



Livret de Sécurité

Par **LES
ÉCHOS
DES LIMBES**

TABLES DES MATIERES

TABLE DES MATIERES

PARTIE 1 : Les Organiseurs et leur rôle.....	2
PARTIE 2 : Les différents type de sécurité et respect	3
A. La sécurité du terrain et durant le jeu.	3
B. La sécurité humaine et émotionnelle	3
C. La sécurité de vos biens	4
D. La sécurité au combat	4
E. Fair play et tolérance	5
F. Drogue et alcool.....	6
PARTIE 3 : Que devez-vous amener au GN.....	7

PARTIE 1 : LES ORGANISATEURS ET LEUR ROLE

Les Orgas sont signalés avec un bracelet rouge en jeu.

Les Organiseurs (Orgas) sont présents sur le GN pour faire en sorte que l'événement se passe dans le meilleur des cadres possibles :

- Ils sont membres d'une association partenaire et font leur maximum pour que vous puissiez vous amuser et profiter d'un moment convivial ;
- Ils maîtrisent le scénario conçu, l'histoire, la tram-line et l'ensemble des événements prévus sur le GN.

Par ces points, leur parole est **irrévocable**. Nous attendons donc un respect de leurs décisions, **même si elles ne vous satisfont pas**.

Par ailleurs, bien que les Orgas soient merveilleux en tout point, ce sont avant tout des êtres humains qui encaissent le stress et la fatigue sur toute la durée du GN. Si jamais quelque chose ne vous plaît pas dans leur manière de s'exprimer ou de prendre des décisions, nous vous prions malgré tout de **faire preuve de tolérance et de patience** envers eux.

Si vous n'êtes pas d'accord avec la décision d'un Orga, vous pouvez venir voir **l'Orga Général** du GN. **Il aura toujours le dernier mot, quoi qu'il se passe.**

Dans le GN, nous avons plusieurs organisateurs :

- **L'Orga Général/Les Orgas Généraux** : ils fédèrent l'ensemble de l'événement et des Orgas ;
- **Les Orgas de Groupe** : ils s'occupent de la gestion et de la validation de votre groupe. Il faut s'adresser à eux si vous souhaitez valider quelque chose, ou que vous avez des questions ;
- **Les Orgas Logistique** : ils s'occupent de la mise en place du jeu, notamment : de vos livrets de compétences ; de vos spécialisations, rituels, créations bizarres ; de l'éclairage et des effets spéciaux. Il faut s'adresser à eux si vous avez besoin de fabriquer quelque chose ;
- **Les Orgas PNJ** : ils ont la gestion des Personnages Non-Joueurs (PNJ) et font en sorte qu'ils puissent s'amuser et effectuer tous les petits rôles pour vous, en tenant compte de nombreuses contraintes. Ils font aussi le rôle d'arbitre durant les combats et de sécurité des joueurs du GN (« subir » une blessure en jeu et non hors-jeu). Ils ne sont pas là pour valider quelque chose pour les Personnages Joueurs (PJ) ;
- **Les Orgas Scénarios / BG / Tram line** : Ils connaissent vos Background (BG) perso, de faction, et toute l'histoire du GN. Il faut s'adresser vers eux si vous avez besoin de confirmer quelque chose sur votre BG.

PARTIE 2 : LES DIFFERENTS TYPE DE SECURITE ET RESPECT

A. LA SECURITE DU TERRAIN ET DURANT LE JEU.

Respectez la faune et la flore du lieu.

Vous n'êtes pas sans savoir que pour avoir un terrain utilisable en GN, il y a un gros travail en d'entretien en amont par leurs propriétaires, pour maintenir une sécurité et propreté irréprochable. Le minimum est donc de rendre le terrain tel quel à la fin du GN. Ainsi, nous vous demandons de bien vérifier au sol **de ne rien avoir laissé trainer ou oublié, même si ce n'est pas à vous.**

Ainsi, sont à prendre en compte les règles suivantes :

- **Les mégots et déchets sont à mettre dans une poubelle.** Par ailleurs, nous invitons les fumeurs à se procurer un contenant pour le mégots et cendres, surtout en période de sécheresse ;
- **Il est strictement interdit d'allumer un feu.** Ce dernier est autorisé exclusivement en plein air, hors sol et sous surveillance constante. Cette règle peut changer à tout moment selon les propriétaires du terrain.
- **Les toilettes sont à utiliser au maximum.** Merci de ne pas uriner à proximité des bâtiments où tentes.

