



Fonctionnement d'un Évènement d'Ondeval



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 26 Janvier 2020

Table des matières

INTRODUCTION	3
CE DOCUMENT	3
LES TERRES D'ONDEVAL	3
FONCTIONNEMENT DES ÉVÈNEMENTS	4
COMMANDEMENTS	5
LES ATTENTES ENVERS LES JOUEURS	6
CONCEPTS ET CONVENTIONS DE BASE	7
ÉQUIPEMENT À APPORTER	7
EN JEU VS. HORS-JEU	7
UN JOUEUR	7
LES PNJ	7
LES ARBITRES	7
LES ORGANISATEURS	8
LE « MÉTA-GAMING »	8
AVENTURIER, CITOYEN ET CHAMPION	8
LES OBJETS ET ARMES	8
LES OBJETS	8
LES OBJETS DES JOUEURS	9
MATÉRIEL DES ARMES	9
LE VILLAGE PRINCIPAL : ANDALE	9
FIN	9

Introduction

Ce Document

Ce document contient l'entièreté des explications pour tout le déroulement des évènements d'un point de vue organisationnel. Ce document s'adresse autant à ceux qui ont l'intention de participer qu'aux responsables qui voudraient simplement se familiariser avec le fonctionnement des évènements.

Pour le document qui explique les règlements de jeu et le fonctionnement des systèmes du jeu, il faudra plutôt consulter le document « *Règlements* ».

Les Terres d'Ondeval

Les Terres d'Ondeval est un « Grandeur Nature » à thématique médiévale fantastique. Autrement dit, c'est un jeu de rôle qui se joue en vrai personne avec plusieurs dizaines d'autres joueurs et de personnages non-joueurs. Le « but » du jeu est assez simple: créer des situations intéressantes et mémorables dans un univers fictif bâti par l'organisation et les joueurs. Les joueurs sont encouragés à se fixer des buts personnels additionnels pour créer une expérience encore meilleure.

Tous les joueurs, nouveaux et expérimentés, jeunes ou non, seuls ou en groupe, sont acceptés. L'organisation est ouverte aux discussions (ainsi qu'aux commentaires).



Fonctionnement des Évènements

Les GN des Terres d'Ondeval se déroulent en 8 évènements distincts pendant l'été au début de l'automne. La plupart des évènements durent 12 heures (entre 12h et 24h) et quelques autres durent 24 heures (de 12h jusqu'à 12h de la journée suivante). Il y a habituellement 2 semaines d'intervalle entre chaque évènement.

Typiquement, les joueurs arrivent 1 à 3 heures en avance pour se préparer à l'évènement (inscription, création du personnage si nécessaire, mise-à-jour du personnage, costumes, maquillage, discussions, etc.). Les joueurs s'inscrivent tour à tour puis préparent leur fiche de personnage, que ce soit un personnage qui a monté de niveau ou un nouveau personnage. Il y a des membres de l'organisation disponibles à l'inscription pour répondre aux questions.

Il y a ensuite un « Briefing » à 12h tapant où l'organisation s'adresse à tous les joueurs pour rappeler rapidement les règlements du terrain et mettre en contexte les évènements à venir pour la journée.

Les joueurs sont ensuite libres de partir sur le terrain et après quelques minutes, le jeu est officiellement commencé. Tous les joueurs incarnent leur personnage et doivent agir comme s'ils étaient ce personnage.

Tous sont libres de leurs actions et libres de forger leur propre histoire. Bien qu'il soit recommandé de se trouver un groupe (ou une « guilde »), il est possible d'agir seul. Le seul but du jeu est d'avoir du plaisir et de créer des histoires intéressantes et mémorables pour vous-même et tous ceux alentours. Vous êtes donc libre de joindre un groupe, discuter, chanter, raconter des histoires, vous balader, vous proclamer des alliés/ennemis, former des plans, accomplir une quête ou n'importe quoi d'autre vraiment.

Il y aura des personnages non-joueurs incarnés par les membres de l'organisation qui seront également sur le jeu et qui animeront les joueurs avec des quêtes, des évènements ou autres, mais la majorité de l'action se déroulera entre les joueurs.

