



GN VILLAGE PEOPLE - Présentation

Le synopsis :

2011. Un tsunami gigantesque a balayé le nord de l'Europe, recouvrant d'eau une bonne partie de la Belgique, de la Hollande et du nord de la France. On est sans nouvelle de l'Angleterre, mais l'urgence du moment n'est pas là pour les survivants. Les gouvernements cherchent toutes les solutions pour reloger aussi rapidement que possible des milliers de réfugiés.

Dans l'est de la France, l'état à réquisitionné un ancien village abandonné pour y reloger 70 réfugiés, sous l'égide d'un chef de village qui doit organiser le vie quotidienne et la création de cette commune nouvelle. Il prépare donc fébrilement les élections qui doivent se tenir dans quelques jours... Voilà qui va lui donner l'occasion de visiter chacun de 70 administrés, occupés à leurs tâches quotidiennes. Mais, en ces temps troublés, ne cacheraient ils pas de plus sombres activités ? Il semblerait qu'une obscure guerre des gangs se prépare...

Le concept :

Profitant du cadre propice du village de PSV, notre objectif est de faire vivre le temps d'un week-end un village presque normal où chaque habitant aura sa vie normale, son activité de marchand, commis, aubergiste, policier, employé, banquier... et en parallèle, chacun mène sa double vie de membre d'une "famille", avec ses buts secrets, personnels ou pour la "famille"... Ainsi, dans ce village presque normal, tout est possible pour atteindre son but : complot, corruption, magouille ou action violente si poisons, les couteaux ou les guns d'airsoft se mettent à parler !

Le lieux : le village de Pont Saint Vincent, près de Nancy

La date : samedi 30 et dimanche 31 mai 2009

La PAF : 50€ par joueur, comprenant l'accès au terrain, l'assurance, 4 repas (samedi midi et soir, dimanche matin et midi) servis à l'auberge, aux heures de service ou retiré dans notre magasin d'alimentation, les billes pour tout le monde (quantité limitée vu le concept) et tout le matériel lié à l'organisation.

Dress code : l'action se déroule à une époque contemporaine, dans un village presque normal. Par conséquent, sauf indication spécifique, les habitants sont censés être habillés en civil, avec des tenues en rapport avec leur activités. Si votre fonction correspond à un dress code spécifique, cela vous sera indiqué.

Sécurité : Village People est un GN où seront utilisés des répliques d'airsoft pour simuler des armes à feu, par conséquent tout le monde doit porter en permanence une protection oculaire adaptée.

Utilisation des répliques : La puissance maximum autorisée pour toute réplique à répétition, automatique ou semi automatique, et de 320fps (c'est un maxi, il n'y a pas de tolérance, test fait en 0.20g sans hop up). Les snipes seront autorisés en nombre limité avec des limitations de puissance adaptée.

Le matériel à prévoir : Outre votre garde robe et vos répliques, prévoyez de quoi dormir sur place, donc tente et couchage, ce qui permettra de jouer non stop, même la nuit pour ceux qui veulent, les tentes faisant alors office de safe zone où vous pourrez vous reposer tranquille. Venez sans billes, elles sont fournies, et n'amenez de la bouffe que si vous avez peur que nous n'ayons pas prévu assez (ou si vous craignez de vous faire dévaliser et que n'avez plus de thunes pour une assiette à l'auberge 😊)



GN VILLAGE PEOPLE - Planning

Planning : Notre objectif est de faire en sorte que vous entriez en jeu dès que vous mettez le pied sur le terrain pour n'en sortir que le dimanche vers 15h, à la fin de la partie donc. Les élections pour la mairie se tiendront à 12h le dimanche.

Samedi :

- 9h00 : début de l'accueil sur le terrain, priorité sera donnée à l'entrée des policiers et agents de la fonction publique. **Dès que vous êtes sur le terrain en lui même, considérez vous comme "en jeu"**.
- 10h00 : ouverture de la "mairie", du commissariat, de l'agence de logement et du bar de l'auberge.
- 11h30 : arrivée des derniers réfugiés, ouverture de tous les services et commerce du village.
- 12h00 : discours du "chef de village" et présentation des candidats à l'élection au titre de maire
- 12h30 : ouverture du restaurant de l'auberge
- 14h30 : fermeture du restaurant de l'auberge
- 18h30 : ouverture du restaurant de l'auberge
- 19h00 : fermeture des magasins et commerces (hors auberge)
- 20h30 : fermeture du restaurant de l'auberge
- 0h00 : fermeture du bar de l'auberge et du casino

