## L’île de la perle- GN 7/2



À l’extrême sud des Royaumes de lune, bien au large de la mystérieuse Numizie, ou des côtes rocheuses des royaumes méridionaux de Shayar, un petit archipel attend le marchand aguerri ou l’explorateur courageux. L’île de la perle est un joyau qui repose dans les eaux tumultueuses de l’océan rouge. Montagneuse et luxuriante, elle cache ses mystères et ses secrets au milieu d’une jungle impénétrable. Ses habitants indigènes, les Waëks, disent qu’elle est le trésor de la Mère des mers. Ils parlent des temps oubliés, des anciens empires engloutis par l’océan… et des monstres terribles qui s’y cachent.

Mais ce n’est pas pour entendre ce genre de balivernes que les flibustiers de tous poils mettent le cap sur l’île de la Perle. Il y a belle lurette que les explorateurs Vastillans l’ont découverte et y ont fondé le port de Sartoga. Leur rivalité avec les luzien a valu aux habitants de l’île de changer plusieurs fois de maîtres, et depuis quelques temps, Monbars, le gouverneur, a proclamé l’indépendance de l’archipel. Voilà qui ne plaira ni aux uns, ni aux autres. Surtout que depuis la découverte du continent de Takal, loin au sud, une course s’est engagée entre les plus grandes cités occidentales des Royaumes de lune. Cette nouvelle terre vierge est promesse de richesses inouïes, elle regorge d’or et n’est défendue que par des sauvages incultes ou des humanoïdes à tête de serpents sans autre vocation que de se la faire couper par d’intrépides aventuriers. Elle cache de vieilles ruines, et des temples oubliés… un peu comme ceux qui dorment dans la jungle à un mile ou deux de Sartoga. Qui dorment ? Ils ne sont peut-être pas si assoupis que cela… On raconte des choses peu rassurantes à leur sujet. Lors des nuits sans lunes, on y murmure des prières anciennes, on y chuchote des noms interdits, on y pratique des rituels impies, dans l’espoir de s’attirer les faveurs de…

Ce n’est pas ce qui a de l’importance ! Ce qui est important, c’est que l’île de la perle est devenue stratégique, elle est le point de passage obligé de toutes les caravelles, de tous les galions du Shayar en route vers le Takal. Et par conséquent, elle est devenue l’objet de toutes les convoitises. Naponnais, Vastillans et Luziens ont tous compris que celui qui serait maître de cet archipel serait le maître du Takal. Et ils comptent bien profiter de ce que les grands empires Glénoriens et Shamyriens sont engagés dans une guerre sans merci, pour se lancer en douce dans la conquête du nouveau continent. Mais les nouvelles vont vite. On voit déjà débarquer à Sartoga toutes sortes de marins et de capitaines peu recommandables. Des Shamyriens, des Osiriens, pléthore d’aventuriers… et de pirates. Ils se sont mis à pulluler dans l’océan rouge, surtout depuis que des navires chargés d’or bravent à grand peine vents et marées pour ramener leur précieux chargement. Et si l’île de la Perle est devenue un passage incontournable, elle est également le repaire de tous les flibustiers.

Il y a tout à gagner et tout à perdre à Sartoga, sa richesse va bien au-delà des perles qui ont fait sa réputation et qui lui ont donné son nom ; celles que les Waëks remontent du fond de ses eaux turquoises. Gloire et richesse se font et se défont au gré du passage des convois et des abordages. Il y a ceux qui cherchent à établir la mainmise de leur prince sur ce petit bout de terre jeté dans l’immensité de l’océan, ceux qui cherchent l’aventure, et ceux qui cherchent à comprendre… Car des mystères enfouis depuis le fond des âges dorment dans cette île. Des mystères qu’il serait peut-être bon de ne pas éveiller… Aussi noirs et énigmatiques que les regards profonds des Waëks…

Vous aussi, vous voulez savoir ce qui se cache dans cette île ? Vous aussi, vous voulez trouver ses mille trésors, goûter à ses délices et percer ses mystères ? Vous voulez tenter l’aventure d’un GN 7/2 ? Une seule solution : Attrapez votre cimeterre ou votre épée et prenez la mer !

« L’île de la perle » est un Gn 7/2, il débutera le vendredi soir 14 juin 2019 et se terminera le dimanche 16 juin 2019 vers midi. Le GN sera tout confort, l’hébergement se fera en dur, dans des gîtes à Thézac (salles de bains, douches chaudes, toilettes…). Le lieu de jeu se situe à un peu plus de 2h de route de Bordeaux.

