

Überfall

LE LIVRET HORS-JEU



Pour le confort de jeu de tous, ce livret récapitule et explicite les points importants de la parti Hors-Jeu de l'événement. Informations générales, logistique et règles de respect et de sécurité, il s'agit pour l'essentiel de données pratiques et de rappels de bon sens que l'expérience nous a cependant appris à ne pas négliger.

Nous vous encourageons donc à feuilleter ce livret avec attention et, si besoin, à poser le plus tôt possible des questions, soit sur le forum, soit par mail. Nous y répondront au mieux de nos compétences et cela nous aidera à augmenter et améliorer ce livret (forcément imparfait et incomplet) pour le prochain GN.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Contacter les orgas

Par **mail** (rajouter [Uberfall] en bannière de votre titre de message) :

lysandre33@hotmail.fr
vikingbarbu@gmail.com
centballesetunmars@hotmail.fr

Par MP, sur le **forum** (www.centballesetunmars.net):

Willy, c'est "Willy"
Gautier, c'est "Mr Gé"
Manu, c'est "Lord Pepper"

Sur **Facebook** (notre page : Cent Balles et un Mars) :

Willy Dlm
Mr Gé Odhinnsson
Manu Al-Jirundi

Par **téléphone** :

Willy : 06 49 32 90 63
Gautier : 06 37 87 44 58
Manu : 06 22 97 46 41
Le Moulin : 05 53 03 23 66

Venir sur le terrain

Coordonnées du terrain :

Moulin de Lavaure
Mauzens-Miremont
24260 Le Bugue / Dordogne
GPS : 44.986838,0.96169

Depuis Bordeaux :

- Prendre l'autoroute A89, direction Périgueux. Près de 100 km plus tard : prendre la sortie n°16, "Limoges-Brive-Sarlat-Périgueux Est"
- Dirigez vous vers la D710 (direction "Sarlat"). C'est la D6089 qui vous emmène de la Sortie 16 à la D710. Prenez la D710 direction "Sarlat" et "La Douze" (15 km environ)
- Après "La Douze", il y aura une patte d'oie : la D710 croise la D45. Prenez à gauche, la D45, direction "Saint-Felix-de-Reillac". 3km plus loin, la D45 donne naissance à la D47 (et continue par ailleurs). Prenez la D47.
- Vous allez traverser "Saint-Felix" et finir par arriver à un croisement nommé "La Loullié" : à droite, la D32, à gauche la D32E5. Prenez la D32E5. Faites attention, vous êtes bientôt arrivé !
- Vous allez croiser, sur votre gauche, un bar paumé nommé le "Moulin de Souffron". Tournez immédiatement à gauche sur une petite route communale qui longe le bâtiment (vous êtes à environ 1 km de votre destination)
- ROULEZ AU PAS !
- La route monte, en haut de la côte vous prenez à gauche, et au second croisement vous prenez à droite. La route redescend, vous êtes arrivé !

Depuis Toulouse :

- Prendre l'autoroute A62 / A20 direction Montauban. Passé Montauban, continuez à rouler sur l'autoroute et prenez la sortie 58 "Cahors Centre"
- Roulez sur l'espèce de rocade de Cahors, en suivant la D820 et les panneaux annonçant Bergerac (même si vous n'irez pas jusqu'à Bergerac), direction "Villefranche du Périgord". Vous allez arriver sur la D811. Suivez la D811, puis tournez sur la D660
- Passez Goujounac, Frayssinet le Gélat, Villefranche du Périgord, Saint Cernin de l'Herm, Mazeyrolles et pleins de bleds avec des noms super sympas, direction "Le Bugue". C'est le moment long et chiant, de la départementale pendant une heure.
- C'est au Bugue qu'il ne faut pas vous tromper. Suivez la D710 direction Périgueux, mais DES QUE VOUS SEREZ SORTIS DU BUGUE, tournez à droite direction "Rouffignac" et "Savignac".
- Vous allez croiser, sur votre gauche, un bar paumé nommé le "Moulin de Souffron". Tournez immédiatement à gauche sur une petite route communale qui longe le bâtiment (vous êtes à environ 1 km de votre destination)
- ROULEZ AU PAS !
- La route monte, en haut de la côte vous prenez à gauche, et au second croisement vous prenez à droite. La route redescend, vous êtes arrivé !

