



Groupe Scout de Plantour, Contact de groupe :
Rodolphe Aeberhard / Hulotte
076 428 49 81 /// rodolpheaeberhard@gmail.com

Gondwana 2016

L'aventure reprend du 16 au 19 septembre!

Chers/chères pionniers/cordées, responsables, routiers/guides,

La troisième édition du célèbre jeu de rôle intergroupe "Gondwana" va avoir lieu cette année ! Tu as la chance d'y être invité(e) en tant que Personnage Non Joueur (PNJ). Lis la suite pour découvrir la légende de Gondwana, te mettre dans cette ambiance fantastique et t'inscrire !

La Légende de Gondwana

Moi, Elor, Shaman de la rivière, je vais vous raconter la raison de votre présence ici :

Rappelez-vous les anciennes légendes, les 8 Dragons originels avaient créé la terre et tout ce qui se trouvait dessus. Après des millénaires d'harmonie, une discorde apparut entre le Dragon d'Azurith et les autres Dragons, celle-ci se conclut par un combat épique sur les terres de Gondwana, qui vit la destruction du Dragon Doré et la victoire d'Azurith. Après la victoire du Peuple Romain, Azurith a renvoyé les autres Peuples sur terre afin qu'ils y périssent, punition pour leurs infidélités passées. Une fois que ce fut fait, il se tourna vers les Dragons, détruisit leurs enveloppes charnelles et enferma leurs esprits dans des Stelles.

Il terrorisa les Romains en personne pendant quelques temps, leur faisant vivre les pires horreurs et les contraignant à aller se réfugier dans la taverne dans ce qu'ils appelèrent le Forum. Malheureusement il se lassa bien vite, faire souffrir des êtres au temps de vie si court ne l'amusait plus. Il se retira peu à peu et laissa les puissances de la forêt prendre le pouvoir.

Un démon, caché jusque-là dans le coin le plus sombre de la forêt s'éleva alors. Cette créature maléfique, sema la trouble sur Gondwana, répandit le mal sur son passage, fût source de terreur pour les habitants de la forêt. Il était accompagné de certaines créatures qu'il avait perverties afin qu'ils l'aident à accomplir sa tâche.

Comme Azurith s'était retiré de Gondwana, une guilde de Shamans de la forêt prit de plus en plus d'influence ; respectés par les hordes, les habitants du Forum et de la taverne, ils s'occupèrent de préserver l'ordre dans ce royaume. Eux seuls, parce qu'ils ont été créés directement par les Dragons sont capables de retenir et de contrer le démon.

Ce printemps, Azurith est sorti de son isolement, comme transfiguré, ayant appris notre existence, il a hurlé dans la forêt, appelant les Shamans. Il nous a demandé de faire revenir des



peuples dans Gondwana, pour une fois encore que « s'affrontent ces pathétiques créatures que sont les humains », afin de lui permettre de sortir de son ennui. Il a souhaité, dans un moment de pitié, offrir aux humains la possibilité de s'affronter et de tenter de sauver leurs peuples.

Nous avons donc unis nos forces avec les différents habitants de la forêt, sénateurs et survivants du peuple romain afin de vous inviter à ce grand tournoi.

Azurith s'est engagé à faire disparaître sa malédiction, à réparer la terre et à y renvoyer le peuple qui gagnera cette bataille afin qu'ils y vécussent heureux. Tous les autres peuples devront malheureusement rester sur Gondwana afin de continuer à le délasser dans sa fureur éternelle ...

Tu es invité(e) à consulter régulièrement le site internet : www.gondwana2016.ch Nous y ajouterons peu à peu des informations telles que le thème, une description des personnages du jeu, les règles du jeu, etc. Si tu désires voir des photos des éditions précédentes, rends-toi sur le site : <http://www.sauvabelin.ch/galerie/index.php/activites-speciales/gondwana>

Charte de Gondwana

Voici donc ce que tu dois garder à l'esprit en tout temps :

Du côté de ton sac à dos...

- Les éléments de déguisement dangereux (objets pointus ou tranchants, et tout objet en métal) sont interdits et seront confisqués au début du jeu.
- Les téléphones portables et autres appareils électroniques sont interdits. Ils restent tout simplement à la maison !
- La consommation d'alcool, de cigarettes ou d'autres substances illicites est strictement interdite.

Du côté de l'environnement...

- Respecter la nature, les bois et l'environnement (pas de déchets par terre, pas de coups de couteau dans les arbres...)
- Trier et éliminer ses déchets dans les endroits indiqués
- Economiser l'eau
- Ne jamais fouler les « zones interdites » indiquées sur la carte. Ce sont des zones où la végétation et la faune sont particulièrement sensibles et ne doivent pas être dérangées.
- Toujours rester dans les limites de la forêt : si tu en sors, c'est que tu t'es échoué hors de Gondwana.

Pour le bon déroulement du jeu...

- Se conformer aux règles du jeu et suivre les consignes données par les Seigneuries



Groupe Scout de Plantour, Contact de groupe :
Rodolphe Aeberhard / Hulotte
076 428 49 81 /// rodolpheaeberhard@gmail.com

- Respecter impérativement les heures de rendez-vous, pour des questions de sécurité.
- Les zones de camp ne sont pas des zones de jeu. Il est interdit de rôder autour des tentes d'autres peuples.

Par rapport aux autres scouts...