En participant à plusieurs évènements et en créant des moments épiques en jeu, les joueurs amasseront des points d'expérience pour leur personnage et pourront le monter de niveau. Ceci rend leur personnage plus important et plus puissant, ce qui leur permet d'avoir un plus gros impact sur les autres personnages du jeu.

N'importe quel personnage peut se faire tuer et *achever* à n'importe quel moment du jeu. Lorsqu'un personnage est *achevé*, le joueur peut immédiatement se créer un nouveau personnage et entrer en jeu. Il est possible de ramener des personnages achevés à la vie, mais il est toutefois recommandé pour les joueurs incarnant un ancien personnage d'avoir un prochain personnage en tête au cas où.

Commandements

Voici 9 règlements à suivre en tout temps lorsque sur le terrain (Base plein air La Découverte) durant un évènement des Terres d'Ondeval.

1. Pendant le jeu, l'alcool et les drogues sont interdits.
2. Les feux sont interdits sur la base de plein air. Une dérogation à ce règlement permet cependant à l'organisation de faire un feu à « Andale » (le village) lorsque les conditions le permettent.
3. Nous vous demandons de respecter la nature et de ramasser vos déchets en utilisant les poubelles présentes sur le site.
4. Tout contact physique est interdit, à moins d'un accord explicite des personnes impliquées.
5. À midi, un briefing (obligatoire pour les nouveaux) a lieu à l'endroit spécifié par l'organisation. Des renseignements importants pour l'activité en cours y sont donnés. Si vous êtes dans l'impossibilité de vous y présenter, il est de votre responsabilité de vous informer de ce qui a été dit.
6. Lors du briefing, si vous avez une condition médicale particulière, il est de votre responsabilité d'en aviser les autres lors du temps prévu à cet effet.
7. Tout combat est interdit dans le « sentier marchand » (défini lors du briefing).
8. Il est interdit en tout temps de prendre ou d'utiliser le matériel d'un autre joueur sans son consentement explicite.
9. Il est interdit d'attacher ou de ligoter une personne sans son consentement explicite, en quel cas l'attache devra être facile à enlever pour la personne attachée.



Les attentes envers les joueurs

Voici les attentes de l'organisation (et des autres joueurs) envers chaque joueur.

1. Avoir un costume décorum et rester dans son personnage le plus possible (rester « Roleplay »).

(Nous venons tous aux GN pour se perdre dans un autre monde. Pour que l'illusion se tienne, il faut que tous y mettent de du sien. Assurez-vous d'avoir un costume qui ne sortira pas les autres de l'univers fantastique médiéval (par exemple, pas de vêtement de marques). En bonus, avoir un bon costume dans lequel vous êtes à l'aise vous aidera astronomiquement à rester dans votre personnage et donnera le gout aux autres joueurs d'interagir avec vous. Le Roleplay est contagieux. En cas d'urgence, il y a des costumes que vous pouvez louer à l'inscription.)

2. Faire un effort pour amener un personnage intéressant au monde d'Ondeval.

(La plupart des gens le feront sans qu'on leur demande puisqu'incarner un personnage dans lequel vous avez mis des efforts est absolument plus fun pour tous. Bien qu'il n'y ait pas de barèmes stricts pour définir ce qu'un personnage intéressant doit avoir, voici de bonnes pistes: avoir une histoire d'origine, des forces, au moins une faiblesse, une manière étrange/surprenante d'agir, un but, etc. Il n'y a vraiment pas de limite.)

3. Ne pas essayer de « gagner » le jeu. Plutôt tenter de créer des moments mémorables.

(Le jeu ne se termine jamais et il n'y a pas de vainqueur. Cependant il est parfaitement acceptable de vouloir incarner un personnage puissant ou bien d'essayer une combinaison de compétences que vous croyez sera particulièrement efficace. Il ne faut simplement pas uniquement voir le jeu comme une compétition contre les autres joueurs. Il s'agit en premier lieu d'une histoire écrite en commun.)

