

Note d'intention

L'univers

Méridiona - 2^e millénaire est un jeu de rôle grandeur nature qui vous propose d'incarner un personnage issu de la high fantasy dans un monde en reconstruction. Il s'inspire d'univers existants comme the legend of Zelda, les Chroniques des elfes... Dans ce monde, la magie était omniprésente pendant des millénaires avant d'être brutalement retirée du monde par les déesses, 30 ans avant le début du jeu. Vous incarnerez un personnage qui devra se réinventer complètement dans un monde qu'il ne connaît plus pour les plus de 30 ans ou bien un jeune personnage qui doit faire face à la nostalgie et aux regrets de ses aînés.

Suite à la privation de la magie pour les déesses, le peuple des hématomanciens a été considéré comme responsable et est donc confiné dans la ville prison de Cathair Fola. Après avoir leur volonté de se repentir en acceptant 30 ans de soumission, l'actuel Empereur Veland Malenason, issu du peuple pyromancien, réfléchit à redonner une place au représentant Hématomancien au sein du gouvernement. Avant de donner sa réponse, un grand débat politique est organisé dans la ville de Cathair Fola. Ainsi, vous jouerez un habitant de la ville de Cathair Fola, ou bien un invité diplomatique, lors de cet événement politique d'envergure.

Le jeu

Le type de jeu

Méridiona est un GN romanesque. Notre objectif est de vous faire vivre des histoires personnelles dans un univers fantastique. L'immersion et l'interprétation sont au centre de notre jeu.

Cet opus de Méridiona se déroulant dans un contexte précis, les personnages sont déjà écrits. Afin d'en découvrir les grandes lignes, l'organisation diffusera un livret des personnages dès que possible. Au sein de ce document, vous trouverez les particularités de chaque personnage. Certains rôles demanderont plus d'investissement que d'autres, car ils seront au centre de l'intrigue principale. Pas d'inquiétude, du jeu est prévu pour tous.

Ce GN est construit sur un modèle classique avec un scénario principal et des quêtes personnelles.

Sont prévus pour cet opus :

- 14 PJS
 - 5 Hématomanciens (vampires)
 - 1 Humain
 - 2 Tellomanciens (hybrides félins)
 - 3 Pyromanciens (nains scandinaves)
 - 3 Nécromanciens
- 6 PJA
 - 1 Humain
 - 1 Faeri
 - 2 membres de l'Armée Unie
 - 2 serviteurs de la maison Bathory (lieu où se déroule le GN)

Vos attentes

Ce jeu est fait pour vous si vous recherchez :

- l'occasion de vivre une tranche de vie d'un personnage dans un monde qu'il ne reconnaît plus ;
- un jeu en petit comité (20 joueurs prévus) ;
- les ambiances politiques et de corruption ;
- les ambiances lourdes : méfiance, trahison, discrimination...

Ce jeu n'est pas fait pour vous si vous recherchez :

- un wargame : même si des escarmouches sont possibles, les combats ne sont pas au centre de cet opus ;
- de la reconstitution historique : les époques se mélangent en fonction des peuples, de l'antiquité à l'ère victorienne ;
- un jeu de faction pur et dur : le jeu se déroulant dans une ville hematomancienne, ils seront forcément plus nombreux que les autres ;
- un jeu où vous inventez votre personnage de A à Z.

L'inscription

Les inscriptions se font en deux étapes. La première correspond au questionnaire d'inscription.

Il comprend les informations suivantes :

- votre identité ;
- si vous souhaitez être PJ ou PJA ;
- vos envies de jeu pour les PJ (vous pourrez noter les traits de caractères des personnages de 1 à 10 en fonction de vos préférences)
- avec qui vous voulez jouer et aussi avec qui vous ne voulez pas jouer. Pour cela, nous mettons en place le système de signalement par carton (carton jaune = "je ne souhaite pas avoir de lien avec cette personne" ; carton rouge = "je ne peux pas jouer avec cette personne, je préfère ne pas venir" ; carton noir = "je désire signaler cette personne comme dangereuse pour moi") ;

Une fois le formulaire consulté par l'équipe, vous serez contacté par un orga qui vous proposera un personnage. Si vos envies correspondent au jeu que nous allons vous offrir, nous vous invitons alors à passer à l'inscription finale en réglant votre PAF. Cette dernière nous permet de vous proposer le meilleur jeu

possible. Elle est composée de la location du terrain, des repas ainsi que des dépenses liées au jeu (conception de costumes et d'accessoires de jeu ; location de matériels scénographiques et logistiques...).

