

LE MATCH DU SIECLE

Les règles & Informations

Description des lieux

Le jeu se déroulera sans lieux virtuels.

Tous les lieux non représentés n'ont pas d'importance pour le GN.

De l'ambiance Guerre Froide

En 1945, un rideau de fer s'est abattu sur l'Europe. Deux mondes avec des visions radicalement différentes de l'avenir de l'humanité se sont chacun refermés sur eux-mêmes tout en luttant contre l'autre.

Le *Match du siècle* se veut la rencontre de ces deux pôles diamétralement opposés. Plus qu'une ambiance de haine totale, la spécificité de la Guerre Froide est surtout l'hermétisme entre le bloc occidental et le bloc soviétique. Dans les années 70, les deux ennemis savent depuis longtemps qu'ils ne pourraient détruire l'autre sans se détruire eux même. Le spectre d'une troisième guerre mondiale est éloigné. Il faut donc composer avec l'autre.

Mais ces deux mondes ne se connaissent pas et la propagande a appris à chacun de se méfier grandement de l'autre. L'incompréhension est de mise entre occidentaux et soviétiques. Le choc culturel est total.

A l'hôtel Belle Neige, tout a été mis en place pour que les deux délégations ne se mélangent pas et ne se croisent à peine hormis pour les parties d'échecs. Rien n'est fait en commun.

Des compétences

Certains personnages possèdent des compétences. Il en existe de deux types.

- **Les compétences nécessitant la présence de l'organisateur.**

Exemple : un personnage archéologue aura une compétence Archéologie. Devant un vase ancien, il souhaitera en savoir plus. Il ira voir l'organisateur et lui précisera qu'il utilise sa compétence. Ce dernier lui donnera toutes les infos nécessaires qu'un archéologue

peut tirer de l'étude de ce vase.

- **Les compétences ne nécessitant pas la présence de l'organisateur.**

C'est souvent le cas des compétences qui créent une interaction entre personnages. Dans ce cas, un joueur dira « Compétence » + Nom de sa compétence à un autre joueur.

Si vous êtes « victime » d'une compétence, la règle du fair-play s'impose et vous devez agir selon les conséquences induites par le nom de la compétence.

Exemple : si quelqu'un s'approche de vous sans que vous vous en rendiez compte, vous touchez la nuque et vous dit « Compétence : assommer ! ». Hé bien il n'y a plus qu'à s'écrouler comme une poupée de chiffon...

Si la compétence qu'on utilise ne vous paraît pas claire, faites-vous la discrètement expliquer par l'autre joueur.

Une compétence n'est qu'une simulation de ce que sait faire votre personnage et pas le joueur (je connais pas d'archéologue dans mon entourage et je ne souhaite pas que les joueurs poussent le réalisme du jeu en se mettant des coups de boule pendant les parties...)

En aucun cas vous devez vous sentir obligé de « placer » votre compétence durant la partie. Si l'occasion se présente, évidemment il ne faut pas hésiter mais ce n'est en rien une obligation.

Des armes à feu

Si par le plus grand des hasards, vous venez l'idée saugrenue de tirer avec une arme à feu sur quelqu'un, la règle suivante s'applique :

- pour tirer il faut une **arme à feu qui fonctionne**. Si le pétard ne « claque » pas c'est que l'arme s'est enrayée et donc la tentative de tir a échoué.
- pour tirer sur quelqu'un il faut :
 - 1 - **localiser son tir** : c'est-à-dire dire à voix haute et très distinctement l'endroit où l'on veut tirer. Il faut que cela soit entendu par la victime (qui aura le fair play nécessaire pour ne pas faire semblant d'avoir rien entendu...)
Les localisations possibles : tête, torse, dos, jambes, bras
 - 2 - **tirer !**

Des conséquences d'un tir :

Un tir dans la tête, le dos ou le torse tuera la victime dans les 5 minutes. Seul l'intervention d'un médecin peut la sauver.

Un tir dans la jambe ou le bras blessera la victime. Même si le tir

n'est pas mortel, la victime tombera à la renverse en se tenant le membre qui devient inutilisable.

On rappelle que nous jouons à un jeu de rôle grandeur nature et non à une partie de Paint Ball. La mort ne peut être donnée gratuitement et tuer quelqu'un est un acte aussi grave que de nos jours.

De l'autorité

Nous attirons l'attention sur ce point qui pour l'avoir observé durant d'autres jeux pose parfois problème : la difficulté de jouer un personnage qui possède une autorité sur un autre personnage. Plus ou moins consciemment le personnage subordonné à cette autorité aura parfois tendance à essayer de s'y soustraire car il trouvera que ce rapport hiérarchique bride sa « liberté » de joueur. Gardez à l'esprit que le maître mot est **cohérence** dans ce type de jeu. Agissez selon la cohérence de votre personnage. Si votre personnage est rebelle, oui il pourra se dresser contre une autorité qui l'exaspère. Mais si le dernier ne l'est pas, il s'y pliera certainement si l'ordre qu'on lui donne n'est pas contraire à ce qu'il est. Il n'y a aucune « honte » à le faire et surtout vous respectez ainsi la cohérence du jeu.

Pour simplifier, on peut trouver deux types d'autorités :

- **l'autorité sociale** : La plupart du temps ce lien de subordination est ancré dans ce qu'est le personnage. Un cardinal s'inclinera devant son pape, un vassal devant son Roi, un simple soldat devant son capitaine et un enfant devant ses parents.

Jouez le ! On prend parfois plus de plaisir d'être le subordonné que le chef !

- **l'autorité physique** : on évite de faire le mariole devant un boxeur qui n'a pas eu son quatre heures et encore moins devant quelqu'un qui braque une arme sur vous....

C'est important de bien jouer ce genre de situation. J'ai souvent vu des joueurs pérorer devant une menace physique et grosso modo faire comme si elle n'existait pas. C'était franchement dommage pour le réalisme de la scène jouée. Evidemment après tout dépend du caractère votre personnage. Un personnage aux nerfs d'acier gardera son sang froid, un personnage inconscient fera peut être un beau discours, un personnage fragile fera peut-être une crise de nerfs et un personnage péquin de base aura de grandes chances de fermer sa gueule en cherchant une solution pour sortir du guêpier dans lequel il se trouve...

Du fair play

Si vous lisez ces lignes c'est qu'on vous aime bien. Et si on vous aime bien c'est parce que vous avez le sens inné du fair play et vous avez très bien compris que cela est un jeu et que l'important est de s'amuser.