4. Ne pas tenter de plier les règles pour avoir un avantage sur un autre joueur.

(Les nombreux systèmes des Terres d'Ondeval ouvrent beaucoup de portes à la créativité et il est encouragé de trouver de nouvelles combinaisons intéressantes pour mettre du piquant dans le jeu. Cependant, utiliser une capacité d'une manière dont la légalité est floue risque de créer des moments frustrants. Si vous n'êtes pas certain du fonctionnement d'une mécanique de jeu, posez des questions à un arbitre ou à l'organisation.)

Concepts et Conventions de Base

Ces concepts vous aideront grandement à vous intégrer dans le Grandeur Nature.

Équipement à apporter

Il est nécessaire d'apporter un minimum d'équipement pour passer un bon GN : votre costume, votre arme, votre armure et des vêtements de rechange. Il peut aussi être bon d'amener une lampe de poche, de la nourriture ainsi que votre carte d'assurance maladie. Nous louons de l'équipement sur place s'il vous manque quelque chose pour le jeu. Nous offrons un service de cantine ainsi que la possibilité de souper/déjeuner avec nous. Il suffit de s'informer à un organisateur.

En jeu vs. Hors-jeu

« **En jeu** » signifie que l'action est produite à l'intérieur du jeu et ne fait pas référence au terrain proprement dit. Lorsque vous êtes en jeu, nous vous demandons de faire un effort sur votre façon de jouer. Essayez de rester dans la peau de votre personnage dans son parler, son attitude et d'être le plus décorum possible.

« **Hors-jeu** » signifie plutôt que les faits et actions n'auront aucun impact sur le jeu et ses personnages. Les personnages « en jeu » ne devraient jamais être au courant ou interagir par rapport à des événements hors-jeu.

Si un joueur doit être Hors-jeu alors qu'il est sur le terrain de jeu, il est demandé de contourner les autres joueurs le plus possible pour ne pas nuire à l'expérience. Si un joueur doit avoir une discussion Hors-Jeu avec un membre de l'organisation, il est recommandé de le demander subtilement et de discuter en retrait.

Un Joueur

Un joueur est une personne incarnant un personnage qui gagne de l'expérience et dont la destinée n'est pas contrôlée. Le joueur décide de son personnage. Il peut incarner un grand magicien ou décider d'être un valeureux guerrier, c'est à lui de décider. Pour le personnage, ce choix est permanent tant qu'il est en vie. En jeu, tant qu'il reste à l'intérieur des règles, le joueur est libre de faire ce qu'il veut. Toutes les actions et décisions que le joueur prend auront des répercussions sur son personnage ainsi que son entourage. Les joueurs sont classés en 3 groupes : aventuriers, citoyens et champions.

Les PNJ

Un PNJ est un **Personnage Non-Joueur** au service de l'organisation pour animer le jeu. De par leur nature liée au jeu, ils ont très souvent de l'information importante sur le scénario, des quêtes à remettre ou encore une aide à apporter. Pour simplifier la tâche des PNJ (qui doivent incarner plusieurs rôles différents), ces derniers obtiennent certains passe-droits. Par exemple, ils n'ont pas à dire l'incantation pour faire un sort. Si les agissements d'un PNJ vous semblent incorrects, venez en discuter avec un organisateur.

Les Arbitres

Les arbitres sont des PNJ ayant comme but principal d'observer le jeu, résoudre les conflits et répondre aux questions en lien aux règlements. Leurs personnages sont normalement en jeu mais ils peuvent, lorsque nécessaire, se retirer hors-jeu. Seul un organisateur pourra annuler la décision d'un arbitre. Les arbitres peuvent normalement être reconnus grâce à un cyalume et un costume facilement reconnaissable.



Les Organisateurs

Les organisateurs sont ceux qui établissent le déroulement du GN. Ils sont aussi responsables du scénario et de ses lignes directrices. Dans le cadre du jeu, leur parole est vérité et sans équivoque. Ils sont les seuls à pouvoir répondre à toutes les questions relatives au jeu de façon officielle. Ils se font un devoir de rendre le jeu le plus agréable et réaliste que possible.

