

Ici votre parole a un prix...
Et vos actes peuvent coûter cher.

Un GN organisé avec
l'association du Chapitre
des Flammes Blanches



Château de Brévidy
6 - 9 Mai 2027

OWMII

Tempête dans l'hémicycle



Introduction

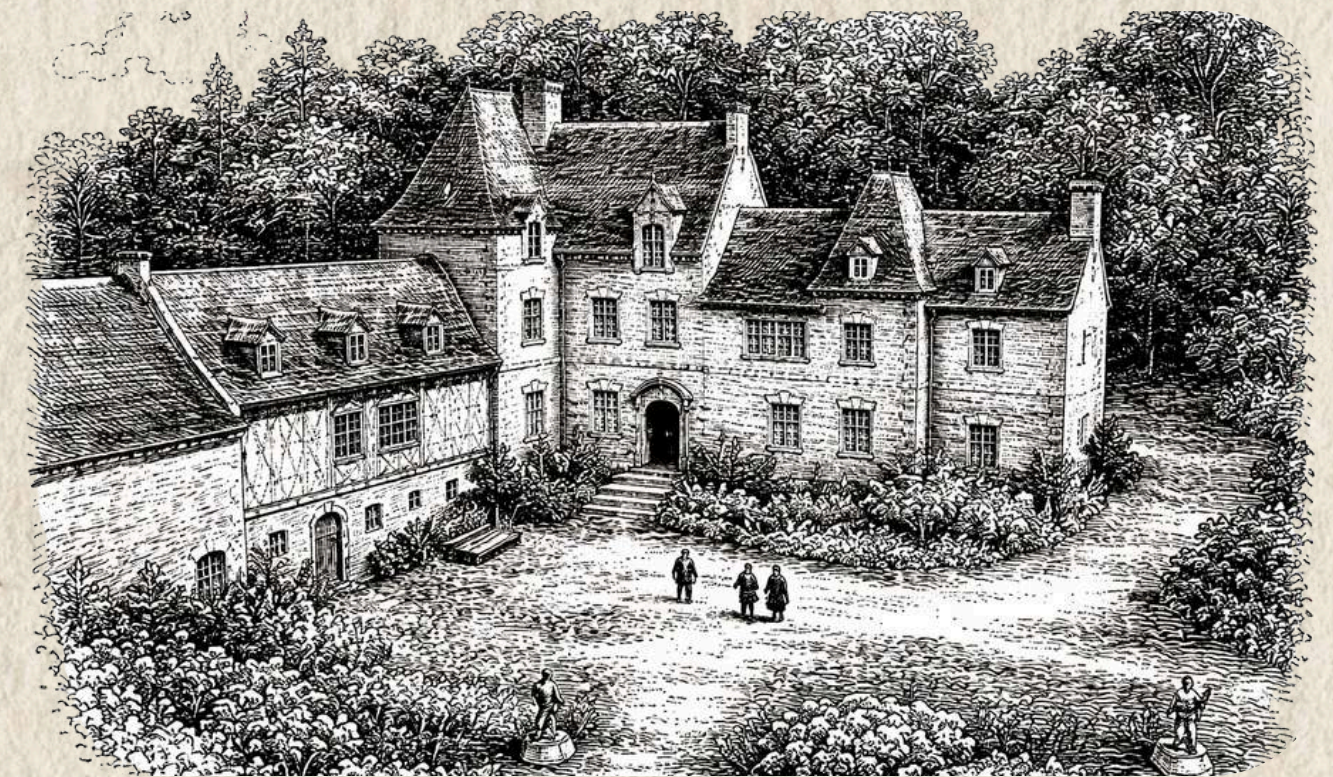


Il y a plus de trente ans, le règne tyrannique de Bellinda Thaffagrechi prit fin. Des cendres de sa défaite naquit la Confédération du Ponant. Cette jeune république parlementaire réunit toutes les cités-états qui étaient autrefois sous le joug de la despote, aspirant à tourner la page sur deux décennies de violences et de persécutions politiques arbitraires.

Vous êtes l'un des élus de ces cités-états mais votre mandat touche à sa fin, avec seulement trois années restantes. C'est à la fois largement suffisant pour agir, mais trop court pour légiférer à la légère.

