

Les Règles du GN Camping - Bienvenue à Gît-Les-Plages

Bienvenue dans le camping de Gît-Les-Plages !

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 rassurez, rien de bien compliqué !

Bonne lecture et à bientôt, pour un petit camping...

- Les Gentils Organisateurs des Mille Mondes -

LES RÈGLES 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, sur un terrain plutôt plat, mais aussi dans quelques zones boisées.

D'autre part, hormis sur la zone du camping qui est grillagée, le terrain est ouvert à des promeneurs et à des vacanciers résidents dans des chalets loués.

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... Il serait dommage de garder une entorse de la cheville pendant quelques mois pour avoir voulu faire du « roleplay » quelques instants !

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. La peur de se faire bobo
7. Les Compétences
8. Les Injonctions
9. Le camping et la famille Dilet
10. Objectifs, jeu de rôles et ambiance



La famille Gilet vous souhaite la bienvenue dans SON camping...



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 aux promeneurs et aux vacanciers

!

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 d'une scène de jeu particulière** mais ce sera en présence des Orgas.

Des bandes de chantier délimiteront les zones hors-jeu, 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 **totalemment interdit de dépasser ces limites**.

La nuit, il sera interdit de quitter le terrain de camping, **sauf pour une éventuelle scène particulière initiée par les Orgas**.

D'autre part, à partir d'une heure raisonnable (minuit/1h...), il faudra éviter les hurlements inutiles (il y a des vacanciers qui veulent dormir un peu)... Ceci dit, le jeu se déroulera le week-end, l'idée est de ne pas exagérer à partir d'une certaine heure...

Après, le but est tout de même de pouvoir s'amuser !

Tout manquement à ces règles de base de sécurité peut vous exclure du jeu, sans remboursement.

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 2/3 h et 9 h du matin – temps réel -, histoire de laisser les gens fatigués par une semaine de travail se reposer un peu le week-end :o).

Le jeu pourra bien entendu continuer en roleplay, mais sachez qu'il ne sera pas forcément évident de trouver un Orga et qu'aucune scène importante n'est censé avoir lieu...

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...



Les troubles de l'équilibre sont fréquents à Gît-Les-Plages



3. La Mort et l'Invisibilité

Quand un personnage meurt, il reste sur place jusqu'à ce que quelqu'un évacue son corps. Rassurez-vous, il y a vraiment peu de raison que quelqu'un meurt dans un camping, non ? 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. Evidemment, il n'y a aucune chance qu'un personnage invisible se promène dans un camping, non ?



4. Les Caractéristiques et compétences des personnages

Chaque personnage est défini par trois caractéristiques et possède un certain nombre de Capacités et éventuellement des Pouvoirs. Toutes les caractéristiques sont limitées à 10.

La Santé: Elle consiste à pouvoir continuer à trinquer à « la santé » de ses amis. Autrement dit, il s'agit de la résistance à la fatigue, aux intoxications diverses, etc. 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).

La Beaufattitude: Elle représente l'aptitude à exceller dans la vie d'un campeur: gagner à la belotte sur un coup de chance, réussir un splendide coup aux boules, emballer avec son sourire parfumé au rosé une minette... Bref, tout ce qui, sur un malentendu, pourrait tout de même fonctionner contre toute attente.

On pourrait aussi la qualifier d'un mélange de persévérance, de chance, voire même dans de très rares cas, d'une sorte d'intelligence pratique. La Beaufattitude ne se gagne qu'en faisant des choses plaisantes: alcool, drogue, sexe, gagner à des jeux de camping, etc... La plupart des campeurs débutent le jeu avec déjà 2 ou 3 points dans cette caractéristique éminemment inutile. Sauf dans un camping bien sûr ! Atteindre le score de 10 vous fera briller au firmament des Beaufs sur ce camping !

La Baston:

Cette caractéristique n'a que trois niveaux: faible, moyen, fort (1, 2 ou 3 si vous préférez les chiffres !).

Quelqu'un qui est endormi ou immobilisé a un score de 0 et si vous croisez quelqu'un ayant un score supérieur, c'est que vous êtes tombé sur quelqu'un d'absolument extraordinaire (pour un camping!).