Horaires du jeu

Il est possible d'arriver sur le terrain dès le vendredi 10 novembre, à partir de 12h00. Il faut être sur le terrain au plus tard à 20h00. Nous comptons sur les joueurs qui ont beaucoup de matériel (costumes ou campement) pour arriver le plus tôt possible. Si vous ne pouvez pas être à l'heure, merci de nous en tenir informé.

Le briefing aura lieu le vendredi vers 21h00, en costume. Le jeu débutera en suivant. Aucune pause n'est prévu, mais vous pouvez vous mettre en pause quand vous le souhaitez, pour dormir par exemple, dans les zones Hors Jeu prévues à cet effet. Le jeu s'achève dans la nuit du samedi au dimanche, vers 03h00.

Le dimanche sera consacré au rangement, auquel tous devront participer, ainsi qu'au debriefing et à un repas façon auberge espagnol pour finir le week-end sur une note conviviale.

La PAF

La Participation au Frais est de 15€24, auquel s'ajoute 5€ d'adhésion annuelle comprenant les frais d'assurance (auprès de la FédéGN). Cette PAF sert à assurer le fonctionnement annuel de l'association, et à payer les différents éléments de jeu achetés pour le GN. Le terrain est mis à disposition par les Éclaireurs de France, et il est de notre responsabilité à tous de le rendre en l'état. Par ailleurs, l'association participe régulièrement à des chantiers avec les Éclaireurs afin d'entretenir et d'améliorer le terrain, n'hésitez pas à nous rejoindre.

En plus de la PAF, une participation de votre part sous forme de denrées est souhaité. Ce don est intégralement redistribué à une association militante partenaire, Mine de Rien, qui organise des p'tits dej' solidaires ouvert à tous sur Bordeaux. Pour ne pas vous ruiner inutilement, voici quelques exemples de dons possibles : ingrédients pour crêpes (sucre, farine, œufs, sucre vanillé, fleur d'oranger), café, thé, biscuits, brioche, viennoiseries "longue conservation", jus de fruit, confiture, etc...

LOGISTIQUE

Le couchage Hors-Jeu

Il n'est possible d'interagir avec un personnage que si la personne qui l'incarne est réveillée et costumée. Et si vous êtes en train de vous costumer ou de vous réveiller, merci de ne pas interagir avec les personnes En Jeu et de faire fi de ce que vous voyez ou entendez. Pour simplifier cette démarcation et tenter d'améliorer la qualité du sommeil des joueurs et des joueuses, nous proposons à chacun·e d'entre vous de dormir dans une zone Hors Jeu. Tout le monde ne pourra pas dormir dans la même zone, c'est pourquoi nous les avons déjà attribuées.

La Ligue et les Norsees pourront dormir dans le grenier.

L'expédition du Nordland, ainsi que les trois "bourgeois" de la Bretagne, pourront dormir dans la ludothèque.

Les chevaliers et leur suite pourront dormir dans la cabane en bois.

Les PNJ pourront dormir dans les dortoirs au dessus de la cuisine.

Nous demandons aux joueurs et joueuses qui vont dormir dans ces zones HJ de laisser les éléments de scénarios dans des zones de jeu. Il est possible de garder ses possessions, mais nous demandons de laisser tous les objets de jeu, reliques, et autres, accessibles pour les autres joueurs et joueuses (mais éventuellement cachés).

Le terrain est froid et humide, et malgré la possibilité qu'il y aura de dormir Hors Jeu dans les bâtiments, ces bâtiments restent eux même froid et humide, et pas ou très peu chauffés. Aussi il est impératif de **prévoir des couchages chauds**. Vraiment chauds.

Si vous le souhaitez, vous pouvez faire le choix de dormir dans des zones de jeu, c'est à dire dans les campements par exemple, ou assis·e sur une chaise dans une salle commune. Mais si vous faites ce choix, c'est que vous acceptez que les autres puissent faire du bruit ou s'agiter autours de vous.

Les campements

En jeu, les personnages seront dans un QG mobile. Ils ne vivent pas là habituellement, mais ont pu faire transporter du matériel pour s'y installer quelques jours. Nous demandons donc à toutes les personnes qui pourront le faire, d'installer un campement pour représenter ce QG. Il faut bien prendre en compte que, malgré les alliances qui existent dans cette colonisation, l'idée de nation d'origine est forte, et la plupart des groupes/clans vivent entre eux, et reproduisent ces schéma dans le QG. Il n'y aura donc pas un gros campement, mais quatre de plus petites tailles.