Le monde de Méridiona étant en plein changement, les backgrounds seront volontairement peu développés. Ce sera à vous de voir comment vous désirez faire évoluer votre personnage dans ce nouvel âge.

La sécurité physique et émotionnelle

Il est possible que certaines thématiques puissent vous mettre mal à l'aise, l'univers de Méridiona se voulant avec une part de ténèbres. Ainsi, il sera possible d'assister à des scènes avec des comportements comme le mépris, l'agressivité, le dénigrement et la discrimination entre les peuples, etc.

Si ces moments de jeu vous mettent mal à l'aise, vous pouvez alors demander à cesser la scène en utilisant le geste safe, c'est-à-dire en croisant vos bras contre votre poitrine. Si vous voyez un joueur utiliser ce geste, interrompez tout de suite votre jeu et demandez-lui si ça va. Si la personne le souhaite, vous pouvez l'accompagner dans la safe zone pour lui permettre de se remettre. Nous rappelons qu'il n'y a aucune honte à utiliser le geste "safe" et qu'il est préférable de casser le jeu que de souffrir.

Certains thèmes sont bannis de notre univers comme le viol, la maltraitance des enfants et des animaux, l'esclavagisme...

En s'inscrivant à ce GN vous vous engagez à respecter les règles de sécurité. Nous vous rappelons que vous êtes responsable de vos actes et que le GN n'excuse aucun comportement à risque. L'équipe organisatrice peut prendre la décision d'exclure un joueur si elle estime que son comportement est un danger pour les autres ou lui-même.

Voici un court résumé des règles de sécurité :

- en cas de combat, il est nécessaire de modérer vos coups pour ne blesser personne ;
- il est interdit de se battre dans une zone signalée à risque par de la rubalise ;
- le combat au corps-à-corps est interdit ;
- vous ne pouvez pas combattre contre les personnes portant un brassard "santé à risque" ;
- l'abus d'alcool est interdit. Veillez à consommer modérément ;
- merci de signaler tout incident à l'équipe organisatrice au plus vite.

Il est très important pour nous de vous assurer de jouer dans un cadre où vous vous sentez en sécurité, que ce soit sur le plan physique ou émotionnel. Ainsi, en cas d'agression, la parole de la victime sera celle prise en compte sans que lui soit demandé de preuves ou de justification. Dans ce cas, l'auteur sera exclu immédiatement de l'événement sans remboursement de sa PAF. L'association pourra également soutenir toute démarche de plainte aux autorités par la suite si la victime le souhaite.

L'investissement attendu

Comme nous voulons vous offrir un maximum d'immersion, nous comptons sur vous pour nous régaler avec vos costumes et le décorum de votre espace de jeu. Nous ne vous demandons pas de faire un emprunt sur 20 ans, mais essayez de vous glisser au mieux dans la peau de votre personnage.

Soyez fairplay. Les quelques orga et arbitres présents ne peuvent être partout. Nous vous faisons confiance pour vous respecter les uns les autres et appliquer les règles. Si vous avez vraiment un désaccord, rendez-vous auprès d'un orga pour qu'il arbitre la situation.

Soyez roleplay. Essayez d'éviter au maximum de sortir de votre jeu. Nous restons tous humains et nous avons besoin par moment de souffler. N'hésitez pas à utiliser le geste du point levé pour exprimer ce besoin ou des bras croisés sur le torse si vous ne vous sentez vraiment pas bien.

Soyez respectueux. Que ce soit du site, des autres ou de vous-même "ne faites pas à autrui ce que vous n'aimeriez pas qu'autrui vous fasse".

N'oubliez pas de faire la différence entre le joueur et le personnage. Le comte XZ est peut-être un homme sans scrupule qui vendrait père et mère pour une pomme, mais Thierry, qui l'incarne, est la personne la plus aimante du monde.