B. LA SECURITE HUMAINE ET EMOTIONNELLE

Vous êtes responsable de vous-même.

Nous pourrions mettre mille et une règles, c'est à vous de prendre les meilleures décisions pour votre sécurité. Aussi, nous vous proposons les conseils suivants pour votre bien-être en jeu.

S'il y a un problème avec un joueur ou une joueuse : vous pouvez sortir du jeu et en parler avec la personne concernée à l'écart, sans couper le jeu des autres. Si malgré tout, vous ne trouvez pas un terrain d'entente, **rendez-vous au PC Orga¹ pour en discuter avec eux.** Ces derniers tenteront une médiation aussi efficace et juste que possible, et prendrons les mesures nécessaires et proportionnelles au problème.

Une « Safe Zone » sera à la disposition de tous. Il s'agit d'un endroit où les joueurs ressentant le besoin de s'extraire du jeu, peuvent s'y reposer. Un Orga ou un PNJ y sera présent (ou à proximité) en cas de besoin urgent.

La Safe Zone est aussi une zone de soin pour les personnes blessés. Selon le terrain et le matériel à disposition, il se peut que la Safe Zone soit trop petite. Donc, si jamais une personne est blessée où ressent un malaise, **elle sera considérée comme prioritaire sur la**

¹ Point de Contact des Orga en jeu

Safe Zone s'il y a déjà quelqu'un. Non pas que nous allons demander à la personne de sortir, mais si nous n'avons qu'un seul lit par exemple, il faudra le lui laisser par exemple.

Point important : Le "VRAIMENT VRAIMENT" est un code pour signaler que vous passez hors-jeu et que le problème est réel et/ou personnel. Par exemple :

- Si vous êtes dans un combat et que vous êtes le porteur d'un coup sur un autre joueur, allez voir l'état de la personne, ignorez tout le reste ;
- Si c'est dans une situation spécifique, notamment en termes de Rôle Play, évaluez l'état de la personne : si elle ne va pas bien, psychologiquement ou physiquement parlant, amenez-la dans la Safe Zone.

Concernant le jeu sexuel, physique, moral : si vous décidez d'effectuer une action pouvant potentiellement être mal comprise ou mal vécue par la personne (PJ ou PNJ), **demandez le consentement avant.** Si la personne dit "**NON**", discutez d'une alternative ou ne le faites pas tout simplement. Merci de tenir compte du mot "**NON**", ou de tenir compte de l'hésitation de votre interlocuteur, homme comme femme. Ne forcez pas, même par la parole, et faites preuve de bienveillance envers autrui.

Absolument rien, quel que soit : l'univers, l'ambiance, les personnes, n'autorisera un viol Rôle Play.

C. LA SECURITE DE VOS BIENS

Conformément à la CGP, nous nous dégageons toutes responsabilités en cas de vol ou perte de l'un de vos biens.

Voler les biens d'autrui, que ce soit de l'argent ou un objet personnel, est un acte qui n'a pas à se produire en GN et qui est répréhensible par la loi. Si vous êtes suspecté d'avoir volé quelque chose à quelqu'un, **l'équipe organisatrice est libre de faire appel à la gendarmerie pour une fouille intégrale votre tente et de votre véhicule.** En cas de refus, vous pourriez être exclus du GN, et une procédure judiciaire pourra être mise en place.

Les tentes sont toutes hors-jeu. Nul n'est autorisé à se rendre dans la tente de quelqu'un d'autre sans son accord. Si jamais vous voyez quelqu'un le faire, signalez-le au PC Orga. Sauf si vous comptez acheter quelque chose dans un stand, vous ne devez pas garder d'argent sur vous pendant le jeu, pour votre propre sécurité. Nous vous encourageons donc à laisser votre argent dans votre véhicule pour un maximum de sécurité.

D. LA SECURITE AU COMBAT

Toutes les armes et armures utilisées pendant le jeu doivent être amenées durant la remise de vos fiches et dotations avant le jeu. Si une arme ne passe pas ce « *Check arme* », elle ne pourra pas être utilisée pendant le GN. Les armes qui seront refusées lors du check seront entreposées au PC Orga pendant la durée complète du GN. Vous pourrez les récupérer à la fin de celui-ci.

