Les Règles du GN Scout – L'Oursonnière

Bonjour, !

Vous êtes inscrit au GN "L'Oursonnière" qui se déroulera du 1er mai 2020 au 3 mai 2020 à la base nautique de Bessay le Fromental (18).

Comme à notre habitude, nous ne souhaitons pas un GN où les règles prennent le pas sur l'ambiance et le jeu de rôles, mais néanmoins, il faut avoir lu ce document avant de venir jouer. Nous voulons un système qui reste très simple dans sa logique. Enfin, toutes les règles ne sont pas présentées ici, car il doit rester quelques mystères qui ne seront révélés que pendant le GN, mais soyez rassuré, rien de bien compliqué ! Bonne lecture et à bientôt, pour essayer de survivre à la fin des temps …
- *Les Organisateurs des Mille Mondes* -

SOMMAIRE:

1.Consignes de sécurité
2.Déroulement du temps
3.La Mort et l'Invisibilité
4.Caractéristiques et compétences des personnages
5.Le combat
6.Les Injonctions
7. Du racisme et du sexisme…
8. Les lieux spéciaux
9.Les règles d'objets
10.Objectifs, jeu de rôles et ambiance

LES REGLES DE BASE

Dans cette partie, vous trouverez les règles qui s'appliquent à tout le monde. Elles *doivent donc être connues de tous*. S'agissant d'un GN, il faut évidemment interpréter les règles dans un esprit de fair-play, d'équité mais aussi d'amusement.

1. Consignes de sécurité

Le GN se déroule en extérieur et intérieur , sur un terrain assez variable et accidenté, avec pas mal de zones à fortes dénivellations. D'autre part, le jeu aura lieu près d'un lac, où la baignade est interdite lors de notre jeu.

Même si bien évidemment, le jeu comportera des phases d'action et de combat, ne faites pas des acrobaties, ne sautez pas, ne chargez pas dans une descente, ne sautez pas des escaliers… Il serait dommage de garder une entorse de la cheville pendant quelques mois pour avoir voulu faire du « roleplay » quelques instants !

Si vous pensez que le terrain est dangereux, n'hésitez pas à crier « Temps mort! Terrain dangereux ! » et déplacer les scène d'action vers une zone plus sûre.
Il est permis de courir sur le site, mais attention à vos chevilles et genoux !
D'autre part, sauf scène particulière lancée par un Orga et en sa présence, aucun contact physique n'est permis: n'agrippez pas un autre joueur, ne tentez pas de le renverser. Il se peut que certains joueurs et/ou PNJ préalablement choisis par les Orgas auront à « se battre » à mains nues dans le cadre de scène de jeu particulière mais ce sera en présence des Orgas.
Les zones hors-jeux seront expliquées au briefing que ce soit par raisons de sécurité ou parce qu'il s'agit d'une zone Orga où auront lieu certains préparatifs. Il est donc **totalement interdit de s'y rendre**. Le terrain étant très vaste et ouvert, nous n'allons évidemment pas tout pouvoir borner, mais un petit topo sera fait au briefing pour éviter que vous ne partiez pour une randonnée de vingt kilomètres ou que vous alliez dans un endroit dangereux…

La nuit, il n'y aura que peu de lumière, donc la zone de jeu sera restreinte.

Tout manquement à ces règles de base de sécurité peut vous exclure du jeu, sans remboursement. On répète ici cette évidence, mais nous n'avons jamais eu de soucis avec aucun joueur depuis notre premier GN et on aimerait bien que cela continue ainsi…

2. Déroulement du temps

Le jeu se déroule en temps réel. Aucune pause ne peut être demandée à moins qu'une situation de danger ou qu'un événement grave (blessures…) ne surviennent, auquel cas vous pouvez (et devez!) demander un « Temps mort! ». N'hésitez pas à aller chercher un Orga.

Nous prévoyons toutefois une « extinction » des feux entre 1/2 h et 8/9 h du matin – temps réel - (pas de possibilité de jouer ou de prendre un verre avec les copains après) histoire de laisser les gens fatigués par une semaine de travail se reposer un peu le week-end.

