

GN Kla'Henera : "L'Orphelinat"

Lettre d'intention

Le GN « L'Orphelinat » est un GN organisé par l'association Somnium Bellator se déroulant dans l'univers médiéval fantastique original de Kla'Henera. D'une durée de 45h, ce jeu aura lieu au Centre international des Eclaireurs de France : le hameau de Bécours, dans le département de l'Aveyron, les 7, 8 & 9 juin 2019. Le GN rassemblera 200 personnes sur le hameau dont 150 PJs.

En termes de conditions matérielles, le hameau et le domaine (plus de 20ha) seront pleinement exploités. Les couchages seront uniquement sous tentes et des sanitaires sont présents et pleinement accessibles pour tout le monde sur toute la durée du jeu. Tous les repas (petits déjeuners inclus) du vendredi soir au dimanche midi seront fournis. C'est un jeu où les participants ne seront pas malmenés (contrairement aux personnages) même s'il y aura de la marche. Nous envisageons une « paix des dieux » de quelques heures chaque nuit, mais avec un jeu continu sur tout le week-end.

Nous travaillons pour créer un GN de grande envergure sans lésiner sur l'attention que nous porterons à chacun des personnages de ce jeu. Ces derniers ne seront pas intégralement écrits par les organisateurs, en revanche nous tenons à apporter un soin particulier à chaque personnage afin que tout le monde puisse s'intégrer parfaitement dans le jeu que nous imaginons pendant trois jours.

Ainsi, le focus scénaristique est mis sur les personnages individuels et sur des problématiques de petits groupes de personnages et non sur des grandes factions ayant toutes des intérêts communs pour « sauver le monde ». Ici, nous souhaitons vous plonger dans l'ambiance bien particulière de la « bulle magique » de l'Orphelinat : coupés du monde et d'enjeux diplomatiques globaux liés à de grandes factions ou autre. Ici, tout le monde aura sa place, des objectifs propres liés à la vie de l'orphelinat.

L'immersion : Nous souhaitons mettre tous les moyens (décors, travail sur les sens, PNJs & logistique) pour que vous n'oubliez jamais l'ambiance intimiste de cet orphelinat et la saveur de ce que vous y vivrez.

L'Epicness : Que ce soit à travers la présence importante de combats, les décalages parodiques et des scènes hautes en couleur : la marque SB sera encore présente.

Les leitmotifs du GN

L'intensité : « L'Orphelinat » est un jeu au rythme très soutenu où aucune baisse de régime n'est envisagée. Le rythme du jeu cumulé aux enjeux qui seront à l'échelle de votre personnage serviront à rendre ce jeu pesant autant qu'intense.

Le beau jeu & le fun : Toute la place est faite à vos initiatives et au jeu de chacun d'entre vous. Nous attendons un investissement important de la part de chaque joueurs à ce niveau-là. N'attendez pas que des PNJs oeuvrent à votre place. Vous êtes au centre du jeu.

« L'orphelinat » est un lieu possédant ses propres « échelles » d'espace et de temps, où les habitants respectent des us et coutumes et ont adopté un mode de vie bien particulier lié à la nature même du lieu. Le jeu emmènera ses habitants à radicalement changer leur mode de vie et leur quotidien, déjà installé pour certains, encore à découvrir pour d'autres ; tandis que la nature même de ce lieu se trouvera bouleversée et redéfinie.

Nous préparons un jeu globalement moins porté sur la découverte de secrets historiques du monde, sur la diplomatie, sur le système économique et sur le système d'artisanat comparé à ce que nous avons proposé récemment avec l'exploitation de cet univers. Ici, les thématiques de jeux seront principalement tournées autour d'enquêtes, de

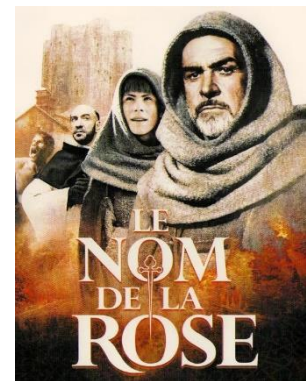
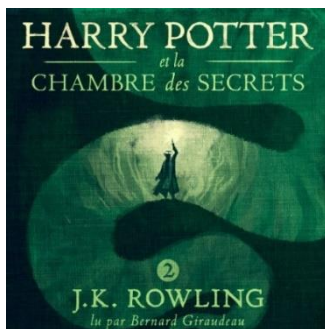
complots et d'interactions avec l'environnement le tout sur un fond de rythme scolaire, de traditions et de dilemmes classiques de relations entre personnes.

Le GN « L'Orphelinat » présente des habitants de l'orphelinat d'Eliosia et sa région, présents depuis plus ou moins longtemps, à vrai dire plus personne ne compte. Chacun ayant adopté les coutumes et les routines du lieu avec un grand confort de vie et d'esprit durant plusieurs cycles sans qu'aucun problème ne survienne jamais, personne ne sait plus regarder par-dessus son épaule. Jusqu'au jour où un meurtre est commis à l'Orphelinat ! Là où personne ne meurt jamais, ni de vieillesse, ni d'aucune manière, cette mort est le point de départ d'une gigantesque chasse qui ne s'arrêtera pas facilement. Pour autant, les conférences devront suivre leurs cours, et les gardiens du lieu sont là pour y veiller.

Riches de la confiance que la communauté accorde à notre organisation, nous faisons le choix volontaire de dévoiler bien peu de choses en ce qui concerne la nature précise du lieu, son fonctionnement, les groupes de jeu et l'enjeu réel du GN pour ne pas gâcher certaines subtilités dans l'agencement des groupes et de l'environnement de jeu.

Quelques sources d'inspirations (en dehors de l'univers de Kla'Henera en lui-même) de ce jeu que l'on vous partage : « Harry Potter » pour l'ambiance et le contexte, « Le labyrinthe de Pan » pour le ton, « Le Nom de la rose » pour la conspiration et l'atmosphère...

Mais aussi « Miss Peregrine et les enfants particuliers », « King Arthur » de Guy Ritchie, « Le roi en jaune » de Chambers ou « le Silmarillion » de Tolkien.



Le GN est composé de 4 « factions » en fonction des blocs d'arrivées à l'orphelinat, mais le découpage réel des factions se fait à travers 11 groupes entre 10 et 15 PJs maximum.

Nous attendons des participants à ce jeu un investissement certain en termes de costumes (med-fan), de soin dans l'écriture des backgrounds, de lecture des documents et aides de jeux que nous allons vous fournir ainsi qu'une réelle communication de vos attentes et désirs de jeux pour ce GN. Sur place, nous attendons des joueurs non passifs. C'est un format un peu plus exigeant qu'à notre habitude que nous proposons ici, sans pour autant rendre ce dernier inaccessible aux jeunes joueurs et aux débutants. Plus l'investissement de chacun sera important, plus ce GN aura de chance d'être une réussite.



Tarifs PJ : 70€
Tarif PNJ : 40€

Ludiquement,
Le staff du GN Kla'Henera : L'Orphelinat.