

Chronique Céleste

Présentation - Note d'intention

La guerre est déclarée entre la Célénie et les nations nordiques qui protègent la Démone. Les Sources sont fermées les unes après les autres par son pouvoir, et nul ne semble capable de l'arrêter hormis le Céleste et ses armées.

Utilisant son génie tactique, le Céleste a intercepté et vaincu l'avant-garde d'Izla, et capturé la Démone, qui sera jugée pour ses crimes. Il a installé son camp militaire dans l'ancien campement ennemi, et attends maintenant son armée pour porter l'estocade et vaincre l'armée ennemie, qui approche.

Cadre et époque

Monde imaginaire d'inspiration médiévale magique, intégrant des prémices de technologie basée sur l'énergie magique. Il n'existe qu'une seule race pensante, les humains.

Le Gn se situe au croisement de deux époques, avec l'effondrement de la magie sur le continent, provoquant des catastrophes et détruisant des nations entières. Les grandes nations s'affrontent en s'accusant de l'épuisement de la magie.

Types de personnages

Les personnages sont en partie des prêtirés écrits par les Orgas, qui sont attribués en fonction de vos réponses au questionnaire d'inscription. Des BG peuvent être proposés, que les Orgas prendront en compte pour écrire vos personnages (mais qu'ils ne reprendront pas forcément en totalité).

Les tenues et coutumes seront d'inspiration médiévale fantastique, dans un monde où la magie était omniprésente de toute éternité, et très accessible
Les personnages sont des membres de délégations diplomatiques et militaire, peuvent être de haut gradés comme des gens plus ordinaires, mais tous ont leur histoire propre et leurs objectifs

Les joueurs ont accès aux livrets de règles et annexes pour indiquer leurs préférences de compétences, mais le choix final reste à la discrétion des organisateurs (d'où l'absence de coût d'XP dans le livret de règles) pour tous les personnages.

Raison de la présence des personnages

Le Céleste, grâce à sa puissance divine, a intercepté et vaincu l'avant-garde des armées de la Démone, la capturant par ce biais. Les deux camps sont maintenant réunis sous l'égide du Dieu, qui doit décider de la suite de la conduite à tenir, au vue des armées qui arrivent.

Les personnages sont membres des différentes délégations diplomatiques, et, à ce titre, négocient, traitent et discutent du futur de plusieurs grandes nations. Certains personnages le font de manière publique, d'autres évoluent dans l'ombre, d'autres viennent simplement tirer profit de la situation.

Les armées principales des deux camps arrivent, et il est encore temps de négocier pour éviter une bataille rangée qui ferait plus de morts pour rien. Les vaincus d'hier sont maintenant nécessaires pour négocier une paix future.

Type de jeu

Ce jeu fait la part belle à l'histoire, aux intrigues individuelles et leurs lots d'interactions entre personnages. Les personnages vont vivre à la fois dans l'univers des discussions diplomatiques, et en même temps la vie d'un campement d'avant-garde militaire, avec son lot de soucis et d'opportunités ordinaires dans une campagne militaire.

Nombre de vos adversaires éventuels seront des joueurs avec leurs propres enjeux. Ce jeu n'est donc pas un jeu de combat contre des PNJs en vague ou de massacres de monstres. Ce jeu est une cohabitation entre des nations en guerres, avec leurs différences et leurs forces propres (lois, traditions, magie ou technologie).

Ce jeu est un jeu de délégation, la plupart des joueurs sont intégrés dans une délégation (officielle ou non), et jouent avec des binômes ou de petits sous-groupes, qui vont interagir les uns avec les autres, s'allier ou se trahir durant le jeu.

Nous porterons une attention particulière à l'équilibre du jeu et des groupes, notamment les joueurs incarnant l'avant-garde vaincue, pour ne pas les mettre en position de faiblesse trop importante.

Ce jeu n'est pas linéaire, les Orgas ne souhaitant pas guider les joueurs vers la solution souhaitée. Il n'y a souvent aucune solution préférée, mais une liste de possibilités pour résoudre un problème ou une situation. Parfois même nous ne savons pas vraiment où peut mener une intrigue, mais nous sommes réactifs et très ouverts aux propositions des joueurs.

Certains évènements vont concerner la majorité des joueurs, d'autres uniquement de petits groupes, et quelques trames n'impliqueront qu'un seul personnage.

Ton & Expérience

Vous jouerez des personnages impliqués dans la vie d'un campement, avec son lot de situation triviale et ses négociations, dont certaines vont influencer ce que deviendra le monde après ce nouveau conflit.

Le rythme du jeu sera rapide et autonome, compétitif ou coopératif selon les choix directs des joueurs. Les histoires sont individuelles, impliquant parfois des croisements entre plusieurs personnages qui ne se connaissent pas toujours.

Plusieurs arcs narratifs pouvant toucher tous les joueurs, sans obligation de s'impliquer, et des arcs narratifs centrés sur un ou plusieurs personnages.

Ce jeu peut impliquer du racisme entre les nations, du sexisme selon les cultures jouées, des violences physiques et morales entre personnages et des alliances et trahisons multiples.

Engagement et prise de position des Orgas

Pour notre équipe, ce GN est une expérience ludique et narrative où il n'y a pas de gagnants ou de perdants. Nous souhaitons voir de belles scènes se jouer et de belles histoires se vivre.

Ce jeu nous offre également la possibilité d'explorer une période donnée de l'univers des Terres de Nod qui nous permet de revenir sur des événements de l'histoire peu connus des joueurs, dans une époque charnière

Ce jeu est un one-shot, et les personnages n'ont pas vocation à revenir par la suite, cette chronique est une parenthèse entre les différentes chroniques des terres de Nod

Les règles définitives seront disponibles sur notre site internet ou notre page Facebook, elles ont été modifiées depuis la dernière chronique, pour revenir sur des règles plus adaptées aux conditions magiques et technologiques notamment.

Pour les éventuels scènes de combat, les contacts physiques directs sont prohibés, seuls sont autorisés les combats à l'arme de GN ou les combats à main nue en mode spectacles chorégraphiés entre deux joueurs volontaires (les scores de combat étant déterminés par avance, le résultat aussi).

Les joueurs et joueuses ont toute latitude pour interpréter les scènes d'insultes, de séduction ou de violence, mais toujours dans la limite et le respect du consentement explicite de ces derniers. Tout protagoniste d'une scène est libre de la quitter si la situation outrepassé son consentement. Aucun manquement à ces règles ne sera toléré.

Notre équipe sera toujours à l'écoute si les joueurs et joueuses rencontrent des difficultés pendant le jeu, quelles qu'elles soient. Toute agression quelle qu'elle soit mènera à l'exclusion immédiate de la personne concernée, pour permettre à tous de jouer dans un environnement réel sûr.