

Tournoi Fumble Town BGF 3^e éd. 2018



ORGANISATION

Fumble Asylum asbl

Scénariste et organisateur du Tournoi : Sergei Terrade et Olivier Monseur.

Contact partenaires et approvisionnement en lots : Olivier Monseur.

Logo Fumble Town : Benjamin Sleijpen.

Sponsors : L'Autre Monde, Player, Beyond Belief Games, Fumble Asylum, Imprimerie Appeldoorn, Christophe Michaud.

Tables et MJ :

- *Degenesis* (Benoît)
- *Hollywood* (Olivier)
- *Incarnae* (Benjamin)
- *INS/MV* (Sergei)
- *Numenera* (Romain)

Modalités

Samedi 25 août, de 18h à minuit (la distribution des lots pourra légèrement déborder).

Lieu : Brussels Games Festival. Parc du Cinquantenaire. Chapiteau.

Inscription : sur place ou par virement sur le compte du BGF : BE11 7310 3677 0348. **PAF 3€**

Places disponibles : 25 joueurs, 5 par table.

Vous pouvez choisir votre table par ordre préférentiel, nous vous répartirons au mieux.

Les personnages sont prêtirés, prêts à jouer.

Nous fournissons le matériel de jeu et d'écriture, qui doit nous être restitué en bon état.

RÈGLEMENT DU TOURNOI

Dispositions générales

Le présent règlement s'inspire du Règlement d'ordre intérieur du Fumble Asylum asbl.

<http://forum.fumbleasylum.be/index.php?/topic/506-r%C3%A8glement-dordre-int%C3%A9rieur/>

Ce dernier sera d'application, en dehors des « Points Particuliers ». Nous tolérerons la consommation d'alcool dans les limites du raisonnable et de ce qui est vendu au festival. Le MJ est responsable du bon déroulement de sa table.

Article 1

Nos tournois sont ouverts à tous. Vous n'êtes pas obligé d'être membre du Fumble Asylum asbl pour participer au tournoi. Le participant est censé avoir pris connaissance du Règlement d'ordre intérieur précité, ainsi que du présent règlement.

Article 2

L'inscription est obligatoire et payante (*Modalités*, p. 1). Les participants peuvent s'inscrire exclusivement via le formulaire google form du Fumble Asylum.

https://docs.google.com/forms/d/1yQvPtLVdAgSOfbnuapBS3_OQ5Ybjf3ZSd5h7_39ognQ

Si vous n'y avez pas accès, envoyez-nous un e-mail à event@fumbleasylum.be en mentionnant vos trois tables : celle qui vous tente le plus, suivie de deux tables de réserve. Nous répercuterons l'inscription sur le formulaire en ligne et vous recevrez un mail de confirmation.

Quant à l'objet du tournoi en lui-même

Article 3

Définition générale

À la différence d'une partie de jeu de rôle traditionnelle, un tournoi de jeu de rôle permet aux participants d'entrer en compétition le temps d'une séance. Le déroulement des parties est alors soumis à un règlement particulier. Ce règlement prévoit notamment des critères précis permettant de désigner les vainqueurs du tournoi. Toutes les tables du tournoi ont lieu en même temps, suivent un même *scénario* imposé et sont limitées dans le temps. Les joueurs d'une même table sont en compétition entre eux. Les Maîtres de jeu (MJ) sont en compétition entre eux. Un représentant du Fumble Asylum s'assure du bon déroulement du tournoi et a le dernier mot en cas de problème (conformément à l'Article 9).

Article 4

Définitions particulières

Le présent règlement mentionne certains mots en italique ou avec une majuscule. Ces mots sont définis méthodiquement à la fin du règlement, dans le Glossaire. Ces définitions ne sont là que par souci de clarté, afin de limiter les erreurs d'interprétation.

Quant aux Maîtres de jeu

Article 5

Les MJ sont tenus, outre d'adapter le *scénario* et les *profils types* fournis par le Scénariste, de développer cette adaptation autour de notre concept « Fumble Town ». Les MJ sont invités à enrichir Fumble Town (nouveaux lieux, catastrophes, malédictions levées, etc.). Ils sont aussi tenus de s'informer sur le contenu déjà existant de notre univers, notamment via le blog « Fumble Town Chronicles ».

→ Fumble Town est une ville imaginaire créée par les membres du Fumble Asylum asbl à l'occasion de la Nocturnight Halloween 2011. Depuis lors, chaque event exploite le concept d'une nouvelle façon et apporte de nouveaux éléments au background, qui se veut évolutif et met les joueurs et les MJ à contribution. Thèmes déjà exploités : survival zombi, boucle temporelle, asile psychiatrique, médiéval fantastique (tournoi), pulp horreur, prophéties de la destruction (tournoi), boucle dimensionnelle, dieux de l'Antiquité, post-apocalyptique (tournoi), dragons, divination, cultistes, Saint-Nicolas girly, archipel, super-héros, policier (tournoi), possession, élections. Cet univers est présenté en long et en large sur le blog *Fumble Town Chronicles* : <http://fumbletown.blogspot.be>. La cartographie de Fumble Town est consultable au club et sur le blog.

Article 6

Les MJ choisiront un jeu de rôle édité ou autoédité qui peut être un système générique ou qui peut avoir été adapté d'un tel système. Quoi qu'il arrive, leur choix est soumis à la validation du Scénariste. Ce choix doit nécessairement correspondre à la thématique de l'événement.