De nombreux enjeux sont à l'ordre du jour des négociations notamment :

- La découverte de la magie dans un royaume voisin menace l'équilibre géopolitique, il est essentiel de prendre position.*
- Des rumeurs de complots, visant à rétablir une dictature, émergent.*
- Les routes maritimes sont de plus en plus périlleuses, hantées par pirates et monstres marins.*



C'est à vous qu'il revient de planifier la conclusion de votre mandat pour déjouer vos rivaux, maintenir la confiance de votre population... et contourner les lenteurs de l'appareil législatif.



BACKGROUND



“Ouhl : Tempête dans l’Hémicycle” est un jeu de rôle politique de 32 joueurs, à destination de personnes majeures uniquement.

Le jeu est essentiellement axé autour de la politique et des jeux de pouvoir dans le cadre d’une assemblée.

Au cours du jeu, vous incarnerez un représentant politique d’une des îles de l’Archipel du Ponant et prendrez part aux décisions essentielles, qui influenceront la vie de l’archipel, lors de sessions de vote régulières.



En parallèle, chaque parlementaire doit composer avec ses enjeux locaux et décider s’il privilégie l’intérêt collectif ou celui de son île.

L’organisation souhaite offrir un jeu semblable à une assemblée politique, où les intérêts convergent et divergent au fil du temps.

Pour toute question / remarque : [https:// discord.gg/ ĐwRҒH4anbVJ](https://discord.gg/ĐwRҒH4anbVJ)

Ou sur notre mail : universouhl@gmail.com

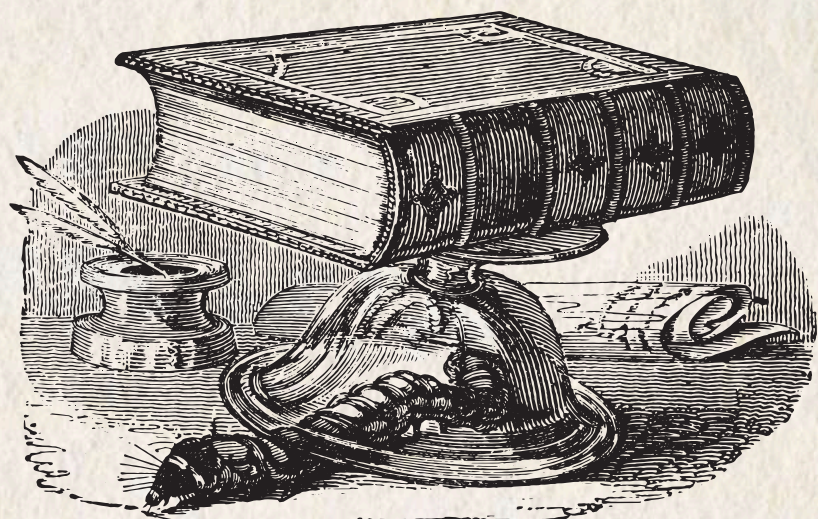
Si vous souhaitez nous contacter, privilégiez notre serveur discord.



LE JEU

Ce que vous ne trouverez pas en jeu :

- Des combats
- Une notion claire de bien et de mal
- Des compétences permettant de dominer les autres joueurs
- Un scénario “passif” se déroulant avec ou sans vous
- Un hébergement en tente et des repas individuels
- Waldo



Ce que vous trouverez en jeu :

- Un univers medieval-fantasy centré sur le jeu politique
- Des discussions et débats riches mais parfois intenses
- Des batailles d'influence
- Des questionnements politiques, philosophiques, économiques complexes, sans réponse définitive ou absolue.
- Une implication de votre personnage sur 3 niveaux :
 - Personnel / Régional et International
- Un scénario qui avance par l'action des joueurs, ce qui implique aussi la stagnation.
- Un hébergement en dur et des repas compris.

QUI SOMMES-NOUS ?

L'événement est organisé par l'association Le Chapitre des Flammes Blanches, avec l'équipe organisatrice suivante :



Alex Thao



Ludmila Rabhi



Jean-Baptiste Clarenc



Damien Tribout



Albin Lesaint



Emma Plumey

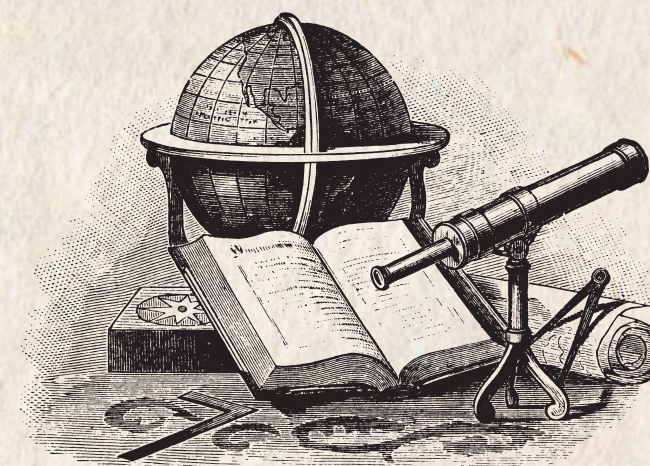
C'EST OÙ ?

