenez-vous toujours que les malheurs surviennent souvent par notre propre faute. Si vous ne voulez pas vous blesser ou blesser quelqu'un, évitez de faire quoi que ce soit de dangereux.

Feux de camp

Tout feu de camp doit à minima être hors sol et validé au préalable par un orga. L'organisation générale se réserve le droit de demander qu'un feu de camp soit éteint s'il présente un risque. En cas de forte sécheresse ou de risques liés à la météo, l'organisation générale se réserve le droit d'interdire les feux de camp sans justifier d'un délai de prévenance et même si cela entre en contradiction avec une précédente information.

Décors

Les décors peuvent contenir des constructions qui sont mises à disposition des joueurs afin d'assurer leur immersion et leur donner des opportunités de jeu. Il va de soi qu'il est nécessaire d'en prendre soin et qu'en cas de souci (casse involontaire par exemple), un organisateur doit être prévenu afin de faire remonter l'information. Toute détérioration volontaire d'un élément de décor sera sanctionnée à minima par une exclusion immédiate du terrain.

Tentes et tonnelles

Pour assurer la sécurité des occupants ainsi que des personnes circulant à proximité, les tentes et tonnelles doivent être solidement arrimées. De plus, les piquets doivent être bien visibles et protégés s'ils présentent des parties saillantes

Sécurité alimentaire

Une taverne est disponible sur le terrain pour vous offrir des repas préparés sur place. Cependant, si vous préférez apporter votre propre nourriture, assurez-vous de la conserver dans des glacières pour les produits qui en ont besoin.

Hygiène générale

Larp Nation met à disposition des douches et des sanitaires en dur sur le terrain. Cependant, il est essentiel que chacun respecte les règles de savoir-vivre en communauté. L'organisation générale vous remercie par avance de laisser les lieux dans l'état où vous aimeriez les trouver. Notez que le papier toilette n'est pas fourni !

Check armes

Les armes de création artisanale doivent obligatoirement passer un contrôle. Une arme artisanale est définie comme toute arme non fabriquée par un professionnel. L'organisation générale vous

rappelle que vous êtes responsable de la mise en danger de la vie d'autrui en cas de non-respect de ces règles.

Armes de tir

Les flèches et projectiles artisanaux sont interdits sur le terrain. Les armes de tir ne doivent pas dépasser une puissance de 25 livres de pression et doivent être en accord avec l'univers et la faction dans laquelle vous jouez. L'organisation se réserve le droit de refuser toute arme ne répondant pas à ses critères. Contactez un organisateur si besoin.

Armes réelles

Les armes réelles sont interdites sur le terrain, même à des fins décoratives. Cependant, les ustensiles de cuisine nécessaires pour vous restaurer sont acceptés, mais doivent rester hors-jeu et être utilisés uniquement pour la préparation des repas.

Avertissement : Le non-respect de ces règles entraînera une exclusion automatique et permanente du jeu. En cas de doute, vous DEVEZ consulter un organisateur, même si cela ne concerne pas votre matériel.

Qu'est-ce qu'Akenlor ?

Akenlor est un monde ravagé par la guerre, et la baronnie humaine de Malzerick vient de tomber ! Les Peaux-Vertes, arrivant de l'océan à l'est, se préparent à dévaster le continent. Les Humains du royaume de Deremis se défendent difficilement, tandis que les Elfes de l'Azelwen s'impliquent dans ce conflit pour des raisons qui leur sont propres. Récemment, l'Empire Éternel s'est révélé au monde, rassemblant ses armées de morts-vivants pour soumettre toutes choses à la volonté de leurs Dieux nocturnes. La baronnie de Malzerick est désormais un champ de bataille que personne ne peut revendiquer pour l'instant.

Akenlor est un GN unique où la partie joueur contre joueur est aussi captivante et vaste que la partie scénaristique. Ce n'est ni un wargame, ni un GN classique où le combat entre joueur est relégué à l'arrière-plan. Ici, c'est une combinaison des deux. Chaque joueur d'une autre faction est un ennemi, et les orgas et les PNJs vous offriront un environnement à affronter et à gérer. La communication avec les autres factions est presque impossible, et quoi qu'il arrive, les différences historiques et culturelles, font que les peuples ne peuvent pas s'allier dans le contexte actuel.

Vous évoluerez au sein de plusieurs factions en guerre contre toutes les autres, tout en surveillant votre environnement, incarné par des PNJ.