En jeu non stop

Dimanche :

- 1h00 : début de période "hors jeu", toutes les interactions sociales restent possibles mais aucune utilisation de réplique (le port de protections oculaires est facultatif sur cette tranche horaire)
- 6h00 : fin de période "hors jeu", le port de protections oculaires redevient obligatoire.
- 7h00 : ouverture de l'auberge et de la boulangerie.
- 12h00 : ouverture du bureau de vote
- 13h00 : fermeture du bureau de vote
- 13h30 : annonce du résultat des élections
- 15h00 : fin de la partie

Que faire en arrivant sur place ?

En descendant des véhicules qui vous amènent à ce « camp de réfugié » :

- rassemblez vos affaires, mettez vos lunettes de protection et allez vous présenter aux services de la mairie, vous recevrez alors vos papiers d'identité
- vous pourrez consulter les services du logement pour trouver un endroit où vous installer et déposer vos affaires.
- installez votre couchage et vos affaires pour commencer à reconstruire ici votre nouvelle vie !



GN VILLAGE PEOPLE – Plan du village



- 1 Bureau de services administratifs privés
- 2 Siège sociale d'une compagnie de sécurité privé au RdC, 1er étage et sous sol à affecter
- 3 maison d'habitation
- 4 garage
- 5 banque, avec quelques salariés
- 6 Eglise avec son clergé
- 7 maison d'habitation
- 8 maison d'habitation
- 9 armurerie (chrony, stock "armes" et munitions...)
- 10 Magasin d'alimentation au RdC – Casino/Saloon au 1er étage - 2ème étage réservé orga
- 11 Mairie avec donc un maire et son secrétariat
- 12 maison d'habitation réservée aux fonctionnaires
- 13 auberge restaurant (avec logement de fonction de l'aubergiste)
- 14 ferme
- 15 Ecole / agence de presse
- 16 Pharmacie
- 17 Hôtel au RdC - Hôpital au 1er étage (pour respawn)
- 18 Caserne pour habitation de la police
- 19 Commissariat et prison, avec une unité de 6 policiers + 1 commissaire
- 20 maison d'habitation
- 21 maison d'habitation
- 22 Maison bourgeoise d'un notable de la ville



GN VILLAGE PEOPLE – Les habitants (1/2)

Vous serez amenés à choisir parmi les fonctions ci-dessous pour créer votre personnage. Une fois votre rôle confirmé par l'organisation, vous serez informés de vos objectifs « officiels », donc potentiellement connus de tous, et de vos objectifs « officieux » qui resteront dans le secret de votre tête ou de votre gang.

Fort de ces objectifs, vous pourrez créer votre fiche de personnage avec ses compétences.

Les Gangs seront constitués dans un second temps, vous en serez informés, ainsi que de vos objectifs de gang.

n°	Fonction	lieu d'exercice	Signe distinctif	Réservé
1	Armurier	9		réservé
2	Aubergiste	13	un beau tablier	réservé
3	Banquier	5		réservé
4	Chef de service hospitalier	17	Blouse blanche	réservé
5	Commissaire de police	19	Casquette "POLICE" noire fournie	réservé
6	Chef de village	11		réservé
7	Marchand alimentation	10		réservé
8	Patron de casino	10		
9	Policier 1	19	Casquette "POLICE" noire fournie	
10	Policier 2	19	Casquette "POLICE" noire fournie	
11	Policier 3	19	Casquette "POLICE" noire fournie	
12	Policier 4	19	Casquette "POLICE" noire fournie	
13	Policier 5	19	Casquette "POLICE" noire fournie	
14	Policier 6	19	Casquette "POLICE" noire fournie	
15	Cuisinier de l'auberge	13		
16	Serveur de l'auberge	13		
17	Patron de l'agence de sécurité	2		
18	Agent de sécurité 1	2	Casquette "SECURITY" noire fournie, tenue couleur désert	
19	Agent de sécurité 2	2	Casquette "SECURITY" noire fournie, tenue couleur désert	
20	Agent de sécurité 3	2	Casquette "SECURITY" noire fournie, tenue couleur désert	
21	Agent de sécurité 4	2	Casquette "SECURITY" noire fournie, tenue couleur désert	
22	Agent de sécurité 5	2	Casquette "SECURITY" noire fournie, tenue couleur désert	
23	Agent de sécurité 6	2	Casquette "SECURITY" noire fournie, tenue couleur désert	
24	Adjoint au chef de village	11	Costume	
25	Egoutier	11	Carotte de signalisation pour marquer l'entrée de son chantier (fourni) et porte des gants et des genouillères en permanence	
26	Curé	6	Soutane	
27	Cantonnier	11	Balai et seau (fournis)	
28	Infirmier / ambulancier 1	17	Blouse blanche	
29	Infirmier / ambulancier 2	17	Blouse blanche	
30	Infirmier / ambulancier 3	17	Blouse blanche	
31	Adjoint de service hospitalier	17	Blouse blanche	
32	Commis de l'armurier	9		
33	Paysan	14		
34	Marchand de bois et charbon	22		
35	Employé de banque 1	5		