Les Orgas (et certains pouvoirs de PJ/PNJ) peuvent déclarer un « Arrêt du Temps ». Tous ceux qui entendent l'ordre doivent s'arrêter sur place, fermer les yeux jusqu'à la reprise du jeu par « Fin de l'Arrêt du Temps ».
Cela permet de mettre en place certaines situations particulières.
Promis, cela restera suffisamment rare pour pouvoir l'apprécier – et pour éviter des interruptions nuisibles du jeu…

3. La Mort et l'Invisibilité

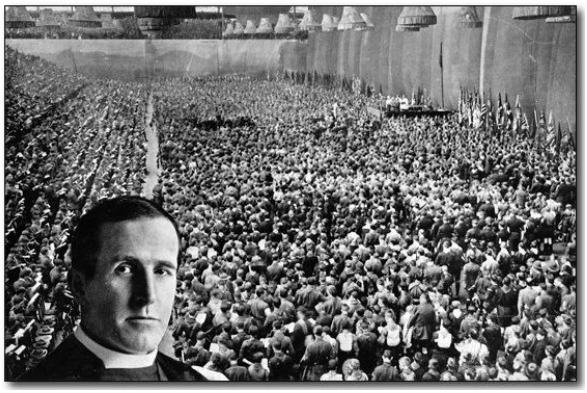
Quand un personnage meurt, il reste sur place jusqu'à ce que quelqu'un évacue son corps.

Un personnage ***invisible*** est symbolisé en jeu par un **bandeau blanc autour de la tête**. On considère qu'on ne peut pas interagir avec lui sauf s'il vous parle.

4. Les Caractéristiques et compétences des personnages

Chaque personnage est défini par deux caractéristiques et possède un certain nombre de Capacités et éventuellement des Pouvoirs.

La Vitalité: Il s'agit de l'état de santé général regroupant l'endurance, la vitalité et l'absence de blessures ou de maladie. Arrivée à 2 points, on est *sérieusement blessé (ou intoxiqué)*, ce qui signifie que l'on ne peut plus courir, mais on peut encore se défendre. A 0 point ou moins, on tombe dans *l'inconscience*, et si personne ne vous soigne dans le quart d'heure, vous mourrez (attendez un Orga, en n'oubliant pas de simuler avec conviction la mort).



L'Âme: Elle représente la capacité à rester soi même face à l'adversité. Dans certains cas, on parlera de résistance à la magie, dans d'autres, de volonté ou même d'inspiration et d'intuition.
Tout ce que vous devez savoir, c'est que *vous ne voulez pas* que le score d'Âme tombe à 0 !

Les Compétences:

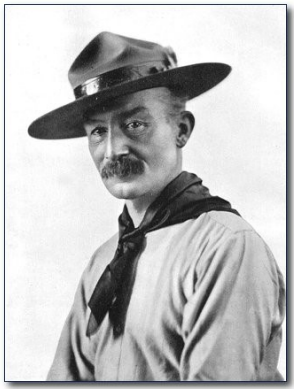
Il s'agit de choses qu'un personnage sait mieux faire que les autres; à moins qu'il ne possède une aptitude particulière voire unique.
Toutes les compétences peuvent être apprise/ évoluer en jeu, à condition de trouver un mentor , suivre son apprentissage , d'être capable de l'enseigner à son tour ; et de faire valider l'enseignement par son mentor et si possible un Orga.
Il existe des compétences spécifiques au jeu, qui seront décrites clairement sur les feuilles de personnages concernés, mais certaines sont plus répandues.

Bagarre : Vous avez l'habitude de vous battre au corps à corps. Vous infligez les dégâts normaux avec n'importe quelle arme de contact.
Maîtrise des armes à distance: Vous savez vous servir efficacement de n'importe quelle arme à distance et infligez donc les dégâts normaux avec n'importe quelle arme à distance.
Utilisation des armes à feu: Cette compétence permet d'utiliser les armes feu (Nerf) normalement. Si on ne l'a pas, on ne peut tirer qu'une fois avant de voir l'arme s'enrayer, les munitions se vider, tomber au sol…

Premiers Secours: Vous pouvez soigner un personnage en lui rendant 1 point de Vitalité. S'il est inconscient ou mourant, cela le sauve. On ne peut être soigné qu'une seule fois après avoir reçu des dommages. N'hésitez pas à aller à l'infirmerie,
Remarque: Ceux qui connaissent nos GN savent que l'ambiance et le roleplay priment sur les règles. Celles-ci ne sont là que pour donner un cadre au jeu, dont le but essentiel est l'amusement ! N'oubliez jamais cette règle !

Les compétences diverses:

Il existe de nombreuses compétences liées aux badges, etc. Vous allez en avoir sur votre feuille de personnage. Inutile d'aller voir un Orga pendant le jeu pour savoir si vous pouvez vous en servir. Evidemment que oui, puisque vous avez la compétence ! ! Mais, il faut bien vous dire qu'en terme de jeu, cela ne servira que dans des cas particuliers ou pour l'ambiance… Quoique.