Les Compétences:

Il s'agit de choses qu'un campeur sait mieux faire que les autres; à moins qu'il ne possède une aptitude particulière.

Les Pouvoirs:

Tout ce qui sort du commun est dans cette catégorie. On pourrait dire qu'il s'agit là de compétences « extraordinaires ».





5. Le combat

Les armes sont classées en 3 catégories:

- Les *armes improvisées de petite taille* (couteau, fourchettes, boule de pétanque, chaise, pierre, etc.) font **1 point de dégât**.

- Les *armes improvisées de grande taille* (bâton, tuyau métallique) ou les « vraies » *armes de mêlée* (batte de baseball, matraques, poignard) font **2 points de dégâts**.

- Les *armes à feu* (pistolet, fusil...) font **4 points de dégâts et provoquent un « Recule ! »**. Remarquez qu'à moins de posséder la compétence « Dur à cuire/Entraînement paramilitaire », on doit laisser tomber (ou plus exactement la poser au sol) une arme à feu après avoir tiré une seule fois (attention à ne pas les jeter en pleine mêlée, les armes sont fragiles !). Pour rester dans le roleplay, au lieu de la poser, on peut aussi continuer à tirer en ratant volontairement.

- Il existe de rares *armes spéciales* qui ont des effets spéciaux (!) si on sait s'en servir (voir un Orga en cas de doute).

Contrairement à un GN « action classique », les combats sont simulés. Vous pouvez crier, frapper (théâtralement) votre adversaire. N'oubliez pas d'ajouter de copieuses insultes. Essayez d'être un peu original pour éviter les « connards », « pédé » et autre « enfoiré », sauf bien sûr si votre personnage a toutes les raisons de s'exprimer ainsi. Essayez plutôt des « *Tu n'es même pas capable de faire une sangria correctement.... Et tes merguez d'hier, c'était du charbon !* ».

A un moment du combat, vous annoncez votre score en Baston en disant « je suis un petit/moyen/gros bastonneur ».

Celui qui a le score le plus haut, inflige les dégâts à l'autre. En cas d'égalité, les deux personnages s'infligent des dégâts.

A noter que les armes de jet et de tir font des dégâts si elles touchent leur cible.



Les armes de jet:

Les armes de jet ne peuvent être lancées 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. La peur de se faire bobo

Etant un simple campeur, vous ne pouvez pas tuer quelqu'un juste pour une broutille. De plus, la plupart des gens ne sont pas habitués à voir du sang couler.

Dès que votre adversaire perd 1 point de Santé, le combat s'arrête.

A moins qu'un des protagonistes n'ait un Pouvoir particulier (ce qui signifie qu'il a un trouble mental ou qu'il a une raison très particulière d'agir de la sorte), tout combat cesse donc au premier sang. Certaines Compétences peuvent faire ignorer la première perte de point de Santé (par exemple, *Dur à cuire/Entraînement paramilitaire*, fait ignorer le premier sang, mais la seconde fois que l'on blesse son adversaire, le combat doit cesser selon la règle normale). Si votre adversaire s'acharne sur vous malgré tout, c'est peut-être qu'il y a un problème... Dans le doute, mieux vaut chercher à s'enfuir plutôt que d'affronter un cinglé hyper-violent !



Il a deux catégories de chasseurs, les bons chasseurs et les mauvais chasseurs...



Exemples de combat

Premier exemple:

Raymond, paisible campeur, mais très jaloux, a remarqué que **Robert**, son voisin de camping lorgnait un peu trop sur sa petite femme. Il s'empare et le blesse avec un tabouret (latexé !) qu'il lui a jeté à la figure.

Robert ne parvient pas à l'esquiver et prend 1 point de dégât. Il recule, visiblement choqué par ce déferlement de violence. **Raymond**, quand à lui, continue à faire le beau en lui criant qu'il n'a pas intérêt à toucher à sa femme... Tout en regrettant de s'être laissé emporté. D'autant plus que Josette, son épouse, attirée par le bruit, tout comme la moitié du camping, est entrain d'arriver pour voir ce qu'a encore fait comme bêtise son mari !