Le « Méta-Gaming »

Le « Méta » dans le contexte des Grandeurs Nature fait référence aux joueurs qui agissent différemment En Jeu à cause d'une information obtenue Hors-jeu. Cette pratique est fortement découragée et généralement mal vue de tous parce qu'elle peut donner un avantage injuste à certains joueurs et peut ruiner l'expérience de jeu. Cependant, il est important de garder en tête que :

- La meilleure façon d'éviter le Méta est de ne **jamais** divulguer des informations en rapport au Jeu alors que vous êtes Hors-jeu. Aussi tentant que cela puisse être, il vaut la peine de se retenir pour ne pas gâcher l'intrigue, le mystère et les surprises du jeu.
- Ce ne sont pas toutes les formes de Méta qui sont mal. Par exemple, signaler à son ami avant le GN que vous vous retrouverez à un endroit défini à tel moment ne nuira généralement pas à l'expérience des autres.

Aventurier, Citoyen et Champion

Un **Aventurier** est un joueur qui s'inscrit à l'une de nos activités. Il a le droit de jouer un seul personnage. Il pourra changer de personnage à la mort du précédent.

En payant tous ses évènements de la saison à l'avance, un joueur peut devenir un **Citoyen**.

Les Citoyens ont un statut particulier les mettant au-dessus des aventuriers. Les citoyens sont classés dans une hiérarchie où le citoyen 1 est le plus important d'entre eux. Le statut de citoyen confère des avantages particuliers en jeu autant que hors-jeu. Un citoyen peut avoir deux personnages en même temps. À moins de mort du personnage, il est interdit de changer de personnage une fois le jeu commencé. En jeu, un citoyen est en droit de demander à ceux moins importants que lui de céder un espace clos, exemple une auberge, pour un certain temps. Les citoyens ont aussi priorité dans les files d'attente. Les citoyens ont aussi le droit de vote lors des assemblées générales des Terres d'Ondeval.

Le **Champion** : Lorsque votre personnage atteint un certain niveau, il reçoit le titre de champion. Ceci lui offre une possibilité de faire un nouveau personnage.

Les Objets et Armes

Les Objets

Durant le jeu, vous tomberez sur des objets liés à l'univers d'Ondeval comme des pièces d'or, des jetons, des potions, etc. Il est possible de voler des objets en possession d'un autre personnage, s'il s'agit d'objet appartenant à l'organisation. Les pierres de points d'expériences sont une exception et ne peuvent pas être transférés de joueur.

À la fin d'un grandeur nature, il est très important que ces objets soient rapportés en bonne condition à l'organisation. Si vous êtes en possession d'un objet qui est essentiel au bon déroulement de la quête et que vous l'amenez chez vous, cela peut causer d'importants problèmes au jeu.

Les Objets des joueurs

Si un objet ou un équipement appartient à un joueur, et non à l'organisation, il est interdit de lui prendre. Les seules exceptions notables sont si le joueur est consentant ou dans certains cas où un objet devient important pour une quête (toujours avec le consentement du propriétaire).

Matériel des Armes

Afin d'accroître la sécurité sur le jeu, aucune arme ne devra avoir de bois, de plâtre ou de métal dans sa fabrication. Elles ne devront pas non plus dépasser la longueur maximum. Toutes les armes en jeu devront être vues et approuvées par un organisateur. Les armes fautives seront interdites en jeu.

Le Village Principal : Andale

Le village d'Andale (situé aux quatre plateaux) est le village principal des basses terres. Il s'agit du seul endroit où il est permis de faire un feu (si les conditions le permettent). À cet endroit, vous y trouverez une Auberge où on peut boire de l'eau en tout temps.

Fin

Merci de vous intéresser aux Terres d'Ondeval. Pour connaître le fonctionnement du système et des règles, allez consulter le document « Règlements ». Pour toute autre information sur le déroulement d'un évènement d'Ondeval, vous pouvez contacter un organisateur (les informations de contact se retrouvent sur le site).