5. Le combat

Les armes sont classée en 4 catégories:
-Les *armes simples de petite taille* (couteau, pierre, armes improvisées, etc.) font **1 point de dégât**.
-Les *armes simples de grande taille* (bâton, massues…) ou les « vraies » *armes de mêlée* (masses, épées, lances font **2 points de dégâts**.
-- Les armes à distances simples (fronde, dague et haches de jet, javelots) qui font **2 points de dégâts et provoquent un « Recule! »**.
- Les *armes à distance de chasse ou de guerre* (arc, arbalète, armes à feu…) font **4 points de dégâts et provoquent un « Recule ! »**. Remarquez que tout le monde peut se servir de toutes ces armes, mais sans efficacité réelle, si ce n'est le bénéfice de l'allonge des grandes armes.
-Il existe de rares *armes spéciales ou magiques* qui ont des effets spéciaux ou magiques (!) (voir un Orga en cas de doute).

REMARQUE IMPORTANTE SUR L'UTILISATION DES ARMES:
Vous êtes sur un GN à base "diplomatique ". Certes, vous avez tous un couteau, mais nous ne sommes pas là pour un camp de l'horreur où vous allez vous entretuer à tour de bras :ce n'est pas du tout l'esprit scout . Après il y a aussi des badges de chasse et de survie….
Toutes les armes font donc toutes 1 point de dégât à moins d'avoir une compétence spéciale disant le contraire (*Combattant de Mêlée* ou *Maîtrise des armes à distance*). Par contre**, les armes à feux font bien 4** de dégâts (+ recule) pour tout le monde, mais **sans la compétence, on ne peut tirer qu'une seule fois par scène** ! Les armes à feu seront des Nerfs modifiés et resteront rares.
Remarques: Les combats se font de manière classique:
- Pas de coup à la tête ni aux parties génitales / poitrines
- Pas de coups « mitraillette »
- On annonce les dégâts quand on touche. C'est à la « victime » de gérer sa Vitalité et éventuellement annoncer des « Résiste ! »
- roleplay avant tout ! Nous ne sommes pas dans une compétition d'escrime !

Les armes de jet:
Les armes de jet ou de tir ne peuvent être utilisées qu'*avant* un combat, mais *pas lorsque la mêlée a débuté*.
La seule exception se présente lorsque quelqu'un s'enfuit d'un combat ***et*** que vous le poursuiviez ***et*** que vous ***et*** votre cible êtes éloignés au moins d'une dizaine de mètres de la mêlée.

6. Les injonctions

Les injonctions sont utilisées pour signaler un effet particulier (donné par une Compétence ou un Pouvoir).
Brise X: l'arme ou objet cité devient immédiatement inutilisable jusqu'à sa réparation par un artisan compétent.
Dégâts X: la cible encaisse automatiquement le nombre de dégâts spécifié.
Fuis !: la cible doit s'enfuir en comptant mentalement jusqu'à 30 secondes (rappel: aucune course sur le site de jeu, mais il ne s'agit pas non plus de se promener doucement !)
Paralysie !: la cible doit rester immobile en comptant mentalement 30 secondes.
Recule !: la cible doit reculer d'au moins 3 mètres.
Résiste !: indique qu'on ignore tout effet (coup, injonction, pouvoir…) que l'on vient de subir.
Ordre !: certaines Compétences provoquent des effets particuliers qui doivent être énoncés après avoir crié cette injonction. Si jamais la cible n'est pas affectée pour une quelconque raison qu'elle seule connait, elle dit simplement « Résiste ! »
Remarque: parfois, les durées peuvent être plus longues, ce qui doit être précisé lors de l'injonction (ex.: Paralysie 100 indique qu'il faut compter jusqu'à 100).
A ces injonctions de jeu, on ajoute les injonctions de sécurité et d'Orga (**Temps Mort – Terrain Dangereux!** et **Arrêt du Temps!/Fin de l'arrêt du temps!**, qui sont détaillés plus haut)

7. Du racisme et du sexisme…

Nous sommes en 1920 à l'entre-deux-guerres, le patriotisme, le communisme, le pacifisme et le libéralisme sont les principaux courants politique de l'époque.
Les Mille Mondes n'ont pas pour vocation de faire des jeux historiques. Aussi, allons nous quelque peu prendre des libertés sur ces sujets.
Essayez d'oublier ce que vous connaissez des suite de 1920 , vous êtes aussi là pour réécrire l'Histoire.

8. Les lieux spéciaux

Il y a deux endroits particuliers dans le camping:

-**La zone orga** (c'est une partie du bâtiment , elle sera délimitée par de la rubalise, et par définition, on ne franchit pas une rubalise !

- **la tente à sexe:** Si deux personnages veulent accomplir un acte de chair, ils devront se rendre dans cet endroit banalisé à cet effet. Ils y gonfleront un ballon tout en faisant des bruits évocateurs (on vous laisse délirer là dessus…).
Lorsque les deux partenaires auront fini le gonflage, ils éclateront le ballon.
Aucun rapport physique n'est nécessaire (!).

