



Escrime Ludique FédéGN
“Animateur Escrime Ludique”

Elaborer - Construire
des Scénarios Tactiques

FédéGN

Escrime
Ludique 



- PARTIS-PRIS

- GAMISTE
- NARRATIVISTE
- SIMULATIONNISTE

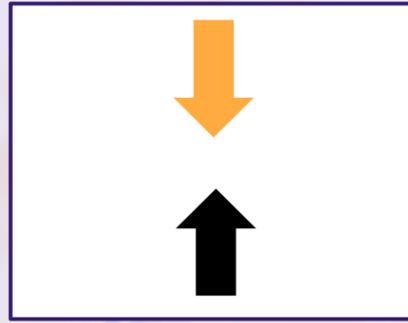
Plaisir du Jeu partagé

- sécurité physique et émotionnelle avant tout
- non-agressivité vis-à-vis des autres joueurs
- différencier le Joueur de son Personnage

- Quelques principes...

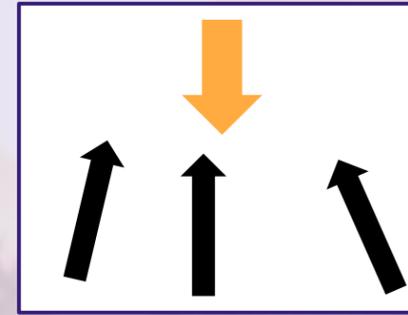
- Plutôt que de proposer des scénarios détaillés, partir de quelques idées simples pour concevoir des scénarios.
- On peut combiner les idées présentées
- Adaptation possible et encouragée du Terrain
- Penser aux conditions de victoire / objectifs de chaque groupe
- Il peut y avoir 3 ou + groupes avec des objectifs propres à chacun

- Equilibre



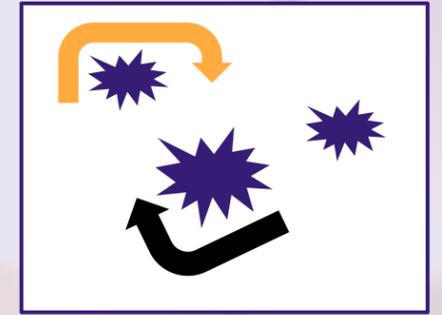
Deux groupes équivalents en composition s'affrontent. Le but est d'infliger le plus de pertes possibles à l'adversaire. Pour éviter la défense à outrance, on peut limiter le nombre de tours ou pratiquer le principe du « mort en or » : le premier qui perd un (ou deux, trois...) joueurs a perdu.

- Déséquilibre



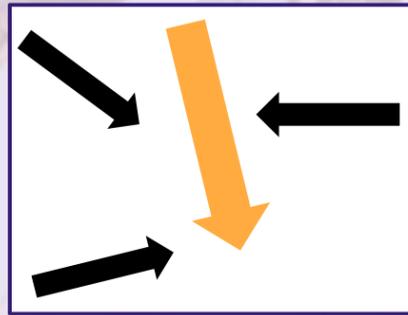
Deux groupes différents s'opposent (en respectant une équité globale) : un groupe à la combativité plus faible mais nombreux à un autre plus combatif mais plus restreint, un groupe rapide face à un groupe lent, un groupe qui tire avec armes courtes face à un groupe de corps à corps, un groupe de monstres face à une armée régulière..

- Chats et Souris



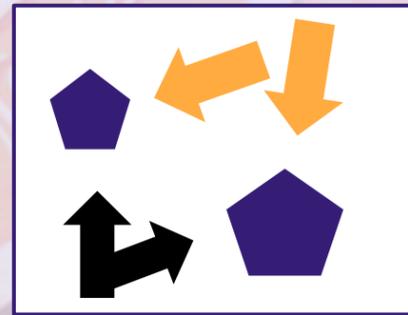
Même scénario que "Equilibre" ou "Déséquilibre", mais le Terrain est rempli d'obstacles qui gênent, ou permettent de se cacher, ou amènent des handicaps si on les touche/marche dessus. Ils peuvent être au sol (cerceaux, plots, tapis...) ou verticaux (murs de ping-pong/obstacles paintball, palettes...)