En ce qui concerne les armes :

- **Ne détériorez pas le matériel d'autrui ;**

- **Aucune arme réelle (métallique) n'est autorisée sur soi**, à l'exception du moment du repas (couteau pour manger uniquement) ;
- **Les armes d'airsoft sont interdites.**

En ce qui concerne les combats :

- **Ne portez pas de coup à la tête et aux parties sensibles, ni de coups d'estoc** (sauf si ce type de frappe a été autorisé avec votre arme par les Orgas). Si jamais vous donnez un coup violent ou que vous faites mal à votre adversaire, ignorez tout ce qui se passe autour de vous et allez vérifier l'état de votre compagnon, même si c'est un ennemi. Si nécessaire, prenez contact avec un orga ou un secouriste (ces derniers porteront un brassard avec une croix dessus) ;
- **Si un coup accidentel a été reçu à la tête** : ne reprenez pas le combat immédiatement, laissez passer un peu de temps. Un coup à la tête a toujours un impact psychologique, cela a tendance à activer des attitudes réflexes. Reprenez dans le calme, et surtout dans la maîtrise de vous-même, afin de ne pas engendrer de contre-blessure ;
- **Si en combat l'un ou l'autre des adversaires s'approche d'un obstacle** (grosse racine, arbre, fossé, corde, souche...), signalez-le. Le combat passe alors en hors-jeu, le temps de trouver un endroit sécurisé pour continuer ;
- **Les coups forts et violents sont formellement interdits !!!** En cas de récurrence, et si plusieurs avertissements ont été répétés par un Orga, ce dernier prendra des mesures définitives pour sanctionner la personne fautive ;

Certaines armes peuvent donner des coups d'estoc comme les flèches, les carreaux, les bâtons, les lances de jet, etc.... Nous n'interdisons pas les coups d'estoc pour ces armes-là, à condition qu'elles passent le Check. **CEPENDANT**, vous devez être très prudents lorsque vous combattez. Si jamais vous faites mal à plusieurs reprises, votre arme sera confisquée pour le reste du GN. Elle vous sera évidemment restituée à la fin de celui-ci.

Enfin, si vous souhaitez finir votre ennemi en beauté (comme accomplir une fausse estocade passant de part et d'autre du corps de l'ennemi) cela reste possible, mais inclue le **Fair play avant tout**.

E. FAIR PLAY ET TOLERANCE

Vous incarnez un personnage et nous vous demandons de rester le plus possible dans votre rôle pour éviter toute confusion et briser le jeu des autres.

Ne prenez pas les remarques pour vous personnellement, car la personne en face de vous jouera elle aussi un rôle. Si votre personnage ne s'entend pas avec un autre, ce n'est pas une raison pour réellement haïr le joueur. Gardez à l'esprit que ce ne sont que des rôles.

Évitez aussi de faire la distinction entre PJ et PNJ : les PNJ peuvent également avoir un rôle dans votre groupe et ne sont pas des « pions ».

En cas de situation dérangeante physique ou émotionnelle, n'hésitez pas à dire « **STOP** » ou d'appliquer le « **Vraiment vraiment** ».

Enfin, respectez vos points de vie et les règles du jeu, ce qui implique d'accepter votre mort, ou une situation qui ne se passe pas comme prévu. Il se peut également que le GN ne vous offre pas exactement ce que vous attendiez de votre personnage mais rassurez-vous : vous avez moult possibilités à explorer pour le faire évoluer.

F. DROGUE ET ALCOOL

Aucune drogue ne sera tolérée sur le terrain.

Mais il y a aura sans doute de l'alcool sur le GN.

Il est toujours sympathique de passer un moment avec les autres une chope à la main, mais n'oubliez pas que l'alcool endort et qu'au-delà d'une certaine dose, il peut se passer des choses étranges. Veillez donc à ne pas dépasser les limites du tolérable.

En cas d'ébriété avancée, vous serez priés de rejoindre votre campement pour dormir. **En cas d'ébriété répétée, nous pourrions venir à vous exclure définitivement du jeu.**

PARTIE 3 : QUE DEVEZ-VOUS AMENER AU GN

Voici une petite liste non exhaustive pour **vous aider à bien vous préparer pour un GN** :

- Vos affaires de toilette ;
- Votre Matériel de campement et de couchage ;
- Un costume et de quoi réarranger ce dernier si vous venez à mourir pour incarner un autre personnage ;
- De quoi vous couvrir, les nuits sont parfois fraîches ;
- De l'eau dans une gourde où une bouteille camouflée, pour vous ;
- Vos couverts ;
- Vos médicaments si besoin ;
- Tous vos documents liés à votre personnage, **qui sont à imprimer par vous-même. Ils ne seront pas fournis sur place.**