

Bonjour à tous,

J'ai reçu de nombreuses questions concernant le thème et l'organisation de mon anniversaire. Je pense qu'il est temps d'y répondre.

Tout d'abord je tiens à rappeler que la règle principale est et restera : « **Amusons-nous entre amis !** ». Quelques soit la forme de l'évènement cette maxime doit rester prioritaire.

Concernant le thème, vous êtes convié à un Jeu de Rôle Grandeur Nature (**GN**). Cela signifie qu'on vous a attribué un personnage que vous devrez incarner durant le weekend. Vos mouvements, vos paroles, vos habits et votre posture, doivent toutes transpirer votre personnage. Vous devez devenir acteur.ice pour le weekend. Cela signifie notamment que vous devez venir **déguiser**.

Vous trouverez ci-dessous quelques règles à respecter.

L'évènement est orchestré par X organisateurs, [Nom], qui joue le rôle de [Personnage] qui vous invite pour son anniversaire, [Nom], qui joue le rôle de [Personnage], etc. En cas de question avant ou pendant l'évènement, vous pouvez vous rapprocher de l'un d'eux.

Il existe des **règles de sécurité** qu'il est indispensable de connaître.

1. Des **brassards bleus** seront disponibles sur le lieu de l'évènement. Toute personne qui ne se sentira plus à l'aise au cours du GN, pour diverses raisons (thèmes abordés, acting permanent, autre.), pourra porter un brassard bleu. Il sera alors considéré hors-jeu tout le temps qu'il le gardera. Son personnage sera parti se coucher, aura décidé de faire une balade, ou tout autre raison. Le participant ne devra plus interagir avec d'autres joueurs, et devra se limiter aux personnes hors-jeu. Les participants en jeu ne devront pas chercher à interagir avec la personne hors-jeu.
2. L'acting permanent peut amener à douter des propos d'un participant. Par exemple, si quelqu'un tombe et dit qu'il a mal, est-ce par ce qu'il joue la comédie, ou a-t-il réellement un problème ? Le double emploi du mot « **vraiment-vraiment** » permet de confirmer que la phrase est hors-jeu et que l'acting doit cesser le temps de régler la solution. « Je suis tombé et j'ai vraiment-vraiment mal. » ne souffre donc d'aucun doute, et du secours doit être apporté. Ce mot peut également être utilisé pour sortir de n'importe quelle situation malaisante pour le joueur, sans pour autant porter de bracelet bleu. « Ce sujet est vraiment-vraiment inconfortable. » signifiera que le joueur (et non le personnage) souhaite éviter cette discussion. Son interlocuteur devra alors s'adapter.

Nous jouons dans l'univers séquentiel du le monde d'Aquilon publié aux éditions Soleil que vous pouvez découvrir plus en détails ici : [Le Monde d'Aquilon, la bande dessinée - Une série fantastique \(monde-aquilon.com\)](http://lemondeaquilon.com)

Vous y **incarnez un personnage** qui vous sera transmis en message individuel. On vous présentera ses principaux attributs, ses motivations et ses éventuels mécaniques de jeu particulière. Ce personnage doit rester **secret jusqu'au jour de l'évènement**. Merci de ne pas communiquer d'information le concernant à d'autres invités.

Concernant l'organisation, bien que tout ne soit pas encore défini, je peux à minima détailler le programme. Le GN commencera à 19h le jj/mm. Les participants peuvent arriver n'importe quand, à partir de cette heure-là. Si vous pouviez me confirmer une heure approximative d'arrivée, cela serait utile.

La fin de la partie GN est à prévoir le samedi en fin de journée, début de soirée.