Les campements doivent être composés exclusivement de tentes ou tonnelle pouvant faire illusion dans l'univers (tentes sahariennes ou médiévales, tentes militaires etc...). Si vous n'avez pas de matériel adéquat et que vous ne réussissez pas à vous en faire prêter, alors préférez ne rien prendre que prendre quelque chose qui sera complètement en décalage. Maintenant, nous sommes assez souples et une tonnelle qui ne ferait pas trop moderne ferait parfaitement l'affaire.

Nous en appelons à toute votre bonne volonté pour créer ces espaces de vie. Si vous avez du matériel de campement, coffre, fourrure, nappes, verres, bouteilles roleplay, etc... et que vous pouvez les amener sur le terrain et les ramener chez vous ensuite, allez-y ! Nous comptons vraiment sur une organisation participative

pour décorer ce lieu. Et gardez à l'esprit qu'il est de toute façon préférable d'avoir une unique tente bien décorée pour une nation que plusieurs tentes complètement vides. C'est là que nous vous invitons à en discuter entre vous. Il est inutile de prendre des tables et des bancs, il y en a déjà un bon nombre sur place. Si les banc n'ont pas besoin d'être recouverts, les tables elles font modernes si elles ne sont pas recouvertes de nappes.

Si nous demandons aux joueurs d'être respectueux du terrain de manière général, nous demandons également que vous soyez extrêmement vigilant quand au respect de l'ambiance de ces zones. Nous vous demandons de faire au mieux pour tenter de camoufler tous les éléments Hors Jeu qui viennent régulièrement fleurir dans les zones de jeu (paquets de M&Ms, bouteilles de kro à chaque coins de table, etc...)



Les repas

La nourriture doit impérativement être roleplay. La PAF de ce GN ne comprend pas les repas, mais seulement du café, du thé et de la soupe en continu. Nous mettrons à votre disposition une cuisine avec des frigos, congélateurs, plaques de cuisson gaz, casseroles, marmites, fours, micro onde.

Nous affecterons un PNJ par demie journée dont la mission sera de s'occuper de la cuisine, de veiller à ce que le gaz ne reste pas allumé, que l'endroit reste globalement clean, etc... Cependant, il/elle ne sera là ni pour faire votre cuisine (sauf s'il ou elle se propose) ni pour faire votre vaisselle (là encore, sauf si il/elle se propose).

Nous vous demandons de prévoir de la vaisselle roleplay. On est très large sur le sens RP de la vaisselle, des couverts en métal et une assiette blanche peuvent très bien faire l'affaire! Si vous n'en avez pas, il y en a sur place, il faudra simplement

les ramener propres à leur place. De même pour tout les bonbons, amuses gueules et grignote, merci de prévoir des contenant roleplay, comme des torchons, des pochons en tissus, ce genre de choses. Et pour les bières, si vous avez l'occasion de la boire dans des godet, des verres, des choppes, c'est mieux aussi.

Les repas de groupe ne sont pas imposés, mais vivement conseillés ! Nous vous invitons à vous organiser en groupe (notamment par origine, par exemple) pour prévoir des repas commun en vous répartissant la liste de courses, en organisant des repas en jeu dans vos campements.

L'éclairage

Nous vous demandons de prévoir des éclairages roleplay. Nous acceptons un peu tout les types de lanternes, du moment qu'il n'y a pas de flamme "découverte". Donc vous pouvez prévoir au choix : une lampe à pétrole, une lanterne avec une bougie ou une lanterne électrique (ou lanterne ordinaire dans laquelle est placé un dispositif électrique). Dans ce dernier cas, nous vous invitons à prévoir un dispositif roleplay qui permette de dissimuler la lumière bleutée produite par ces lanternes et de correctement les "habiller". Il n'est donc pas possible de prévoir des torches, torchères, et bougies sur bougeoirs (sauf aux endroits que nous aurons choisis, et nous vous demanderons de ne pas les déplacer).

