

Informations, intentions & promesses

EPR SB

“La fuite de Vadielle”

Lettre d'intention :

EPR signifie Expérience Potentiellement Ratée/Réussie

« La fuite de Vadielle » est un projet de jeu qui aurait dû être joué en 2020 suivi d'un Gn 8 mois plus tard mais une pandémie mondiale à empêcher ces événements d'avoir lieu. Cette EPR a les objectifs suivants :

Offrir une première expérience commune d'organisation à l'équipe Orga

Éprouver un type de jeu plus extrême (physiquement & psychologiquement)

Expérimenter un jeu en plusieurs actes

Initier des personnes supplémentaires à l'univers du jeu

Faire jouer un projet déjà écrit il y a 6 ans et peut-être le faire revenir plus tard sous une autre forme .

Informations pratiques :

Date de l'événement : week-end du 4 & 5 avril 2026

Lieu de l'EPR : terrain SB d'Uchaud

Début de l'événement : samedi 16h

Durée maximale du jeu : jusqu'au dimanche à l'aube

Fin de l'évènement : départ du terrain dimanche à 17h maximum

Les conditions d'accueil :

Toilettes sèches

L'eau n'étant pas potable au terrain, de l'eau en bouteille sera mise en disposition par l'association

Nous demandons aux participant·e·s de prévoir :

- Un repas ou goûter pour l'avant-jeu (la nuit sera longue)
- Un sac à dos avec l'intégralité de leur contenu en jeu
- Des breloques pouvant participer à l'immersion
- Quelques armes de GN (latex/mousse)
- Des en-cas et de l'eau transportables durant le jeu (gourdes, bouteilles, etc.)
- De quoi participer au repas post-jeu (la nuit aura été longue)
- Un nécessaire de couchage avec tente en hors-jeu (risque de froid et d'humidité)
- Des vêtements et/ou un costume suffisamment chauds et épais
- Des rechanges en cas de vêtements trempés (ce qui est probable)

Promesse de jeu :

Cette EPR est un jeu en plusieurs actes qui retracera les péripéties et la vie en commun d'un groupe de réfugiés en pleine fuite. Elle vise à offrir un jeu immersif et intensif qui, selon les actes, proposera des rythmes, des contextes et des expériences différentes (du tragique, de l'adrénaline, des tensions, probablement de la peur, etc.).

Ce jeu nécessitera un investissement physique et psychologique de la part de ses participant·e·s. Il aura lieu quelle que soit la météo, essentiellement de nuit et risque de pousser certaines personnes dans leurs retranchements.

Les personnages auront des moyens et un équipement de départ très limités. La mort ne sera sans doute pas évitable pour tout le monde.

La notion la plus importante à retenir est que nous proposons un jeu d'expériences et non de défis. Ce n'est pas une course contre la montre, mais un voyage difficile et éprouvant sur plusieurs jours. Si votre objectif est de courir jusqu'à la fin en quête de réussite, alors ce jeu n'est semble-t-il pas fait pour vous. Si au contraire, vous souhaitez vous immerger dans une épopée macabre, dans ce genre d'histoires que l'on préférerait oublier si elles étaient vraies, alors vous êtes les bienvenu·e·s.

Note : Ce GN n'exclut pas le combat mais n'en fait aucunement son axe principal.

Note' : Un organisateur en hors-jeu accompagnera le groupe tout au long du jeu.

Limitations & contraintes :

Les seules affaires que vous pourrez prendre en jeu sont celles qui auront été autorisées et que vous pourrez porter (il est même possible que certains objets soient introduits à retardement).

Les armes de départ seront extrêmement limitées.

Il y aura du (faux) sang. Vous pourrez être aspergé·e·s ou éclaboussé·e·s tout au long du jeu. Votre costume et vos affaires ne seront nullement épargnés. Vous serez forcément amené·e·s à ramper et à vous déplacer dans des espaces confinés, sales, humides (et avec potentiellement des insectes ou araignées, mais ça, ça ne sera pas de notre fait).

Vos mouvements et certains de vos sens (ouïe et vue) pourront être "vraiment vraiment" limités.

La fatigue, le manque de sommeil et le fait d'être réveillé·e feront partie intégrante du jeu.

Tout sera volable (à l'exception de ce qui sera en hors-jeu).

La création de personnage sera volontairement déséquilibrée et non-optimisable. C'est l'équipe organisatrice qui attribuera les compétences et scores selon les réponses au questionnaire d'inscription et vos préférences de jeu.

Des véhicules pourront être utilisés durant le jeu, dans des conditions bien spécifiques (briefées sur place).

Univers :

Ce GN post-apocalyptique se déroule dans un univers maison, une uchronie dystopique débutant en 1961 et soudainement figé par un cataclysme nommé le Rayon, fin Janvier 1981. Les événements prennent lieux plusieurs générations après cette apocalypse, au cœur d'une France dévastée et changée.

Synopsis :

Aujourd'hui, le Val d'Ocre entier bouillonne.

L'aube avait révélé une fumée sombre à travers le ciel, soulevant questions et rumeurs aux quatre coins de la région. Dès la fin de matinée, des crieurs arpentaient les rues des grandes communautés pour porter la nouvelle : « Le grenier du Val a été attaqué » criait l'un, « Vadielle a été prise ! » criait un autre. Les pluies de cendres qui suivirent confirmèrent bien vite les funestes présages qui avaient été faits.

Vadielle et sa fédération n'avaient pas qu'une réputation de garde-manger, elles étaient aussi connues pour leur ardeur à défendre si ce n'est détruire ce qui leur appartenait. Tout le monde au Val connaissait la maxime de ces fermiers : "Ici se trouve une terre riche qui ne saura être prise et ne pourra être abandonnée qu'aux flammes". Dans le cas présent, les Vadiens semblaient avoir respecté leur engagement.

Au fil de la journée, les colonnes noires furent de plus en plus nombreuses à rejoindre les nuages, offrant à ce jour un interminable crépuscule. Des brasiers entiers continuaient de brûler, dévorant champs et plantations, vomissant des volutes de fumée couleur charbon et avec elles, réfugiés, survivants et déserteurs.

Cette histoire débute après les flammes, au beau milieu des cendres.

Quelques inspirations et références :

- 1984 de George Orwell & Fahrenheit 451 de Ray Bradbury.
- Les licences de jeux Fallout, Bioshock, Métro 2033 et Rage et Last of us
- La licence cinématographique des Mad max et les films Brazil, Metropolis, Wargames, Soleil vert, Livre d'Eli, Apocalypse 2024 et la Route.

Devise Orga : « Dans le meilleur des cas, attendez-vous au pire. »

**Ludiquement, l'équipe organisatrice
Louis / Cyril / Mathieu**

et les anciens orgas sans qui tout cela ne serait rien :

Kroug / Mary / Louis / Ophélie / Tanguy / Guénolé / Julien

