

LIFE : AN AVATAR STORY

NOTE D'INTENTION

Life	2
Introduction	2
Événement et encadrement du jeu	3
Dynamiques de jeu	4

Life

Life... un monde en paix, une utopie de douze nations qui coexistent sans pouvoir se faire la guerre. Un monde qui accorde à la vie une telle valeur qu'il a lui-même élevé les puissances capables de contenir les forces armées. Un monde où les Divinités, secondées par les Juges, veillent à ce que les valeurs de la planète soient respectées. Usant de leur omnipotence pour faire respecter les lois de ce monde magnifique.

Tout est permis pendant l'année: échanges, diplomatie, tourisme, colloques, conventions, processions ... tout. Seuls les actes belliqueux internationaux sont interdits. Ainsi, chaque nation vit en paix et peut se concentrer sur la culture, l'enseignement et autres activités propices à son développement. Le tout sans empêcher de féroces négociations commerciales ou politiques.

Mais une telle utopie n'est possible que grâce à la Féria. Cet événement rassemble chaque année les meilleurs éléments de chaque Nation, les poussant à s'affronter dans diverses épreuves afin d'affirmer leur hégémonie. Mais si ces quelques jours de festivités sont tellement attendus, c'est aussi pour pouvoir régler des comptes parfois vieux de plusieurs années. En effet, les conflits sont tolérés par Life pendant la Féria, faisant du festival un moment opportun pour conquérir de nouveaux territoires ou rendre la monnaie de sa pièce à une nation trop envahissante.

Introduction

Le projet Avatar: Life proposera un jeu de rôle grandeur nature de masse.

Il se déroulera dans un univers médiéval fantastique High Fantasy (monde fictif où la magie est naturellement présente). On y retrouvera de la magie, des intrigues politiques, des monstres ainsi que de nouvelles races, adaptées au monde du GN et toujours inspirées des grands classiques pour que les joueuses et joueurs puissent prendre part à un type d'univers familier.

Malgré une évolution non négligeable ces dernières années, Avatar souffre toujours d'une discrimination récurrente due à son image de festival et du manque de présence du Time In au profit d'une atmosphère nommée "barbecue". De son état de GN familial, il est vrai qu'Avatar tend à dessiner un jeu de rôles dans lequel beaucoup de choses sont tolérées au détriment du côté immersif du jeu.

Même si Avatar: Stronghold a amené certaines évolutions, nous désirons aller encore plus loin et adapter l'univers au GN au lieu d'adapter le GN à l'univers. Dans ce but, nous voulons faire quelques avancées et pousser plus loin les points qui permettront à Avatar de conserver une place conséquente dans le milieu du GN Belge.



Le jeu abordera des thématiques variées : complot, compétition, guerre, politique, philosophie, religion, économie ... Nous comptons sur tout le monde pour aborder et interpréter ces aspects du jeu en respectant la sécurité, tant émotionnelle que physique. C'est pourquoi le racisme, l'homophobie, le sexisme ou la xénophobie seront interdits, TI comme TO. L'équipe orga ne manquera pas de sanctionner les actions qui iront à l'encontre de cette règle.

Notre désir est d'organiser un GN fantasy épique riche en intrigues et où les interactions (et la compétition !) entre les personnages seront au cœur du scénario, le tout dans un environnement accueillant TO.

LIFE se verra le plus immersif possible, limitant les interactions "hors-jeu" aux endroits spécifiques ou en cas de besoin d'interventions sécuritaires. L'accent sera mis sur le décor afin de faire à nouveau d'Avatar un GN visuellement attractif.


Evénement et encadrement du jeu

- **L'intransigeance face au harcèlement, à la discrimination et au débordement social**, conjointe à une politique plus sévère pour les cas de triche et de non respect des consignes de sécurité. Seront aussi proscrits l'abus d'alcool et substances illicites selon la législation Belge.