Deuxième exemple:

Manfred, un touriste allemand, a une divergence de point de vue avec **Marcel**, un de cousins des propriétaires du camping... Ce dernier a osé critiquer la musique de Justin Biber, dont **Manfred** est un grand fan. Bref, **Manfred** frappe **Marcel** avec sa choppe bavaroise (en latex!) en criant « qu'on insulte bâ Justinn Bibéh ! », et en disant qu'il est un « gros bastonneur » et lui inflige 1 point de dégât.

Marcel recule en annonçant qu'il est un « moyen bastonneur », mais constate que **Manfred** semble pris de folie (on n'insulte pas son idole, de plus, **Manfred** a un passé d'hoodigan du Bayer-München et ne se laisse pas impressionner par un peu de sang). Il continue de frapper **Marcel** et lui inflige à nouveau 1 point de dégât. Il cesse cependant, ne voulant pas risquer de le tuer ! La leçon est suffisamment claire !

Troisième exemple:

Marcel va se plaindre auprès du propriétaire du camping, qui est accessoirement son cousin. Celui-ci, ayant une fois encore abusé de l'apéritif, a l'alcool très mauvais comme à son habitude. Et très franchement, il a l'air d'être un peu dérangé mentalement.

Il s'empare de son fusil de chasse et va régler son compte à « ce sale branleur de boche » comme il le criera délicatement dans tout le camping.

Si personne ne parvient à le raisonner, et si **Manfred** n'a pas le bon sens de s'éclipser, le pire est à craindre... parce que comme il le répète souvent lorsqu'il va à la chasse, « pour être sûr que le gibier il souffre pas, vaut mieux lui vider le chargeur dans la tête... En plus, les balles, c'est plein de vitamines »



7. Les Compétences

La plupart des campeurs ont des talents inutiles qui ne figureront même pas sur la feuille de personnage.

Cependant, il peut y avoir des compétences « utiles » sur un camping.

On peut citer:

Dur à cuire/Entraînement paramilitaire:

Permet d'ignorer la règle du premier sang une fois par combat. Permet également d'utiliser une arme à feu sans devoir la laisser tomber après usage.

VRP: Le joueur peut baratiner un autre. Cela ne fonctionne qu'une seule fois pendant tout le jeu sur une personne donnée. Cependant, elle permet d'utiliser une injonction « Ordre! » qui dure 10 secondes. Restez raisonnable dans l'utilisation de cette compétence. La cible ne va pas vous faire don de 5000 € juste pour un baratin sauf si elle des raisons logiques de le faire...



As des As: Vous êtes très agile et maîtrisez les acrobaties de tous genres. Cela permet d'esquiver une fois par jour, n'importe quelle source de dégât physique. Vous pouvez aussi bénéficier d'un avantage déloyal dans certaines épreuves physiques.

Top Jacky: Vous êtes particulièrement doué pour bricoler des trucs. Vos bricolages finissent toujours pas lâcher, mais parfois vous pourrez obtenir quelque chose d'utile.

Roi/Reine du biscotto: Vous êtes inscrit dans un club de muscu et/ou de gym depuis longtemps. Du coup, vous êtes quand même plus costaud que la plupart des campeurs. Vous gagnez automatiquement toute épreuve purement physique comme un bras de fer en annonçant simplement que vous êtes le Roi ou la Reine du biscotto (à vous et à votre adversaire de jouer la scène...).

Aldo/Cougar/Beau Gosse/Bimbo: Toutes ces compétences permettent une fois par jour, de séduire n'importe quel personnage de sexe opposé (ou du même sexe si le personnage ciblé est sensible à vos avances). Cela se traduit par la possibilité, pendant les 5 prochaines minutes, d'aller dans « la tente à sexe », sans que la « victime » ne puisse s'y opposer.