GN VILLAGE PEOPLE – Les habitants (2/2)

n°	Fonction	lieu d'exercice	Signe distinctif	Réservé
36	Employé de banque 2	5		
37	Commis du marchand	10		
38	Employé du marchand de bois	22		
39	Courtier en assurance	1	costume	
40	Croupier	10		
41	Métayer	14		
42	Aide mécano	4	bleu de travail	
43	Mécano électricien	4	bleu de travail	
44	Instituteur	15	Blouse et livre à la main	
45	Serrurier métallier	4	Masque de soudeur	
46	Avocat	1	Costume / cravate	
47	Avocat	1	Costume / cravate	
48	Pharmacien	16	Blouse blanche	
49	Notaire	1	Costume / cravate	
50	Agent de logement	11		
51	Coursier	sans objet		
52	Coursier	sans objet		
53	Journaliste	15	Bloc note, stylo voir enregistreur audio et/ou camera	
54	Photographe	15	Appareil photo	
55	Peintre	sans objet		
56	Sonneur de cloche	6		
57	Journaliste	15	Bloc note, stylo voir enregistreur audio et/ou camera	
58	Boulangier	14	Tablier Blanc plein de farine	
59	Mitron	14	Tablier Blanc plein de farine	
60	Agent immobilier	1	Costume / cravate	
61	Annonceur public	11	Mégaphone fourni	
62	Agent immobilier	1	Costume / cravate	
63	Prêteur sur gage	13	Tablier blanc taché de sang et stylo derrière l'oreille	
64	Agent de recouvrement	1	Bleu de travail et outils	
65	Pêcheur	sans objet	Ciré + bote	
66	Pilier de comptoir	13	nez rouge	
67	Serveur de l'auberge	13		
68	Chômeur	sans objet		
69	Chômeur	sans objet		
70	soumettez votre idée ...		proposez background et tenue vestimentaire	



Inscription – GN « VILLAGE PEOPLE » - 30 et 31 mai 2009

Je soussigné (NOM, Prénom).....
portant (parfois) le pseudo de
demeurant
Team / Assoc'
Téléphone
E-mail

désire participer à la manifestation intitulée « VILLAGE PEOPLE » organisée par l'association AIRSOFT CONTACT.

Je déclare être majeur et assuré en responsabilité civile.

Je reconnais avoir pris pleinement connaissance du règlement régissant cette manifestation.
Je m'engage à respecter les règles fournies par les organisateurs, tout particulièrement en ce qui concerne la sécurité. Je reconnais que le non-respect du règlement peut entraîner l'exclusion définitive de la manifestation.

Je certifie les informations contenues dans cette fiche exactes et à jour.

Je souhaite si possible jouer avec :

Je souhaite exercer la fonction de (par ordre de préférence) :

- 1)
- 2)
- 3)

Le à

Signature, précédée de la mention manuscrite « lu et approuvé » :

Pièces à joindre à l'inscription :

- ➔ Une copie de votre carte d'identité si c'est votre première inscription à une manifestation Airsoft Contact.
- ➔ La participation aux frais de 50€, par chèque à l'ordre de l'association AIRSOFT CONTACT.

Merci de faire parvenir votre inscription par courrier à l'adresse ci-dessous avant le 13 mai 2009 (à partir de cette date aucune annulation ne pourra donner lieu à remboursement).

AIRSOFT CONTACT – Inscriptions VILLAGE PEOPLE

Chez Joël CASAMAJOU

✉ 38, rue de l'Ancien Hôpital - 57100 THIONVILLE

ender.a.w@wanadoo.fr