- 
- 
- Un GN où **la sécurité physique** des personnes est assurée par un travail main dans la main avec les organismes d'homologations ainsi que les arbitres.
 - **Des règles plus accessibles** et plus faciles à digérer. Avec beaucoup moins d'annonces et d'effets de jeu pour une gestion plus aisée, tout en mettant l'accent sur la confiance donnée aux joueuses et aux joueurs.
 - Définir dès le départ **une liste claire des fonctions de chaque orga** en parallèle avec BE Larp dans une idée de transparence et de compréhension mutuelle afin de délimiter clairement les rôles et responsabilités.
 - L'évènement s'adresse à tout le monde et proposera **un jeu facile d'accès**, tout en mettant en place un jeu plus mature accessible dans des zones précises. Ces dernières seront délimitées par une signalétique simple et visible, pour en limiter l'accès. Ces limites seront placées avant l'arrivée des joueuses et des joueurs pour que tout le monde puisse en prendre connaissance.
 - **La création d'une interface informatique** est prévue, afin de permettre la gestion complète des joueuses et joueurs ainsi que de la mémoire des informations de l'évènement dans un premier temps. (Tel un Wiki) Cette interface comprendrait au minimum la création de profils individuels ainsi que la gestion des personnages. La possibilité d'avoir des fonctionnalités plus avancées est envisagée mais n'a pas encore été discutée.

Dynamiques de jeu

- Des mécanismes de jeu et un univers qui sont en accord avec **l'esprit du GN que nous voulons inclusif**, dans le respect d'autrui ainsi que de la diversité. *Exemple* : Notre univers n'inclut pas le racisme. Cela exclut donc totalement la discrimination raciale en tant que levier de jeu.
- **Un reset complet des personnages et des règles.** Un nouveau monde, de nouvelles nations, de nouveaux personnages.

- 
- **Assumer le statut de festival et en jouer** : créer un événement qui tourne autour d'un festival compétitif avec divers types d'épreuves qui mettront en compétition les différentes nations.
 - **Pousser l'accueil des novices** avec un module leur étant spécifiquement consacré et mettre en avant la possibilité d'être directement inclus dans le jeu via ce mécanisme. Ce projet constitue un module complet et propose de passer par la case PNJ pendant les deux premiers jours de jeu et ainsi se familiariser avec le monde et les règles. La personne pourra ensuite décider de continuer comme tel, ou prendre sa place dans le monde en tant que PJ.
 - **Un Time In omniprésent** : le TO sera limité uniquement à certaines zones, comme une zone propre à chaque nation, et placées à l'arrière de chaque camp, le desk, les sanitaires et la white room. Disponibilité conséquente des organisateurs et organisatrices pour répondre aux demandes et animer des pans de jeu scénaristique (excepté de 02h00 du matin à 08h00 du matin et lors des réunions de gestion pendant l'événement.)
 - L'univers proposera **des enjeux simples à comprendre** ainsi que des modules de jeu accessibles à tout le monde. Le tout sera facile à appréhender mais difficile à maîtriser.
 - Des nations développées **conjointement entre joueuses/joueurs et équipe orga**, assurant des relations accentuées ainsi que des scénarios spécifiques.
 - **Des donjons retravaillés**, directement en relation avec le scénario et l'univers qui, selon les résultats, feront évoluer le monde ou directement le festival.
 - **Des règles de mort plus sévères** mais donnant quand même le droit à l'erreur aux joueuses et joueurs, afin d'éviter un jeu passif causé par la peur de perdre son personnage.
 - **Un travail concret sur la Géostratégie**, pan de jeu trop longtemps disparu, afin que le monde évolue selon les actions des personnages.
 - **Un module de jeu "guildes" renouvelé**, visant à dynamiser le jeu des métiers via un système mixte permettant confrontation et coopération entre joueurs.
 - **Une revalorisation de l'artisanat en jeu**, le développement d'un système de jeu riche et étoffé pour les métiers de production et de fabrication.