Akenlor est un univers fini, ce qui signifie qu'il n'est pas un bac à sable où chacun peut inventer des choses. L'univers et ses limites sont déjà fixés, tout comme l'ambiance des factions. Les divers rôles et places des institutions et des personnes importantes existent déjà. Cependant, l'univers comporte également des zones de vide, des flous ou des zones d'ombre à découvrir en jeu.

Akenlor se veut être un jeu difficile. Votre personnage ne sera jamais le héros, l'élus ou l'héritier d'un grand personnage. Vous êtes parmi ceux qui ont les pieds dans le sang et la boue, et pour lesquels survivre est déjà une récompense immense, souvent inatteignable.

Pour profiter pleinement des événements, il est obligatoire de lire l'historique de votre faction et tout autre document sur l'univers du jeu afin d'avoir les connaissances nécessaires pour ne pas faire de faux-pas en termes de RP.

L'univers a été réfléchi et écrit d'une certaine façon et des choix ayant un but scénaristique, une mauvaise interprétation sera de la responsabilité du joueur. Bien entendu, en cas de doutes ou de questions, les organisateurs sont là pour vous aider.

Chaque acte ou choix entraînera toujours des conséquences, parfois bonnes, parfois mauvaises, à court, moyen ou long terme. Ne pas se renseigner sur l'environnement dans lequel vous évoluerez ne pourra en aucun cas éviter une conséquence de jeu sur votre personnage.

Comment gagner Akenlor ?

Dans Akenlor, il n'y a pas de gagnant. La véritable victoire réside dans l'aventure que l'on vit. Survivre et accomplir ses exploits personnels, même s'ils n'exercent que peu d'influence sur l'univers général d'Akenlor, est la seule forme de triomphe. Le plaisir de jouer, de découvrir les mystères et intrigues de cet univers, est ce qui compte vraiment.

Un beau combat, théâtral et épique, est également une grande récompense en jeu. Il s'agit de viser cette victoire contre la laideur et l'optimisation excessive des combat.

Notre vision d'Akenlor

Akenlor est un jeu qui veut proposer une expérience unique très différente du paysage GNistique médiéval fantastique. En effet, les mauvais choix sont toujours sanctionnés de dur conséquences et votre personnage peut mourir très facilement.

Il est important de comprendre que sur Akenlor, il n'y a pas de "porte-monstre-trésor". Le jeu à vivre est la récompense ultime de toutes les actions entreprises par les joueurs comme proposé par les orga et non un objet magique ou une nouvelle compétence.

De manière générale, c'est un jeu de choix. Et faire des choix c'est renoncer. Vous ne pourrez pas tout faire, vous ne saurez pas tout faire et le moindre pan de jeu spécifique vous enfermera dans une spécialité vous fermant de nombreuses portes. A Akenlor, nous pensons que les compétences sont des options mais en aucun cas une obligation. L'évolution d'un personnage se fait donc par son vécu réel pas par l'intermédiaire de compétence gagnées entre chaque opus.

Akenlor est un jeu où il est difficile d'accomplir quoi que ce soit seul. Vous devrez faire partie d'un groupe et vous organiser au sein de votre faction avant le jeu pour préparer collectivement votre opus. Cela nécessite un investissement et une bonne capacité d'organisation.

Les factions les mieux organisées ont une hiérarchie stricte, des rôles bien définis, des objectifs et des stratégies communes, ce qui les rend plus puissantes. Vous pouvez préparer tout cela sur le Discord d'Akenlor.

Le jeu se déroule sur un front de guerre avec des combats réguliers et intenses. Si vous avez des problèmes particuliers qui vous empêchent de jouer à ce type de jeu, Akenlor n'est pas fait pour vous. Les opus de factions sont plus tranquilles en termes de violence potentielle de la part d'autres joueurs, mais restent des aventures intenses à vivre au sein de votre faction.

Nous vous invitons à vous préparer mentalement et physiquement pour chaque événement. Les opus généraux sont particulièrement intenses et épuisants.

N'importe quel GNiste, qu'il soit expérimenté ou débutant peut venir s'aventurer en Akenlor. Le site Internet www.akenlor.fr vous fournira toutes les informations nécessaires pour vous approprier l'univers d'Akenlor et ses règles.

Même si nous jouons à nous combattre, il y a toujours un risque de mauvais coups, de blessures et de douleurs superficielles. L'équipe d'organisation en est consciente, et il vous est demandé de ne pas vous emporter contre un autre joueur pour ces raisons. Cela arrive rarement avec l'intention de faire du mal. C'est le jeu, et parfois, cela fait partie de l'affrontement.