L’inscription, de 95 euros (105 euros à partir du 20 décembre), comprend également les repas (4 repas + 2 petits déjeuners) du vendredi soir au dimanche midi.

Les GN 7/2 ont évolué vers un modèle qui privilégie les interactions entre personnages au détriment des combats qui, sans être inexistants, sont rares. Les rôles sont vraiment individuels et structurés en microgroupes de 2 ou 3 personnes. Les groupes qui paraissent plus importants sont en réalité fractionnés. Une liste des rôles disponibles, avec un court descriptif, sera bientôt mise à disposition. Les joueurs ayant validé leur inscription pourront choisir leurs rôles en accord avec les orga avec qui il ne faudra pas hésiter à communiquer.

Les informations utiles paraîtrons dans le groupe facebook « GN 7/2 » et sur le site <http://www.sindarick.fr/wordpress/> sur lequel le monde dans lequel se situe le jeu sera petit à petit étoffé. Les rôles et autres fiches de background seront envoyés par mails.

L’association 7/2 n’étant plus active, le GN se fera sous le couvert de l’association Simul’act pour tout ce qui est administratif.

Pour vous inscrire, renvoyez-moi votre réponse par courrier avec la cotisation de 95 ou 105 euros (chèque à l’ordre de l’association Simul’act, qui comprend l’adhésion à l’association, l’hébergement et les repas de vendredi soir à dimanche midi) ainsi que le bulletin d’adhésion, à l’adresse indiquée ci-dessous :

Stéphane Tarrade

18 avenue de la Moune

33370 Artigues près Bordeaux

Pour me contacter par mail : stephane.tarrade@free.fr

Fiche d’inscription au Gn « L’ile de la perle »:

Prénom : Nom :

Adresse mail :

Rôle souhaité :

Groupe souhaité :

Joueurs avec qui vous voulez jouer (groupes de 2 ou 3) :

Autres remarques :

Et maintenant… un petit test pour voir quel genre de rôle vous conviendrait :

Vous êtes dans une taverne Naponnaise, la soirée est fort avancée et les clients largement imbibés de rhum des îles de l’océan rouge… Et voilà que vous trouvez une belle bourse de cuir abandonnée sur le sol.

1. Vous vous en emparez ! Quelle aubaine ! On n’égare pas impunément son or dans une taverne de Naponne.
2. Bon sang, mais c’est la vôtre ! Comment avez-vous fait votre compte ! Il va falloir y aller un peu plus mollo sur le rhum !
3. Vous la prenez, mais vous la ramenez aux frères des temples, elle n’aura pas été perdue en vain, elle fera le bonheur des indigents.
4. Les pièces qu’elle contient ne sont pas des couronnes Glénoriennes. Et ce cuir ? Il vient de l’autre rive de la mer violette… La bourse porte une marque étrange et des tâches de sang. Il n’y a pas à en douter, il y a là un étrange mystère à élucider et vous tenez le premier indice d’une piste qui promet d’être tortueuse.

Vous êtes Rongar un barbare plus que musclé des fjords de la mer de givre. Comment vous êtes- vous laissé convaincre par vos amis d’entrer dans ce temple perdu au milieu de la jungle Méphitique de l’île de la Perle ? Vous venez juste de sauver une belle jeune femme promise au sacrifice et vous la tenez de votre puissant bras droit. Elle est inconsciente. Vous serrez votre main gauche sur le coffre contenant le trésor du temple : les treize opales noires de la constellation interdite qu’un obscur sorcier vous a envoyé quérir. Il y en a pour une fortune ! Vos amis ont été dévorés par les créatures visqueuses et tentaculaires qui se sont éveillées dans les tréfonds de cette ruine maudite. Elles sont après vous et la porte d’entrée s’est scellée sous des tonnes de roche. Il ne reste plus qu’une issue et il faut escalader. Impossible sans au moins une main libre ! Et bien entendu, vous n’avez plus sur le dos que quelques lambeaux de tissu déchirés et plus de sac depuis belle lurette…

1. Vous lâchez la fille ! Tant pis pour elle, elle n’avait qu’à pas se faire prendre ! Et elle vaut bien moins que les treize opales. Rongar est venu piller le trésor du temple de Chutuga, il repart avec !
2. Vous lâchez le coffre ! Au diable ces gemmes maudites et le foutu sorcier qui vous a envoyé les chercher ! Le sourire délicieux qui s’esquisse sur le visage de cette fille vaut plus que tous les trésors du monde !
3. Vous lâchez les deux ! Il faut deux mains pour escalader ! Si vous ne vous dépêchez pas ces saloperies à tentacules vous rattraperont en moins de deux.
4. Vous ne lâchez rien du tout ! Il faudrait voir ça ! De toute façon, vous ne savez pas escalader ! Vous débouchez votre dernière bouteille de rhum, l’ingurgitez, et sortez votre épée. Ce soir, vous dinerez à la table d’Odin.

