

LES SURVIVANTS DE L'ÎLE-MONDE CHANT I : LE DERNIER COMPTOIR

☞ INFORMATIONS SUR LE JEU ET CONSIGNES ☞

I- INFORMATIONS PRATIQUES

- **Adresse du lieu** : [Domaine du Denais](#), 53290 Saint-Denis-d'Anjou
- **Parking** de 40 places
- **Sanitaires** : 3 w.c. et 3 douches
- **Prix des places** : PJ 80 €/ PNJ 30 €

- **Heure de début/de fin**

Vendredi 26/07 : 14h début des brief et ateliers - 16h début du jeu.

Samedi 27/07 : pause de nuit de 2h à 8h. Jeu continu jusqu'à la conclusion dans la nuit du samedi-dimanche.

Dimanche 28/07 : fin du jeu dans la nuit entre 2 et 5h du matin.
Débriefing du jeu lors d'un dernier repas entre 12h et 14h.

- **Repas** : du vendredi soir au dimanche midi inclus

Les repas seront préparés par la [Morsure de l'hiver](#)

- **Déchets** : en fonction du système de tri mis en place par la communauté de commune, des consignes précises vous seront fournies sur places. Dans tous les cas, votre impact en termes de déchets devra être minimal.

- **Droit à l'image** : En vous inscrivant au GN, vous acceptez par là même d'être éventuellement pris en photo et/ou filmé et que les images en résultant soient exploitées pour la promotion de l'évènement et de l'association. Vous renoncez implicitement à exercer votre droit à l'image en cas de photos de groupe et de portrait individuel dans le strict cadre du GN, de sa promotion et de la promotion de l'association. Les images ainsi fixées ne pourront être utilisées par d'autres personnes physiques ou morales que l'association GNEUH.

- **Feu et éclairage** :

Aucun foyer n'est autorisé qu'il soit hors sol ou non.

Nous n'accepterons pas en jeu l'utilisation de lampes à faisceau (lampe torche, frontale) Pour vous éclairer lors de vos déplacements nocturnes, vous ne pouvez utiliser que des éclairages omnidirectionnels avec des puissances adaptées à l'univers

de jeu comme des lanternes customisées ou des fausses torches (uniquement électrique, pas de flamme !).



- **Limite du terrain et zone hors-jeu :**

Les limites du site et les parties du site dangereuses seront marquées par de la rubalise (qu'il est évidemment interdit de franchir).



Le QG orga, l'infirmierie, la zone blanche et les toilettes seront hors-jeu, **pas les chemins qui y conduisent !** Les campements roleplay seront en jeu et sur le terrain de jeu, si vous ne disposez que d'une tente moderne, vous devrez la monter à l'écart dans une zone indiquée qui sera complètement hors-jeu.



II- DE LA SÉCURITÉ

- **La sécurité en combat :**

Si un affrontement éclate sur un terrain accidenté, glissant, en pente raide ou dans des escaliers, il est impératif de le déplacer en terrain neutre. De même, toute chute accidentelle doit faire l'objet d'une annonce "FREEZE" (cf. plus loin) le temps de s'assurer de l'état de santé de la personne et lui permettre de se relever. Au cours d'un combat, il est interdit de tirer ou frapper à la tête, à l'aîne et à la poitrine pour les femmes. Si cela devait arriver dans la confusion du combat, il est demandé de rompre l'engagement, de s'assurer que la victime va bien et de lui laisser le cas échéant le temps de se remettre avant de reprendre combat.

De la même manière, si un combat ou une action physique devait éclater dans un lieu mal ou pas éclairé, il faudrait le déplacer dans une zone suffisamment éclairée.

- **L'Équipe rouge et l'infirmerie**

L'équipe d'organisation est composée en majorité de personnes formées aux premiers secours. En cas d'accident, interrompez le jeu et contactez immédiatement un orga, il y en aura forcément un à proximité qui pourra agir ou contacter un orga compétent.

Un espace dédié sera prévu sur place pour accueillir ce genre de situation. Cela vous sera indiqué en début de jeu.

- **La sécurité émotionnelle :**

L'histoire à laquelle vous vous préparez à participer à travers votre personnage prend place dans un passé uchronique particulièrement sombre et violent. Cet état de fait qui sera retranscrit par des actes et des paroles en jeu ne doit faire oublier à personne que les gens à qui nous faisons face ont une sensibilité et un vécu que nous ne connaissons pas nécessairement et qu'il nous faut ménager par principe dans le doute. C'est pourquoi plusieurs outils sont proposés à la suite de ce paragraphe afin que chacun passe un bon moment et rentre chez lui avec des souvenirs agréables. D'une manière générale, les organisateurs apporteront une attention particulière à la sécurité émotionnelle de toutes les joueuses et de tous les joueurs tout au long de la partie. Ils attendent donc la même chose de toutes les participantes et participants. Cette section n'a pas pour but d'aseptiser le roleplay, bien au contraire. Elle offre un cadre qui permet de savoir immédiatement s'il y a ou non un problème hors-jeu, d'éviter les malentendus et d'aller plus loin dans l'interprétation sans avoir à s'en préoccuper.