Aucun viol n'est permis (!), afin de décliner une offre sexuelle, il suffit de dire :
" les choses de l'amour ne m'intéressent pas " et de répondre immédiatement " parfait , je ne continue pas" . N'insistez pas , passez à une autre conversation.

Nous connaissons la plupart des joueurs à qui nous pouvons confier des personnages sensibles. Après notre GN « Camping » où la beauf attitude était souhaitée, nous savons que nos joueurs sont capables d'avoir de l'humour et du recul, malgré les pires sujets !

9. Les règles d'objets

Dans le jeu, les possessions seront représentées par des objets réels (volables, échangeables, stockables, cachables). Ceux qui étaient présents à nos GN se rappelleront la joie de rechercher des composantes rares et néanmoins utiles.
Chaque faction a un coffre indéplaçable , **mais crochetable vous ne pouvez prendre dans ce coffre qu'un objet par personne présente lors du crochetage**.
Si vous cachez un objet sur la zone de jeu, vous devez faire un plan simple volable avec maximum 3 indications et un point de départ se référant à un lieu clairement identifié (infirmerie, totem, cuisine...)

Vous aurez des bourses volables fournies qui devront être en permanence à votre ceinture. Elles doivent contenir la base du scout :
- un crayon
- un morceaux de papier
- un bout de corde
- une allumette

S'il vient à vous manquer cette bourse, n'hésitez pas à consulter les joueurs intendants, qui vous trouveront une solution.
Tout objet perdu ne peut être remis dans la bourse, si votre bourse est vide : allez voir un Orga.

10. Objectifs, jeu de rôles et ambiance

Vous avez des objectifs personnels dans le jeu qui dirigent votre personnage. Vous devez essayer de vous y tenir, dans un souci de cohérence, mais aussi parce que vos objectifs peuvent être mêlés/opposés à ceux d'autres joueurs.
Au GN "l'oursonniere" , vous verrez vite que l'objectif principal de tout le monde est de de communiquer son savoir afin de prouver sa supériorité.
Bien sûr, il peut y avoir quelques petites surprises…Vous aurez un long week-end pour essayer de comprendre au mieux ce qui se trame vraiment … et d'essayer d'atteindre vos objectifs…

Le jeu de rôles:

Un jeu de rôles est un jeu où l'on incarne un personnage (on ne vous apprend rien sur ce coup…). Cela veut dire également que quels que soient vos objectifs, ne perdez pas à l'esprit qu'il s'agit surtout de vous amuser et de faire en sorte que tout le monde s'amuse en essayant d'interpréter un personnage cohérent…
Cela signifie également qu'il n'y a rien de particulier à gagner sinon passer un bon (très bon?) week-end. Cela ne sert donc à rien de tricher. Donc soyez fair-play et ne chipotez pas en discutant longuement pour un point de règles.
Bienvenue à l'Oursonnière, et n'hésitez pas a nous contacter si vous avez des questions : aubergedestructor@gmail.com

Les objets personnels dans le jeu:

La règle de base est que tout ce que vous aurez sur vous (à part vos vêtements, les objets nécessaires comme des lunettes ou des vrais médicaments) est *en jeu*.
Cela signifie que vous ne pourrez avoir sur vous que ce qui sera indiqué sur votre fiche de personnage, et ce que vous trouverez en jeu.
Cela signifie aussi que tout sera confiscable et volable pendant le jeu.
Lors de l'attribution de votre personnage, vous pourrez discuter avec l'Orga responsable des backgrounds et le convaincre d'avoir un objet particulier. On vous l'autorisera par rapport à deux critères essentiels:
-l'objet est trop classe, bien pensé, et dans l'idée du jeu.
-Plus on sera éloigné de la date du GN, et plus les demandes seront accordées facilement. Inutile de venir avec des tas d'idées une semaine avant la date fatidique, on aura d'autres chats à fouetter !
Attention, sauf exception, les objets en jeu étant volables, il faudra accepter de « prêter » pendant le jeu vos affaires, avec les risques que cela comporte (casse, perte…). Si vraiment cela posait un problème, parlez en à l'Orga « background » en temps voulu.
Si votre personnage doit posséder un objet particulier, il sera de toute manière en principe fourni par les Orgas au début du jeu.
Evidemment, tous les objets latexés sont par définition des objets de jeu.
Dans les chambres : Seuls les objets sous les lits ne peuvent pas être fouillés, volés, le parking étant à quelques mètres ne prenez que l'essentiel .
Ce qui est dans les armoires et sous le matelas est en jeu ! Interdiction de mettre des objets derrières les radiateurs.

Les tentes: La règle générale est que tout ce qui est dans une tente d'un joueur est un objet personnel.
Autrement dit, il est interdit d'entrer dans une tente sans l'accord du propriétaire.
Par conséquence, il est également INTERDIT de cacher un objet de jeu dans une tente…