Now you see me. Now you don’t !

Vous êtes Lorenza la voleuse et vous vous êtes encore laissé embarquer dans une histoire foireuse. Plus qu’une solution pour échapper aux orcs anthropophages qui infestent cette plage et vous introduire dans leur campement pour sauver votre amant : l’invisibilité. Vous saisissez votre artefact et utilisez son charme. Mais de quoi s’agit-il exactement ?

1. D’un bel anneau d’or… unique !
2. D’une serpillère que vous vous mettez sur la tête !
3. Invisible ! La belle affaire ! Et mémé elle vole, aussi ? Vous crispez la main sur votre dague et vous progressez à l’abri des buissons.
4. Un peu de maquillage, de la terre sur le visage et vous revêtissez l’accoutrement de la sentinelle que vous avez abattue. Vous voilà une pimpante semi-orc ! Ces imbéciles n’y verront que du feu. Vous parlez couramment quatre dialectes goblinoïdes, vous évoluerez dans leur camp comme un poisson dans l’eau !

Le comte de Luze vous a confié une importante mission dans l’île de la Perle. Elle promet d’être longue et complexe. Retrouver les quatre grimoires de la sixième prophétie ne s’annonce pas une mince affaire, au milieu du panier de crabes que forment les résidents de cette île. À vous de mettre toutes les chances de votre côté.

1. Vous vous rendez à l’armurerie royale et y choisissez la meilleure lame. Les ruffians de cette île ne comprennent qu’un langage et Don Albo de Santander le bretteur le parle à merveille !
2. Vous descendez immédiatement aux archives. Une prophétie ? Tiens tiens ! Quel rapport avec l’île de la Perle ? D’où vient-elle ? Qu’annonce-t-elle ? Savoir les enjeux, les tenants et les aboutissants, telle est la force de Don Albo de Santander. Toujours avoir une longueur d’avance sur ceux avec qui on va négocier et savoir ce qui se trame dans l’ombre.
3. Vous contactez immédiatement votre cousin, le capitaine de la sirène noire… un pirate ! Il connait du monde dans l’île. Parallèlement, vous envoyez votre second rencontrer le maître de la guilde des voleurs d’Andale, ils sont proches. Vous activez vos réseaux. C’est d’autant plus facile qu’au cours de sa longue carrière Don Aldo de Santander a fait un peu tous les métiers, y compris les moins recommandables !
4. De retour chez vous, vous vous mettez à l’œuvre : du mercure alchimique et de la poudre des fées sur un feu de racines de mandragore. Au milieu des fumerolles ensorcelées vous apercevez les livres. Il reste à interpréter l’énigme que les dieux ont bien voulu vous octroyer. Vous vous munissez de vos parchemins, de votre bâton et d’une boule de cristal avant de vous embarquer pour l’île. Don Aldo de Santander l’enchanteur est en route !

Vous êtes une princesse et vous êtes à bord d’un navire qui traverse l’océan rouge. Des voiles noires surmontées du Jolly Roger pointent à l’horizon, et voilà que les pirates passent à l’abordage ! L’équipage de votre vaisseau ne peut résister et le capitaine des pirates tourne son regard vers vous. Une princesse ! Oui… mais quel genre de princesse ?

1. Vous êtes une fille de princes elfiques de la lune, une enchanteresse douée. Vous faites appel à vos alliés, les vents et les eaux. Bientôt les flots se creusent et vos voilent se gonflent. Votre navire échappe finalement aux pirates qui doivent se réfugier sur leur bateau. Vous avez fait votre devoir en sauvant vos marins et votre escorte. Mais vous avez une pointe de regret en voyant leur capitaine s’éloigner, il était beau garçon. Qui sait, vous le rencontrerez peut-être un jour dans d’autres circonstances ?
2. Vous êtes une princesse, assurément ! Tous les pyarins de la région vous vénèrent et vous vous repaissez de la chair des vierges qu’ils vous sacrifient. Vous êtes la fille de l’ineffable abomination des abysses, celle dont il ne faut pas prononcer le nom. Il n’a pas de chance, ce capitaine pirate !
3. De toute façon, vous avez toujours rêvé d’être la prisonnière d’un pirate ! Et il est sacrément beau garçon ! Au moins, vous avez trouvé une solution à votre problème : après cela il ne sera plus question que votre père vous fasse épouser de force ce vieux cochon de baron de Fripenon… Vous lui faites un petit sourire. Est-ce lui qui vous capture ou lui qui tombe dans votre filet ? Quoiqu’il en soit, la nuit promet d’être agitée... Une nouvelle vie commence, l’aventure vous tend les bras !
4. Capturée par un capitaine pirate… Vous n’aviez pas prévu cela ! Il va vouloir tirer une belle rançon de vous, sans parler des à-côtés… Que va-t-il se passer lorsqu’il se rendra compte que vous êtes une impostrice et que vous profitez indûment du magot du duc de Bessombrie ? Il va falloir trouver une bonne explication… Ça tombe bien, enfumer les gens, c’est votre spécialité ! Et puis, il est beau garçon, vous venez peut-être de découvrir le complice idéal pour vos petites affaires…