Article 7

Les MJ pourront rendre au Scénariste qui le souhaite copie manuscrite ou informatique de leur *adaptation* scénaristique, ainsi que de leurs *prétirés*. À défaut d'une préparation écrite, le MJ rendra tout de même un résumé (ne serait-ce qu'oral) des principales adaptations effectuées. Cette précaution a pour objectif d'aider le Scénariste à bien comprendre comment chaque MJ est passé du *scénario* à l'*adaptation*. Par ailleurs, les MJ peuvent préciser à l'attention du Scénariste les difficultés rencontrées pour intégrer le *scénario* et les *prétirés* dans le cadre prévu initialement par son jeu de rôle.

Article 8

Les MJ veilleront à préparer leurs *prétirés* de sorte qu'ils soient jouables immédiatement, sans ajustement supplémentaire le jour du tournoi. Ils veilleront à les rendre présentables (lisibles, propres...) sur une feuille de personnage officielle prévue par le jeu.

Article 9

Le MJ veillera à maintenir une bonne ambiance à table, à respecter ses Joueurs et à faire en sorte qu'ils se respectent les uns les autres. Il veillera à ne pas déranger les autres tables. Il référera tout problème qu'il ne peut gérer lui-même à un administrateur du Fumble Asylum, et se fiera à sa décision. Si le problème persiste, l'administrateur en référera à un responsable du BGF, et se fiera à sa décision.

Quant aux Joueurs

Article 10

Les Joueurs peuvent choisir leur table avant le début du tournoi. Une fois ce dernier commencé, il sera impossible d'en changer. De même pour les *prétirés* : les Joueurs peuvent se mettre d'accord pour choisir les rôles qui leur conviennent le mieux. Une fois le tournoi commencé, ils ne pourront pas en changer.

Article 11

Les Joueurs veilleront à préserver une bonne ambiance à table, à se respecter les uns les autres ainsi que leur MJ. En cas de conflit, ils se fieront aux décisions du MJ.

Article 12

Évaluation des Joueurs

Dans le cadre du tournoi, le joueur sera évalué sur quatre niveaux :

– 12.1 Interprétation

Sa capacité à incarner correctement le rôle prédéfini par le *prétiré* qu'il aura choisi.

– 12.2 Réactivité

Sa capacité à faire preuve d'ingéniosité face aux situations imaginées par le Scénariste et le MJ.

– 12.3 Implication

Sa motivation à faire avancer l'intrigue, tout en respectant son rôle et la cohésion du groupe.

– 12.4 Conduite

Son comportement vis-à-vis des autres participants.

Quant aux évaluateurs

Article 14

Pour statuer objectivement sur les vainqueurs, le MJ pourra compte sur sa propre expérience et sur le témoignage des Joueurs.

Clôture du tournoi, vainqueurs et récompenses

Article 13

Le tournoi se terminera samedi soir idéalement à 23h30, les vainqueurs devant être désignés avant minuit. Il y a 25 lots à répartir entre les 25 participants, à raison de 1 par personne.

– 15. 1 Chaque MJ désigne deux Joueurs victorieux par table : un « premier » et un « second ». Les 5 premiers Joueurs ainsi désignés pourront choisir leur lot avant les autres, les 5 seconds, juste après.

– 15. 2 Chacun des 15 autres joueurs emporte un lot parmi ceux restants, ils peuvent se mettre d'accord entre eux sur ce qui les intéresse le plus.

Article 13 bis

Les Joueurs désirant partir avant la distribution des lots renoncent à leur lot au profit d'un autre Joueur présent désigné par le MJ.

Article 13 ter

La quantité des lots dépend des donateurs et partenaires. Généralement des éditeurs et des boutiques, pourquoi pas des auteurs, éventuellement le Fumble Asylum lui-même. Nous nous engageons à récompenser au minimum un Joueur par table.

En cas d'absence ou d'insuffisance de lots, nous garantissons l'achat de lots.

En cas de lots surnuméraires, nous nous réservons le droit de : récompenser les MJ restants, ainsi que le Scénariste, pour leur travail d'animation ou nous constituer une réserve en vue d'un prochain événement similaire.

GLOSSAIRE

Les mots écrits en italique ou avec une majuscule ont une signification particulière intrinsèque au présent Règlement, leur emploi n'est pas anodin. En voici les définitions :

Intervenants

Représentant du Fumble Asylum : membre effectif du Fumble Asylum asbl ou délégué à la permanence.

BGF : Brussels Games Festival, qui accueille le tournoi.

MJ : les Maîtres de jeu adaptent le *scénario* au jeu de rôle qu'ils auront choisi et créent les *prétirés* sur base des *profils types*.

Joueurs : les Joueurs choisissent leur rôle parmi les *prétirés* et l'interprètent du mieux qu'ils peuvent. Leur *interprétation* et leur *réactivité* sont évaluées par le MJ.

Responsable du BGF : membre effectif de Ludiris asbl (vêtu d'un t-shirt rouge au logo du festival).

Scénariste : l'organisateur du tournoi, qui en écrit le scénario.

Éléments d'adaptation

Prétiré : transposition par le MJ d'un *profil type* en personnage prêt à jouer.

Profil type : stéréotype ou rôle particulier imposés par le Scénariste selon les besoins de son *scénario*.

Scénario : cadre et trame inventés, écrits et imposés par le Scénariste pour le tournoi.