En cas de blessure, ou de problème avec un autre participant (PJ ou PNJ), ne réglez pas vos comptes sur le champ de bataille ! Contactez un organisateur.

Si vous trouvez qu'une scène est trop difficile pour vous, quittez discrètement les lieux sans déranger les autres joueurs. Le jeu ne s'arrêtera pas parce que vous ne pouvez pas le suivre. Les combats étant fréquents, il est demandé qu'ils soient exécutés de manière propre, théâtrale et esthétique.

L'optimisation personnelle n'est pas l'objectif du jeu. Bien que de nombreuses possibilités de création et d'évolution de personnage soient offertes, les compétences et règles sont là pour mettre en pratique l'univers d'Akenlor et sa logique, pas pour vous rendre individuellement plus fort qu'un autre joueur.

Certains aspects du jeu, comme la magie, sont très élitistes et ne sont pas accessibles à tous. Seuls les joueurs investis et talentueux pourront maîtriser ces pans de jeu.

Que vous interagissiez ou non avec l'univers, il continue de se dérouler. Vous êtes libre de ne pas vous y intéresser, mais vous subirez tout de même ses évolutions. Comprendre ce qu'il se passe est un défi qui demande investissement et réflexion. Rien ne vous sera donné tout cuit pour vous aider à comprendre ce qu'il se passe

Thématique de Guerre et Violence

Vous évoluez dans un univers de guerre, où la thématique principale est la violence et toutes ses conséquences. La torture, le kidnapping et le meurtre sont des événements que vous pouvez réaliser ou subir en jeu. Ces scènes doivent être jouées de manière théâtrale. Si un joueur ne souhaite pas être victime d'une telle scène, il peut le signaler et quitter la scène, mais l'issue sera alors décidée arbitrairement par l'autre joueur.

La violence est omniprésente, et la diplomatie n'existe pas. Les alliances vous condamneraient à une mort certaine par vos propres alliés. Cet univers n'est pas adapté aux enfants ou aux personnes sensibles aux scènes de brutalité et de cruauté.

En revanche, il n'y a pas de jeu de sexe ou de viol possible dans Akenlor. Aucune scène de ce type ne sera tolérée, même avec l'accord des joueurs impliqués.

Votre personnage peut mourir brutalement, mais ce n'est pas grave. Vous pourrez continuer à vous amuser. Si votre jeu est beau et basé sur le RP, et si vos combats sont mémorables, les autres personnages se souviendront de vous, et vous continuerez à vivre dans leur mémoire. De plus, vous pouvez continuer à jouer en créant un nouveau personnage. Faites du beau jeu !

Faction et costume

Sur notre site, vous trouverez des sections présentant les différents peuples jouables d'Akenlor, avec des illustrations de leurs caractéristiques physiques et de leur identité visuelle. Les livrets de factions fournissent toutes les informations nécessaires pour créer votre costume dans le bon thème.

L'organisation attend de vous un costume soigné et fidèle au thème présenté. Notre objectif est de vous offrir une immersion totale, ce qui ne sera possible que si les costumes des joueurs sont à la hauteur.

Imaginez votre déception et la rupture de l'immersion si vous parlez en jeu à un joueur en "jean-baskets" sous son armure, même si son RP est parfait.

L'identité de votre faction, son code couleur et son design sont déjà définis. Il est donc essentiel de suivre cette ligne directrice pour que la faction brille, tant par la cohérence visuelle que par l'immersion qu'elle offrira à ses joueurs.

La magie

La magie en Akenlor est très complexe et dangereuse à manipuler. C'est un jeu d'érudition que vous devrez découvrir en jeu, en trouvant quelqu'un pour vous en apprendre les bases.

Ce jeu est particulièrement exigeant, un choix assumé par l'organisation.

Les règles imposent une gestion rigoureuse de vos capacités magiques, au risque de perdre votre personnage. L'apprentissage de la magie se fait en jeu et est un processus complexe. Tous ne pourront pas jouer un jeu de magie en raison de sa difficulté d'apprentissage et de réalisation impliquant des incantations et des gestes précis.

Les guildes

Dans votre faction, vous trouverez plusieurs institutions appelées guildes. Ces guildes sont des sections de jeu spécialisées dans un domaine ou une thématique de RP.

Les guildes permettent des évolutions de personnage en jeu, mais elles ne sont pas obligatoires. Elles restent des options de jeu.

On ne peut devenir membre d'une guilde (et d'une seule !) qu'en jeu et découvrir ce qu'elle apporte qu'en y participant.