- Château de Brévidy
 - (à 20 min de Guingamp en voiture) en Bretagne



C'EST QUAND ?

- Du 06 au 09 mai 2027,
 - Début de jeu le 7 mai au matin
 - Fin de jeu le 8 mai au soir



ÇA COÛTE COMBIEN ?

- 200 euros avec Repas et Hébergement compris pour les PJ
 - (32 places disponibles)
- 100 euros avec Repas et Hébergement compris pour les PNJ
 - (4 places disponibles)



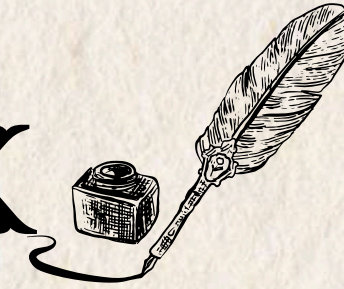


UNIVERS



- Il y a plus d'un millénaire, de nombreuses armadas de navires ont traversé l'Océan des Songes en provenance de l'ouest, s'échouant sur de nouvelles terres. Cet événement marquant nommé « L'Exode » constitue l'année 0 du calendrier continental. Dans l'archipel du Ponant, qui a prospéré, d'autres colonies ont vu le jour, donnant naissance au Califat d'Alzarith et au Royaume de Mikadial, qui, bien plus tard, découvrit de la magie...
- L'événement prend place dans cet univers médiéval fantastique nommé « Ouhl ». La situation se concentre sur l'Archipel du Ponant, dirigé par une Confédération. Cette entité politique, rassemblant les différentes factions insulaires, gouverne suite à la chute du Despotat des Thaffagrechi, point d'orgue d'une succession de révoltes et de guerres civiles (probablement vécues par vos personnages, d'une façon ou d'une autre).
- Si la magie existe bel et bien dans cet univers, elle est relativement récente. Outre-mer, à Mikadial, une érudite a réussi à comprendre les mécanismes qui régissent son fonctionnement et sa maîtrise par des individus plus sensibles que d'autres. Le royaume a choisi d'y financer une nouvelle école pour former les futurs mages. Déjà, quelques « talents » de l'archipel ont eu l'opportunité de se former. Le jeu vous invitera donc à imaginer comment les autres régions du monde réagiront à la découverte de la magie.

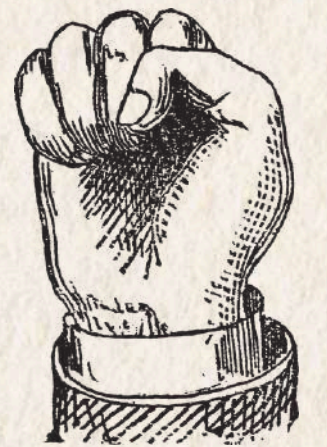
PRINCIPES GÉNÉRAUX



- L'événement met l'accent sur les relations et interactions entre joueurs, dans un contexte politique dynamique. Ces interactions peuvent se manifester par la coopération ou l'opposition mais elles resteront de nature politique, économique, diplomatique, ou morale.
- Les combats en jeu ne sont pas envisagés. Si certaines actions pouvant simuler la violence physique entre les personnages sont possibles, elles resteront rares et strictement encadrées.
- Si s'exprimer en public peut s'avérer difficile, nous offrons quelques compétences afin de faciliter le dialogue. L'organisation tient à préciser qu'il est tout à fait possible de réussir ses objectifs en jouant son rôle, les compétences servent simplement de soutien.
- Les événements en jeu s'étendront sur une période de quatre ans, chaque demi-journée représentant une année dans le jeu. L'organisation prévoit que tous les choix effectués au cours d'une demi-journée auront des conséquences, certaines immédiatement. Aucun événement ou validation nocturne ne sera organisé, mais les joueurs seront libre de continuer à échanger, tout en respectant le sommeil de chacun.
- La première édition d'Ouhl sera considérée comme « canon » et chaque décision laissera une empreinte indélébile sur le futur de l'univers. En fonction du succès de cette première phase, des rééditions pourront être envisagées.