Gardez à l'esprit que même en restant proche des bâtiments, vous n'aurez pas la lumière des spots, car nous couperons toutes les lumières, que ce soit les spot ou les néons dans les bâtiments. Nous nous chargerons de l'éclairage des lieux de vie communs. Il pourra arriver qu'on utilise des lumières modernes avec des filtres de couleurs ou de la musique. Considérez à ce moment là que cela fait partie de la scénographie, et que ces lumières et ces musiques n'ont pas de réalité en jeu, elles sont simplement là pour contribuer à l'ambiance.

Vous aurez accès à une pièce de vie commune dans laquelle il y aura une cheminée. Vous pourrez faire un feu dans cette cheminée, et l'entretenir au long du jeu. En dehors de cette cheminée, les feux de camp sont interdits. Cependant, nous autorisons les feux dans des braseros, à la condition qu'ils soient un minimum surveillé, pas en dessous d'un arbre ni d'une tente, et qu'il y ai un extincteur pas loin en cas de pépin. Si vous n'avez pas d'extincteur, nous vous en fournirons un. Si vous avez un plan pour récupérer deux tonneau en métal, ça nous intéresse pour vous faire des brasero.

Autres commodités

Malgré la rudesse des lieux en hiver, nous disposons tout de même de quelques commodités. Outre la cuisine équipée, l'électricité, l'eau courante, les tables et les bancs à disposition, il y a aussi :

Des toilettes. Nous vous demanderons d'utiliser simplement ceux du moulin et ceux placés dans les sanitaires en face du campement bretonnien. Nous fournissons le PQ.

Des douches. Oui, et même qu'il y a de l'eau chaude si on y passe pas tous et toutes trois heures...

Nous mettrons des poubelles à votre disposition, pour le verre et le reste.

Respect et sécurité

Lutte contre le harcèlement sexuel

Le jeu n'est pas un exutoire pour la parole sexiste ou les soit-disant "plaisanteries" sur le viol. Comme pour n'importe quel propos faisant l'apologie ou la publicité de toutes les formes d'oppressions (sexistes, racistes, classistes, homophobes, etc.) ceux-ci ne peuvent être que **justifiés par le rôle** incarné et **consentis par vos partenaires** dans le cadre du jeu. Mais l'excuse du jeu ne doit pas imposer à une personne de subir la violence de votre personnage. Il doit être possible de s'y soustraire, au besoin avec l'aide des orgas qui sont à même d'offrir d'autres perspectives de jeu. Donc si un joueur, une joueuse ou un PNJ tient des propos insupportables au travers de son personnage, cette personne doit accepter que d'autres prennent de la distance avec elle (quitte à le signifier hors jeu s'il faut en arriver à ces extrémités pour être compris). Le prétexte d'être en jeu n'autorise pas tout, et nul ne doit se voir imposer une scène qu'il ou elle vit comme insupportable. Dans tout les cas, hors du jeu, ces propos sont à bannir.

Il en va des gestes comme de la parole, si ce n'est qu'ils sont encore plus traumatisants. Ne prenez aucun risque et convenez systématiquement à l'avance avec vos partenaires de jeu des gestes intimes que vous vous **autorisez mutuellement** (prendre la main, caresser le bras, enlacer, embrasser, faire du pied, simuler, etc.). Si vous avez une inspiration soudaine, n'hésitez pas à briser le jeu de manière élégante pour vous mettre d'accord sur les limites, en toute discrétion. Dans tout les autres cas, un geste intime effectué par surprise et sans consentement est une agression. Celui qui le commet est un agresseur. Et sera donc exclu du jeu. La nudité imposée est une agression. Ceci signifie aussi bien mettre nue (exposer nue, ou regarder nue) une personne sans son consentement (y compris par la pression psychologique du jeu), que de se mettre nu•e soit même ou de dévoiler sciemment une partie intime de son corps à des yeux qui s'en serait bien passé.

Si vous subissez une agression de nature sexiste durant l'événement, essayez de ne rester pas seul•e avec. Vous pourrez en faire état aux orgas ou à une personne de référence et de confiance, une PNJ volontaire qui vous sera signalée au briefing.