Et vos amis ?

1. Vous n’avez pas d’amis !
2. Ils ont des nageoires ou des tentacules, pourquoi ?
3. Ensemble, rien ne nous arrête ! Un pour tous, tous pour un !
4. Tant qu’ils paient pour moi…
5. Ce sont tous les gars et toutes les filles de la taverne !
6. Avec eux, j’ai fait les 400 coups… J’ai beaucoup d’ennemis, maintenant !

Les dieux…

1. C’est pour les niais ! Notre destin est entre nos mains !
2. Le prophète Azûl a porté l’illumination sur le monde. Ceux qui servent la volonté du Très Haut balaieront tous leurs ennemis !
3. Il y en a pour tous les goûts ! C’est chouette !
4. Il y en a qui murmurent dans les ténèbres des choses abominables… Ils attendent patiemment leur heure…
5. Peu importe le nom qu’on leur donne, leur main guide celui qui est juste et qui les respecte, bien souvent à son insu.

A bientôt pour un GN qui, je l’espère, ne sera pas sous la pluie…

Je cours chercher mon cimeterre, mon casque et mon armure, j’ai un bateau qui part… Et à moi gloire, richesses et les mille mystères de l’île de la Perle !

#  Stéphane

Décharge de responsabilité civile :

Je me porte garant sur ma responsabilité civile de tous les dommages dont je serais de manière volontaire ou involontairement responsable lors de l’activité jeu de Rôle grandeur nature organisée par l’association Simul’act, des vendredi 14 juin 2019 au dimanche 16 juin 2019. Je décharge les organisateurs du jeu de rôle grandeur nature pour tous les dommages dont je pourrais être victime ou causés durant le jeu, qu’ils soient matériels, moraux ou physiques. Il est de ma responsabilité de veiller à ma propre sécurité en usant des précautions nécessaires lors de mes déplacements et activités sur le terrain. Il est recommandé de se déplacer à vitesse réduite, la nuit, en dehors des sentiers principaux. Je m’engage à prendre sous ma seule responsabilité tout incident pouvant survenir pendant le jeu de rôle grandeur nature. Je m’engage à respecter les règles de sécurité, ainsi qu’à respecter les consignes des organisateurs et/ou des propriétaires du terrain. Il est de ma seule responsabilité de veiller à mes biens et aux biens d’autrui, je ne pourrai tenir l’organisation responsable ou les propriétaires du terrain responsables en cas de perte, vol ou bris de mes biens. Je m’engage également à faire preuve de respect envers l’équipement des autres et les constructions présentes sur le terrain et à rendre tout objet ne m’appartenant pas à la fin du scénario.

Nom : Prénom :

Fait à : Le

Signature:

Autorisation parentale (obligatoire pour les mineurs)

 Je soussigné (e) ……………………………………..en ma qualité de mère, père ou tuteur, autorise ma fille, mon fils à participer à la manifestation organisé par l’association Simul’act se déroulant du vendredi 14 juin 2019 au dimanche 16 juin 2019. De par la même, je déclare sur l’honneur que ma fille, mon fils est couvert(e) par une responsabilité civile. Je décharge les organisateurs quant aux dommages dont il serait ou elle serait, de manière volontaire ou non, responsable.

Fait à Le

Signature:



7 bis lieu dit « Caillon » 33 133 GALGON Tel 05 57 84 37 54 / 06 27 92 03 69

 **SIRET :** 398 511 873 00067 **APE**: 9001Z

**Adhésion à l’association Simul’Act**

Je soussigné,

**Nom :**

**Prénom :**

**Adresse :**

**Tél/mob :**

**Mel :**

Déclare adhérer à l’association Simul’act pour l’année 2019 contre le paiement de la somme de cinq €.

A , le .

Signature :

 Reçu de la part de la somme de 5, cinq € pour adhésion à l’association Simul’act pour l’année 2019.

 A , Le .