SÉCURITÉ

- L'organisation tient à rappeler son attachement à la sécurité des joueurs, tant physique que émotionnelle. Les éléments pour assurer cette sécurité seront explicités en détail dans un document dédié, et rappelés lors du briefing avant le début du jeu. Il est notamment prévu :
 - La présence d'un (e) référent (e) orga sur la sécurité physique et émotionnelle, identifié (e) et identifiable pendant le jeu.
 - La présence d'une safe zone, identifiée et accessible sur le terrain.
- L'organisation s'efforcera de prêter une attention particulière à tout besoin spécifique lié à un handicap, quel qu'il soit.
 - Cependant, pour cet événement, certaines zones du lieu ne sont pas accessibles, ce qui nous empêche de le considérer comme adapté aux personnes en fauteuil roulant.
- L'organisation encourage chacun à veiller à sa sécurité physique ainsi qu'à celle des autres. Les règles de sécurité spécifiques au lieu seront présentées dans le livret des règles, puis rappelées lors du briefing. Le questionnaire d'inscription comportera une question concernant vos éventuelles restrictions alimentaires et allergies.
- N'hésitez pas à nous joindre pour nous faire part de votre situation et des besoins que vous pourriez avoir pour faciliter votre arrivée. Cela nous permettra de déterminer si nous sommes en mesure de vous accueillir.



SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

• En Jeu

- Lors de ce GN, des sujets sombres pourront être explicitement abordés : dépression, suicides, meurtres et massacres, xénophobie, mépris de classe sociale, trafic d'être humains, d'animaux...
- En revanche, le racisme et les vss (les violences sexistes et sexuelles) n'ont pas leur place dans l'univers de l'événement, et aucune notion de tels actes ne peut être envisagée. Des questions, concernant les sujets que vous préférez éviter lors du jeu de rôle, vous seront posées via le formulaire des joueurs, avant le début des inscriptions.



• Hors-Jeu

- Si des joueurs en expriment le besoin, nous mettrons à disposition une ou plusieurs chambres « uni-sexes ».
- Les règles concernant les interactions entre les joueurs et les PNJ (Personnages Non Joueurs) seront clairement expliquées dans le règlement et rappelées lors du briefing, tout comme les signaux indiquant la mise en hors jeu et les mesures de sécurité émotionnelle. Des ateliers de calibrage seront aussi organisés en amont du jeu, lors du briefing.
- Nous tenons à rappeler qu'en France (le pays où se déroulera le GN) : le racisme, l'homophobie, le sexisme... ne sont pas des opinions, mais des délits. Les comportements hors jeu tels que le sexisme, l'homophobie, le racisme, la queerphobie et le validisme constituent des motifs d'exclusion définitive de l'activité, tant avant que pendant le jeu.



LES PERSONNAGES


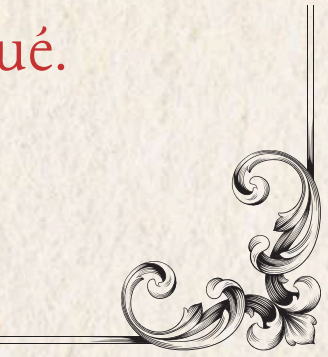


- L'organisation prévoit de rédiger les histoires des personnages en collaboration avec les joueurs avec le processus suivant :
 - Le participant complète un questionnaire avec ses préférences de jeu.
 - L'organisation propose une première ébauche de personnage.
 - Echanges entre le participant et l'organisation pour adapter les éléments.
- Vous serez ensuite mis en contact avec les autres joueurs de votre faction, afin de pouvoir créer des éléments et références communes à valider par l'organisation.
- Se projeter sur son futur personnage
 - La question principale à se poser est la suivante :
 - “Quel type de politique souhaiterais-je incarner ?”
 - A cette question s'ajoute des éléments sous-jacents :
 - Que faisait ce personnage avant de rentrer en politique ?
 - Quelle est sa façon de travailler avec les autres ?
 - Quels sont ses intérêts ?
- Afin de faciliter l'identification des personnages, l'organisation établira un trombinoscope avant le jeu et accessible durant tout le jeu.
- Préparation de votre costume et accessoires
 - Compte tenu du caractère cosmopolite des factions en jeu, l'organisation peut vous guider dans le choix de vos costumes.
 - Dans un souci de profondeur et de cohérence, l'organisation vous encourage, sans obligation, à harmoniser les costumes au sein des factions.
 - Il n'y a pas de règles strictes concernant les vêtements ou les accessoires. La conception de votre costume est votre responsabilité, l'organisation fera de son mieux pour prêter certains éléments si nécessaire.