- Chacun veille à ne pas faire subir aux autres ce qu'il n'aimerait pas lui-même subir (déprédation de costume,...)
- Avoir une attitude ouverte envers les autres groupes scouts, et respecter les différences de chacun.
- Ne pas incommoder le sommeil des autres

Rôle des PNJ

Gondwana est une activité 2^e branche, c'est-à-dire qu'elle est organisée pour des éclaireurs et éclaireuses (11-16 ans). Pour ce faire, nous avons besoin d'un certain nombre de personnes sur place pour jouer un rôle ou accomplir des tâches : les Personnages Non Joueurs (PNJ). En participant à Gondwana, ton but sera que les jeunes de la 2^e branche passent un week-end extraordinaire et inoubliable. Bien entendu, l'organisation a prévu que ce week-end soit également ludique et enrichissant pour toi, même si l'activité ne t'est pas prioritairement destinée. Nous attendons de toi une implication dans le rôle qui t'est attribué. Nous souhaitons que tu participes à toutes les réunions de préparation auxquelles tu es convié(e), que tu remplisses les tâches qui te sont confiées avant et pendant le week-end (préparation d'un déguisement,...) et que tu participes au week-end dans son entier (du vendredi soir au lundi soir). Tu peux également déjà réserver le **dimanche 5 juin 2016 à Schenandoah** pour une réunion avec tous les PNJ (locaux de la TDGL, av. de Vertou 1, 1110 Morges).

Informations pratiques

L'activité aura lieu du vendredi 16 septembre (env. 18h) au lundi 19 septembre (env. 18h) 2016. Avant l'été, tu auras reçu toutes les informations détaillées (horaires précis, détails pour la réalisation de ton déguisement, etc).

Inscription

Pour t'inscrire, il te suffit de remplir le formulaire d'inscription et de le renvoyer à la personne de contact de ton groupe avant la date mentionnée ci-dessous. Il est nécessaire de t'inscrire même si tu as déjà un rôle attribué pour le week-end !

personne de contact en cas de question : Rodolphe Aeberhard



Groupe Scout de Plantour, Contact de groupe :
Rodolphe Aeberhard / Hulotte
076 428 49 81 /// rodolpheaeberhard@gmail.com

délai d'inscription auprès de Briard/Benoît Grandjean : 24 avril 2016

L'inscription se fait pour l'entier du week-end. Pour des questions d'organisation, nous ne pouvons pas accepter des personnes qui voudraient arriver plus tard ou repartir plus tôt que les horaires officiels.

Païement

Pour que nous puissions avancer dans l'organisation du jeu, nous avons besoin que chacun et chacune de vous paie son week-end en avance selon les indications ci-dessous.

montant du week-end pour les PNJ : 60.- (*des questions d'argent ne doivent en aucun cas empêcher votre enfant de participer. Vous pouvez prendre contact la caissière de groupe Carol Dulex, 024 499 22 04, pour un arrangement en toute discrétion*)

coordonnées bancaires : CCP 18-2023-6

mention : Gondwana 2016

délai de paiement : 30 avril 2016

[montant du week-end pour les organisateurs niv. 0-3 : 20.-]

Questions

Pour toutes questions, tu peux t'adresser à ton contact de groupe : Hulotte / Rodolphe Aeberhard (076 428 49 81 / rodolpheaeberhard@gmail.com). Si cette personne n'est pas en mesure de te répondre, elle prendra contact avec l'un des membres de l'organisation et se chargera de te faire parvenir les réponses.

Au plaisir te croiser tout bientôt pour les préparatifs de Gondwana !

Pour l'organisation,

Zélie Lasserre / Antilope
Secrétaire Gondwana

Pour le groupe scout de Plantour,

Rodolphe Aeberhard / Hulotte
Responsable de groupe adjoint



Inscription à renvoyer d'ici au 24 avril 2016 à :
Benoît Grandjean,
Rue du Midi 14,
1800 Vevey

Formulaire d'inscription pour PNJ/niv. 0-3

Nom : _____ Prénom : _____

Groupe : _____ Fonction (PiCo, CT, ...) : _____

Adresse : _____

Adresse mail : _____

Numéro de téléphone : _____ Date de naissance : _____

Contact en cas d'urgence et n° de tél. : _____

Assurance maladie et n° d'assuré : _____

Régime alimentaire particulier : _____

Allergies, maladie importante, médicaments, ... : _____

Ces informations confidentielles seront utilisées pour le bon déroulement de l'activité, ne seront pas transmises à des tiers (sauf urgence) et ne seront pas conservées après la fin de l'activité.

En tant que PNJ, je m'engage à participer à Gondwana avec une attitude scout respectueuse des autres scouts présents et de l'environnement dans lequel se déroulera le jeu, à réaliser les tâches qui me seront attribuées avant et pendant le week-end, à participer à toutes les réunions de préparation auxquelles je suis convié(e)s et à respecter les règles de vie du week-end. J'accepte d'être pris en photo lors du week-end. Celles-ci seront publiées sur le site internet de la manifestation, mais ne seront pas transmises à des tiers. Il se peut que des photos prises par la presse soient publiées dans les journaux de la région. Si je ne souhaite pas être pris en photo, je contacte Zélie Lasserre, secrétaire de la manifestation (zelie.lasserre@bluewin.ch).

Date : _____ Signature du PNJ : _____

si PNJ mineur :

Date : _____ Signature du (de la) représentant(e) légal(e) : _____