Droit à l'image

En participant à cet événement, vous acceptez d'être pris en photo. Le seul endroit où nous diffuserons ces photos, c'est sur le forum de l'association. Si vous souhaitez récupérer une photo sur laquelle vous figurez, vous pourrez alors le faire à loisir et la diffuser sur les réseaux sociaux. Mais il vous est interdit de diffuser des photos où d'autres figurent si vous n'avez pas leur accord explicite. Et, de la même manière, si vous tombez sur une photo de l'événement, nous vous demandons de ne pas identifier les personnes qui s'y trouvent.

Tri des déchets

Sur place, nous pratiquons le tri des déchets en particulier concernant le métal, le carton, le verre et le compost. Nous vous demandons donc de jeter les déchets dans les bons containers. Ne jetez aucun déchet sur le terrain, même biodégradable : le compost est là pour ça. Par ailleurs, les fumeurs doivent se munir de cendrier portable.

Encadrement de l'usage des drogues

Il est interdit de fumer dans les bâtiments et vous devez absolument prévoir des cendriers de poche lorsque vous êtes en nature. L'alcool est interdit dans cet événement. Cependant, si vous souffrez d'une accoutumance au point qu'il vous est douloureux de vous passer totalement d'alcool un week-end entier il est possible de nous arranger. Nous nous réservons dans tout les cas le droit d'exclure du jeu toute personne nous paraissant trop éméché pour ne pas nuire au jeu, et ceci à ***notre propre et seule appréciation subjective***. Les autres drogues ne sont pas les bienvenues sur le terrain (exactement au même titre que l'alcool) Nous nous réservons donc pareillement le droit d'exclure du jeu tout personne sous l'effet de produits stupéfiants et risquant à nos yeux de nuire au jeu.

Risque sanitaire lié aux tiques

Les tiques peuvent être à l'origine d'infections et de maladies bactériennes parfois gravissimes (la plus connu étant la maladie de Lyme) C'est un risque réel, qu'il ne faut pas négliger. Sur le terrain, il y aura de très nombreuses zones de hautes herbes, il est donc plausible qu'il y ait des tiques. Comme notre loisir nous empêche de les éviter, voici nos conseils :

Achetez un tire-tique. Vérifiez après le GN, scrupuleusement, toutes les zones de votre corps. Faites vous aider d'un, d'une, ou de plusieurs partenaires volontaires. Les tiques se cachent souvent dans les replis de la peau (derrière les genoux, les aisselles, l'aîne, le nombril, etc) Certaines sont toutes petites, donc cherchez bien ! Moins longtemps la tique reste sur votre corps, moins vous avez de chance qu'elle vous infecte. N'attendez pas une semaine avant de les chercher. N'utilisez pas d'éther : ça assomme la tique qui régurgite dans votre corps ce que son estomac contient. Si, elle est infectée, elle vous infectera. L'utilisation d'un tire-tique est vivement recommandée. Si dans les jours qui suivent le GN vous ressentez de la fatigue, de la fièvre, et/ou si vous avez des rougeurs sur la peau, allez voir un médecin et expliquez lui que vous avez été en contact avec des tiques. Vous aurez droit à un (ou deux) dépistage. N'hésitez pas à insister auprès de votre médecin, tous ne sont pas sensibilisé aux risque liés à la maladie de Lyme.

Les maladies transmises par les tiques se soignent très facilement, à condition de les dépister à temps et correctement.

Sécurité en combat

Une vigilance toute particulière est demandée en combat, tant au niveau de la sécurité que du fairplay :

Au cours d'un combat, vous devez utiliser des armes validées par les orgas. Les coups donnés sans armes, avec votre corps, sont bannis; de même que les projections, les placages ou les prises de soumission. Si le combat se déroule dans une zone dangereuse, vous devez mettre le jeu en pause et vous déplacer.

Les coups "mitraillettes" sont interdits, on ne frappe pas avec violence et on ne force pas sur l'arme de l'adversaire s'il a paré le coup. Il faut prendre le temps d'armer son geste, pour faire un beau combat, avec des mouvements amples et souples. L'important est que le coup soit vu et senti suffisamment pour être pris en compte, en touchant distinctement une partie du corps de la cible (autre que le cou, la tête, ou le sexe -et les seins pour les femmes-)

Enfin, si vous êtes témoin d'un accident, en combat ou ailleurs, en plus de faire appel à l'un des secouristes désignés en début de GN, alertez au plus vite les orgas. Même si vous estimez que la situation est sous contrôle !