- **Le mot clé "vraiment vraiment" :** Lorsqu'une joueuse ou un joueur se sent gêné par une situation en jeu, il peut utiliser le mot clé "vraiment vraiment" pour signifier à son interlocuteur ou interlocutrice que le propos relève d'une problématique hors-jeu. Exemple : "J'ai vraiment vraiment besoin de sortir de cette pièce" / "Ce serait vraiment vraiment bien que tu descendes d'un ton".
- **Le contact physique :** Qu'il s'agisse d'une menace, de faire les poches d'un mourant, de porter un blessé ou d'étreindre un personnage proche, tout contact physique direct quel qu'il soit doit faire l'objet d'un accord préalable entre les personnes impliquées. Il n'est pas nécessaire d'y passer des heures, mais un simple "*je vais te porter jusqu'à l'infirmierie*" ou un "*tu m'as manqué, laisse-moi te serrer dans mes bras*" permettent sans briser l'immersion d'avertir l'intéressé(e) de son intention et de lui laisser l'opportunité d'y souscrire ou non. Le moment qui sépare le brief du début de jeu est tout à fait indiqué pour se mettre d'accord avec les joueuses et joueurs des personnages proches (ou ennemis) du vôtre afin de vous mettre d'accord sur ce qui vous convient à ce niveau.
- **La Zone Blanche :** Proche du QG et à proximité de l'infirmierie hors-jeu, les organisateurs mettent à disposition des joueuses et des joueurs qui en ressentent le besoin un lieu à l'écart du jeu où ils pourront s'isoler et trouver une personne à l'écoute au besoin ainsi qu'un peu de réconfort. Ce lieu est bien évidemment hors-jeu.

III- DU RESPECT

• Des lois et règlements

Nous attendons de vous le respect des lois et règlements (communaux ou du site par exemple). Nous insistons notamment sur **l'interdiction de l'utilisation de drogue** pendant nos GN, et précisons que nous n'aurons **aucune tolérance pour les personnes en état d'ébriété**. Nous demandons à tous (joueurs comme orgas) de ne pas amener les sempiternelles réserves d'alcool en quantité. Vous pourrez acheter pendant le jeu des alcools légers à la taverne, en respectant bien entendu la plus grande modération. Un joueur ivre ou sous l'emprise de stupéfiant sera mis hors-jeu pour ne pas mettre en danger les autres joueurs.

• Des personnes, du harcèlement et du viol

Nous attendons de vous le respect des personnes, dans leur diversité et leurs différences, que ce soit les joueurs, les organisateurs, les pnj, les intervenants hors-jeu (cuisiniers, techniciens, photographes, etc.), ainsi que les riverains et personnes extérieures au jeu.

Aucun harcèlement ni aucun comportement déplacé ne seront tolérés, encore moins celui sous couvert du "jeu". Si une personne vous demande "vraiment vraiment" d'arrêter et que vous continuez, vous n'êtes plus dans le "RP" et vous pouvez être exclu du GN.

Rappelons également que le viol, les agressions sexuelles, le harcèlement sexuel et les outrages sexistes sont des infractions pénales et à ce titre réprimées par la loi. Les organisateurs n'auront pas la moindre indulgence à l'égard de tout fait de cette nature porté à leur connaissance par une joueuse ou un joueur.

Aucun ressort narratif ne tournera autour du viol. Aucune règle ne prévoit cette hypothèse en jeu et il s'agit là d'un choix conscient et volontaire. Il est donc strictement interdit de simuler d'une quelconque manière que ce soit un viol, ou de mettre en place des éléments de roleplay qui y font appel.

Il n'y aura absolument aucune tolérance à ce sujet de la part des organisateurs, et l'exclusion immédiate du jeu du fautif sera la réaction la plus minimale à tout incident de cette espèce.

• De l'environnement

Nous attendons de vous le respect de l'environnement. Nous essayons d'avoir le moins d'impact négatif sur l'environnement, nous demandons à tous les joueurs d'en faire autant (gestion des déchets, respect de la faune et de la flore, etc.) et nous faciliterons le covoiturage des participants.



IV- ANNONCES DES ORGAS ET MODE DE JEU

• Les annonces des orgas

Ce GN est un jeu qui limite volontairement les annonces. L'objectif est double : tout d'abord, dynamiser et fluidifier l'action, et ensuite donner davantage de poids aux annonces restantes, qui sont toutes hors-jeu et nécessitent donc une prise en compte immédiate et impérative :

“FREEZE” : prononcé à haute voix, tout le monde se fige. Cette annonce est utilisée soit pour prévenir d'un danger hors-jeu ou porter assistance à une personne à terre ou blessée, soit par les organisateurs pour des raisons scénaristiques. Dans ce dernier cas, il sera demandé aux joueuses et joueurs de fermer les yeux et de se figer. Tout déplacement est interdit lors d'une telle séquence sauf à la demande d'un orga. Ce qu'ils percevront durant le Freeze ne sera pas pris en compte dans leur roleplay.

“REPRISE” : Cette annonce marque la reprise du jeu.

“TRAUMA” : toutes les personnes à portée de voix perdent un point de Santé Mentale et en tirent les conséquences.

• La pause de nuit

Il n'y aura pas de réelle interruption de jeu la nuit. Néanmoins, par mesure de sécurité et afin de ménager les efforts de chacun, le PC orga sera fermé de 2h à 8h du matin dans la nuit de vendredi à samedi. Cela signifie que dans cette intervalle, ne seront pas pris en compte :

- la mort d'un personnage,
- le vol,
- toute action nécessitant l'aval un organisateur

Aussi nous conseillons vous de limiter le jeu de nuit à de la conversation, ainsi que de vous accorder un temps de repos suffisant. Aucun assassinat, pillage ou attaque de camp de la part de PJ ou PNJ n'auront lieu dans cette tranche horaire pour laquelle vous n'aurez pas à faire de tour de garde.

Notez cependant que rester à dormir dans vos camps en mode “hors-jeu” jusqu'à 10h ne vous gardera pas d'évènements de jeu débutant dès 8h. Un orga vous en informera à posteriori et vous en subirez les conséquences. Nous vous invitons donc vivement à être sur pied dès 8h.