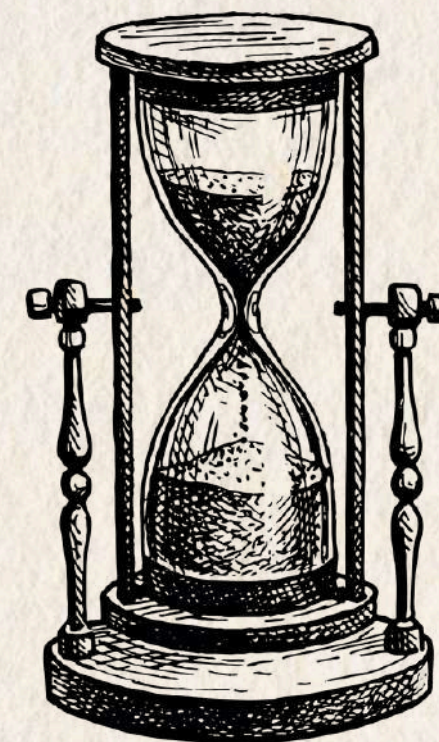
PLACES



- La participation aux frais (PAF) est fixée comme suit :
 - Pour un participant personnage joueur (PJ) : 200 euros
 - Pour un participant personnage joueur (PJ) membre de l'association Le Chapitre des Flammes Blanches : 195 euros
 - Pour un participant personnage non joueur (PNJ) : 100 euros
 - N.B : Les rôles de PNJ/ PJA proposés seront castés.
 - Un tarif solidaire de 250 euros est aussi établi.
 - Ce geste, volontaire et optionnel, permet aux joueurs de verser un montant supplémentaire (50 euros par place) pour transformer une autre place de GN en place solidaire à tarif réduit, pour les budgets plus modestes.
 - Cet événement est organisé par l'association du Chapitre des Flammes Blanches.
 - Devenez membre pour profiter d'une réduction et accéder à la billetterie une semaine à l'avance.
 - Un participant peut obtenir le remboursement de sa place jusqu'à la fin du mois de Février (inclus). Après cette date, il doit trouver un remplaçant et gérer son remboursement lui-même.
 - Le rôle doit être repris par un autre joueur avec la même histoire de personnage, sinon aucun remboursement ne sera effectué.
- 
- 

ORGANISATION PRATIQUE

- Durée du jeu :
 - Du 07 mai 2027 , au 08 mai 2027 au soir, au château de Brévidy.
- Logement sur place :
 - Du 6 mai 2027 au soir au 9 mai 2027 au matin, pour un total de 3 nuits.
 - Les chambres peuvent accueillir 2 à 3 personnes, toutes avec sanitaires et douche.
 - Une chambre pour 4 personnes est aussi disponible.
 - Veuillez apporter votre linge de lit (ou sac de couchage) et une serviette.
- Restauration :
 - Les repas, déjeuner et diner, seront assurés du 7 et 8 mai 2027.
 - Les petits déjeuners seront assurés du 7 au 9 mai 2027.
 - Ils seront préparés par l'équipe du Château de Brévidy, notre hôte.
 - Les plats sont surtout faits avec des ingrédients bio, locaux et variés et proposent des options complètes, avec ou sans viande.



Vous pourrez donc arriver dès le 06 mai 2027 en fin de journée et repartir tranquillement le 09 mai 2027.

AU NOM DE TOUTE L'ÉQUIPE



Merci pour votre temps et votre lecture !

Nous espérons avoir éclairé votre lanterne sur l'univers et le jeu que nous vous préparons. Avant que vos voix ne résonnent et que les débats ne s'élèvent, nous vous enverrons plus de détails sur l'univers, son système de jeu, le lieu du GN et autres joyeusetés.

GNistiquement vôtre,

L'équipe Orga.

Alex, Ludmila, Albin, Emma, Jean-Baptiste, Damien.