- Embuscade



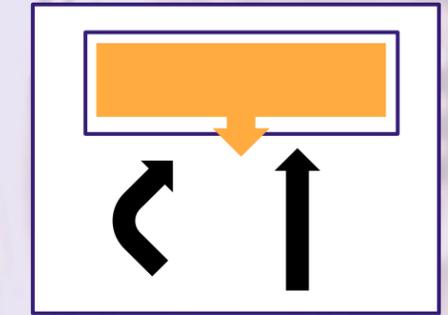
Un groupe doit traverser le terrain de jeu, mais il est intercepté par un autre qui l'empêche de passer (et qui peut éventuellement débouler par un ou plusieurs côtés, sans prévenir l'adversaire).

- Bases



Deux groupes se disputent un ou plusieurs objectifs territoriaux. Les objectifs ramènent plus ou moins de points de victoire. Ils peuvent, amener des PV en plus (Fortresses). L'objectif territorial peut être le Terrain de jeu en entier et le but de chaque groupe est alors de faire sortir l'adversaire du Terrain de jeu.

- Défense



Un groupe est en défense sur une position pré-établie. Elle doit le tenir pendant un temps donné, ou jusqu'à ce qu'un événement extérieur arrive (combinaison avec un autre scénario, par exemple)

LUDIQUE

PHYSIQUE

IMMERSIF



- PARTIS-PRIS

- GAMISTE
- NARRATIVISTE
- SIMULATIONNISTE

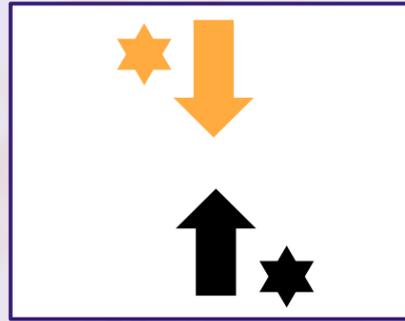
Plaisir du Jeu partagé

- sécurité physique et émotionnelle avant tout
- non-agressivité vis-à-vis des autres joueurs
- différencier le Joueur de son Personnage

- Quelques principes...

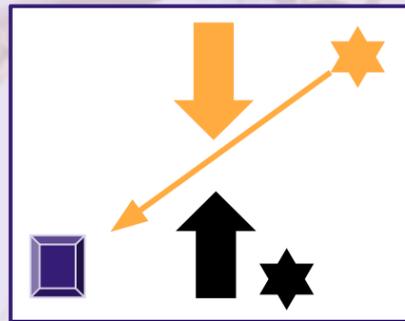
- Plutôt que de proposer des scénarios détaillés, partir de quelques idées simples pour concevoir des scénarios.
- On peut combiner les idées présentées
- Adaptation possible et encouragée du Terrain
- Penser aux conditions de victoire / objectifs de chaque groupe
- Il peut y avoir 3 ou + groupes avec des objectifs propres à chacun

- All for the King !



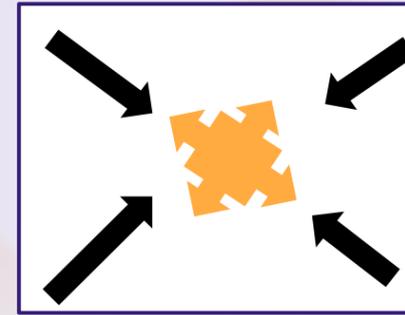
Chaque groupe à un chef/heros/VIP qu'il faut éliminer ou capturer.
Variante : il faut amener son chef (ou celui de l'adversaire en une zone déterminée du Terrain

- Mission for the King !



Le chef de chaque groupe a une Mission que lui seul peut effectuer (trouver un objet - ramener ou poser un objet à un endroit.; - Aller à un point précis du Terrain...). Son groupe le couvre. L'autre groupe doit l'en empêcher.
Variante : chaque groupe peut avoir un chef avec une mission similaire ou différente.

- Encerclement



Un groupe est encerclé et est attaqué par l'autre/les autres de tous côtés.
il peut être en terrain découvert, ou retranché dans une forteresse (matérialisé par tapis, plots, etc...) qui apporte des PV en plus...

- A vous de faire !



A chacun d'inventer une règle de base supplémentaire... et de compléter le croquis...

- PARAMÈTRES à MODIFIER

Règles de victoire ?

Nombre d'équiers ?

Forme et Taille du terrain ?

Obstacles sur le terrain ?
- leur rôle ?

Simulateurs autorisés / interdits ?

PNJ ? - Leur rôles ?

Durée maximum de la manche ?

Respawn ou pas ?

PVs loc ou De-loc ?

LUDIQUE

PHYSIQUE

IMMERSIF