



### **LH6 : Lettre d'intention**

Dans cette lettre d'intention vous trouverez toutes les informations relatives au jeu de rôle grandeur nature : les Légendes d'Hyborée.

Elle vous permettra de comprendre notre vision de jeu et le cadre qui l'entoure, afin que vous puissiez, ou non, prendre votre billet en toute connaissance de cause.

### **Quel est l'univers de ce jeu Grandeur Nature ?**

Les Légendes d'Hyborée est un GN basé sur l'univers 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 du Rôle-Play de ce 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 et surtout il n'est pas manichéen. Chacun porte 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 RP.

### **A qui se destine ce GN ?**

Les Légendes d'Hyborée a l'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 banni. Nous souhaitons nous entourer de participant·e·s là pour faire vivre l'univers d'Howard tant par leur RP que par l'immersion visuelle des costumes et campements. Il ne faut pas venir pour gagner mais pour partager une session de RP et d'intrigues scénarisées mémorables. Votre personnage peut y mourir, échouer dans ses objectifs mais si cela s'inscrit dans le fair-play encouragé par l'équipe, même ces déconvenues ont vocation à

être pour vous d'incroyables moments. Ne venez pas à Conan que pour gagner, car aucune victoire ne se fait sans son lot de sacrifices.

Étant donné l'étendue du site il sera difficile aux porteurs de certains handicaps de participer pleinement au GN mais vous pouvez contacter l'organisation afin que nous puissions évaluer ensemble les possibilités d'adaptation. De même qu'il est probable que le jeu soit assez sportif, ne serait-ce que par les distances entre les différents lieux d'intérêt. Soyez aussi conscient que des actions rapides ou violentes, malgré la simulation des combats et autres atteintes physiques, peuvent toutefois avoir des conséquences réelles si l'on ne fait pas attention. Soyez prudent et attentif aux autres.

### **Comment est cadré le jeu ?**

Le monde d'Howard est un monde sans pitié : il est très probable que vous soyez confronté à de la violence, physique ou psychologique, à du sexisme, du racisme, des humiliations, et nombres d'horreurs qui composent les cultures. Seul le RP autour du viol et/ou des agressions sexuelles est banni. Conscients de cette atmosphère pesante l'équipe organisatrice a mis sur pied 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 deux livrets. :

\*Celui de règles détaille précisément tous les aspects gameplay et doit être lu par toutes et tous afin de garantir un maximum de fluidité et de fair play.

\*Celui de sécurité aborde en détails tous les outils relatifs à la sécurité physique et émotionnelle. Le symbole blairwitch signale les lieux au jeu potentiellement choquant.

Le symbole « personne à protéger » signale visuellement les mineurs, les femmes enceintes et autres personnes en ressentant le besoin. L'annonce « gêne » faite le poing levé et le safe word « vraiment-vraiment » permettent d'alerter de façon officielle sur son inconfort. Et il est à tout moment possible de s'extraire d'une scène qui suscite du malaise HRP (même si les conséquences pour le personnages resteront au plus logique). Une liste de consentement est proposée aux groupes, leur permettant d'aborder les limites et consentements de chacun·e dans le groupe.

### **Comment est organisé le jeu ?**

Chaque groupe a un scénariste attitré, qui lui fournira un background de groupe, avec un certain nombre 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. 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 le scénario, 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, car il permet de faire se rencontrer des personnes qui ne se croiseraient probablement pas autrement et permet 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. De ce fait merci de lire attentivement les règles du jeu, ainsi que les règles de sécurité. Vous trouverez la dernière version sur [larpmanger](http://larpmanger.com). Une mise à jour de ces règles sera mise en place en 2023.

[ 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 privatisé pour garantir une immersion maximale.

Un briefing aura lieu le jeudi à 18h30 pour un début de jeu à 19h30. La fin de jeu sera 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. Des toilettes sèches ou classiques, réparties sur le site seront accessibles ainsi que des douches (mais peu nombreuses). La nourriture pourra être amenée ou achetée auprès des auberges et commerçants présents (le détail vous sera communiqué ultérieurement).

L'inscription préalable sur <http://larpmanger.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.

## **Descriptif du jeu :**

“Les Légendes d’Hyborée” est un GN de type “Sword & Sorcery” se déroulant dans l’univers de Conan le Barbare, dont les éléments scénaristiques sont principalement basés sur des écrits de Howard, son créateur, en tenant compte de l’évolution liée aux opus précédents. Contrairement au Médiéval Fantastique, il n’y a pas de lutte entre le bien et le mal, le monde est pris dans une spirale éternelle de recommencement : un roi est toujours susceptible de se faire renverser, le pouvoir ou le confort ne sont jamais acquis. Il s’agit d’un monde dur, où la sorcellerie est complexe et effrayante et où les faux dieux sont légions...

Nous sommes à présent au 6ème opus, en 1321 de l’ère aquilonienne, et Conan est aujourd’hui âgé de 69 ans. Tout a changé si vite, tant de sorciers défaits, tant de civilisations déchues, tant d’espoirs trahis... Conan est las des jeux de pouvoir et a renoncé à la couronne d’Aquilonie. Mélancolique, il est parti en quête spirituelle vers sa Cimmérie natale, sur les traces de son passé...

C’est dans cet univers que vous incarnerez un personnage au sein d’un groupe appartenant à une région spécifique. Chaque groupe est composé en moyenne de 10 à 16 personnes en fonction de sa puissance, et il existe plus d’une centaine de groupes au sein des Légendes d’Hyborée sans compter des groupes transverses (guildes, confréries, sectes, sociétés secrètes).

## **Le contexte RP :**

*La nuit, le sol gronde, la peur est dans les cœurs et les âmes. Le sommeil lui-même n’est plus le refuge dans lequel on peut trouver le réconfort. Le jour, le ciel est obscurci de nuages noirs dont une cendre nauséabonde coule, infectant plantes et animaux. A mesure que l’on approche de la Cimmérie ils sont plus épais.*

*Des torches faméliques jettent leur lueur blafarde sur les convois qui se traînent dans cet environnement hostile. Des hordes de barbares en guenilles, avides de nourriture deviennent de plus en plus agressives mais la nuit, d’autres créatures sortent et la mort rôde. Des hameaux se vident de leurs habitants. Seuls quelques villages fortifiés se réunissent et résistent dans la peur de succomber à leur tour.*

*On croise de plus en plus de satyres à la croisée des chemins, quelque chose de terrible approche et va se déverser sur le monde.*

*Un Cearn des Cearns s’est dressé et a appelé au rassemblement des clans. Des rois ont entendu le dernier chant de gloire de la Cimmérie et envoient dans cet enfer hostile leurs gens avec la tâche de découvrir quel mal ronge la terre et surtout, comment l’arrêter.*

*Une silhouette, massive encore, brandit son glaive et galvanise les hommes : « Il n'est rien qu'une lame en bon acier ne puisse trancher ! ». C'est le regard dur que les guerriers se regroupent et acclament le plus grand héros que leur terre ait produit.*