

MELUZE POUR SON PREMIER OUTRETERRE



C'était mon premier Outreterre. On a fait un grand campement français à l'appel d'un ami commun (certains venaient du Sud de la France 7-8h de route...) pour la plupart on ne s'était jamais vu. Avant ça, j'ai fait trois Avatars, et quelques GN plus classique (50+ personnes).

Outreterre est un mass-LARP dans le sens où il y avait 600 joueurs en plus des orgas. Les batailles tournaient autour de 100-150 personnes armées et en armures lourdes de chaque côté. C'est un semi historique, par la présence d'Uchronie basée sur l'Europe médiévale du XIII^e siècle mais placée au Québec. Donc on avait des prêtres, des moines, des nobles personnes avec de la chevalerie, mais aussi des indigènes (type natif américain) avec un peu de magie shamanique, et de l'alchimie pour le fantastique.

Sur place le terrain avait été coupé en deux par une grande muraille avec trois tourelles. En jeu c'était le fort, fait de pierre et de bois. Hors-jeu, il s'agissait de palissades de travaux recouverts de tissus imitant la pierre, suffisant pour garder l'immersion et garantir la sécurité des joueurs. J'étais du côté des assiégés, on avait une baliste à bombe à eau, on a beaucoup rigolé pour les réglages (les adversaires moins quand ça a commencé à passer par-dessus la muraille).

Le côté combat de siège m'a fait voir un aspect de combat que je ne vois pas souvent : l'importance des archers (à la fin les archers renvoyaient les flèches ennemies...) et des soigneurs dont je faisais partie. De plus, les objectifs de combats étant pour la plupart hors des murailles, il y a eu des sorties pour des batailles épiques ainsi que des défenses de brèches.

Côté diplomatie, y a eu des alliances, des trahisons, des prisonniers, une ambiance à la Game of Thrones (la série TV), mais plus réservée aux nobles, donc à moins de joueurs. Il y avait pas mal de

tension en jeu grâce notamment à la présence de deux religions (chrétiens vs cyclaires), de trois grandes Alliances (Royaume d'Outreterre, Loyalistes et les Souverainistes), et de nombreuses Maisons ou compagnies franches qui avaient toutes des intérêts différents...

On a planté les tentes sous la pluie le mercredi, on a eu du froid, du chaud, de la canicule, du vent, et on a pu remballer avant le retour de la pluie le dimanche. Bref c'était bien...

Les plus : background individuel avec des orgas de factions, très bonne immersion grâce à la gestion du monde, bonnes interactions entre les métiers non combattants et un bel effort de décors (pseudo moulin, puit, ect). J'ai adoré les ingrédients d'alchimie et la gestion de la cueillette.

Les moins : pas d'occupation entre les temps de batailles pour les guerriers sans occupations ou compétences hors combat qui se retrouvaient désœuvrés. Petits problèmes logistiques comme l'eau et la taverne qui étaient en dehors des murailles.

J'y retourne l'année prochaine !

Meluze,
Joueuse française de 29 ans, résidant dans le Nord.