Vieux campeur/Vieille campeuse: Vous en avez fait des campings dans votre vie... Ca fait bien 20 ans que vous venez ici. Bon d'accord, les nouveaux propriétaires ont l'air un peu bizarres tout de même, mais vous connaissez parfaitement la vie « en plein air ». Vous êtes donc super débrouillard.

Chanceux: Une fois par jour, vous pouvez éviter un désagrément quelconque et utiliser un « Résiste! » face à n'importe quelle situation. Vous devez cependant jouer la scène au mieux de manière à expliquer la raison pour laquelle vous résistez, par exemple, si on tente de vous baratiner par « VRP », vous pouvez « par chance », glisser et vous faire mal, ce qui vous occupera l'esprit et vous fera résister au baratin.

8. 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 (rare dans un camping!).

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.

Reculé !: 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/Pouvoirs 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 connaît, 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)





9. Le camping et la famille Gilet

Le camping de **Gît-Les-Plages** peut paraître quelque peu bizarre au premier abord. Lorsqu'on le connaît mieux, il peut paraître encore plus étrange. C'est sans doute dû à la personnalité particulière de ses nouveaux propriétaires, **la Famille Gilet**.

Quand on regarde bien les campeurs, on se dit que finalement, qui se ressemble s'assemble...

Tout devrait donc bien se passer.

Si toutefois, un campeur excédé ou craignant pour sa sécurité voulait quitter le camping, sachez cependant que la location a été payé d'avance... Et bien sûr, les Gilet ne remboursent jamais un client mécontent. Bien souvent, le client fera avec. Après tout, il est en vacances et essaiera à tout prix d'en profiter (malgré les éventuelles difficultés...).

L'action se passe en France, dans la belle région du pays de Goule. C'est un coin particulièrement glauque de la « France profonde ». Une seule route y donne accès, avec un vieux pont. La région est entouré de forêts. Mais ne vous inquiétez pas, le camping de Gît-Les-Plages est l'endroit idéal pour garder d'excellents souvenirs de vacances !

Ah oui, la zone n'est pas encore couverte par les opérateurs de téléphonie mobile. Mais c'est prévu... prochainement...

Remarque: oui, il y aura des Orgas au sein de la famille Gilet. Vous pourrez identifier les Orgas en mode « orga », accessibles à d'éventuelles questions de règles, grâce à leur **tee-shirt ou casquette**. Attention cependant, ils jouent également des PNJ (avec des vêtements différents bien sûr !)

Les lieux spéciaux :

Il y a deux endroits particuliers dans le camping:

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

- la **tente à sexe**: Si deux personnages veulent faire crac-crac, ils devront se rendre dans cet endroit banalisé à cet effet. Ils y trouveront un objet qu'il faudra gonfler tout en faisant des bruits évocatifs (on vous laisse délirer là-dessus...). Lorsque les deux partenaires d'un soir auront fini le gonflage, ils devront le montrer à un Orga, qui se chargera de libérer l'air.

A noter que cela apportera 1 point de *Beaufattitude* aux deux participants.

- **l'extérieur du camping**: par définition, on ne peut s'y rendre qu'avec accord des Orgas. On peut citer la **Forêt**, la **Plage**, la **Piste de Pétanque**. N'oubliez pas que des vrais touristes seront présents. Evitez d'interagir avec eux, surtout avec un personnage quelque peu « extrême »... On mettra des affiches explicatives indiquant qu'il y a un GN qui se déroule, mais on va éviter de trop mélanger... Ceci dit, si une scène doit être jouée « à l'extérieur », et bien cela donnera une bonne occasion aux promeneurs de découvrir ce que signifie le terme « roleplay » !





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.

Dans le camping, vous verrez vite que l'objectif principal de tout le monde est de s'amuser... 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 pourquoi vous n'avez pas eu le même emplacement de tente que les dix dernières années où vous êtes venus en vacances ici... et d'essayez 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 (enfin, cohérent est un grand mot...)

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.

*Au plaisir de vous voir à Gît-Les-Plages
La Famille Gilet des Mille Mondes*

Tiens, celui-là a une drôle de tête pour un campeur...



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.

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 conséquent, il est également INTERDIT de cacher un objet de jeu dans une tente...