

Date et lieu

Le jeu de rôle grandeur nature "De capes et d'écaillés" se déroulera les 28, 29 et 30 septembre 2018. L'évènement se tiendra sur le site du manoir de Keruscar, sur la commune de Lannéanou, non loin de Morlaix (Finistère Nord-Est).

Le site de jeu

Le site de jeu est :

Keruscar, 29640 Lannéanou

Un fléchage sera fait sur les derniers km.

A votre arrivée, un PNJ ou un organisateur vous indiquera le lieu où décharger vos affaires de jeu et votre campement. Puis le parking et le lieu de check de toutes les armes en jeu.

Le parking hors jeu pourrait être un peu éloigné (pour ne pas nuire à l'ambiance du jeu) un système de convoyage serait dans ce cas à organiser entre joueurs

On vous indiquera par la même occasion l'emplacement prévu pour les tentes en jeu et hors jeu.

Important : une fois sur le site les joueurs s'engagent à respecter les règles suivantes :

- à aucun moment il ne peut y avoir plus de 15 joueurs en même temps dans le manoir qui est un lieu du jeu, c'est une exigence des propriétaires du site. Les orgas veilleront (par le biais du role-play si possible) à la bonne tenue de cette règle. Et notamment parce qu'il s'agit de la propriété du comte de Rochefort, seuls les personnages de haut rang y auront accès
- la chapelle présente sur les lieux est un caveau familial : veuillez respectez ce lieu en conséquence, seule une partie clairement délimitée par le carrelage de la chapelle sera un lieu du jeu.
- les propriétaires avisés seront sur les lieux. Ils n'auront pas de rôles à interpréter et seront costumés seulement s'ils le souhaitent avec un brassard qui les identifie clairement. Leur règles prévalent sur toutes les règles du jeu et sur celles des orgas :-). En principe nous sommes tous des gens civilisés donc cette règle est implicite...

P.A.F. du GN

Nous avons fixé le montant de la participation aux frais du GN à 80 euros pour les joueurs (PJ) et de 32 EUR pour les figurants (PNJ). Cette participation aux frais comprend notamment votre cotisation annuelle en tant que membre adhérent à l'association An Termaji, les 2 petits déjeuners et les 3 repas fournis du samedi matin au dimanche midi, les boissons servies pendant le jeu et l'ensemble des autres frais engagés pour la mise en place de l'évènement.

Contact

Le GN propose plusieurs moyens de communication vers et entre joueurs :

1. Site web :
<http://parties-civiles-asso.fr/de-capes-et-d-ecailles/>

2. Page Facebook :

<https://www.facebook.com/DeCapeEtDEcailles2/>

3. Le forum qui est un espace de communication dédié aux joueurs et orgas. Vous pouvez vous y présenter et peut être rencontrer informatiquement vos futurs compagnons d'infortune ; vous le trouverez à l'adresse :

<http://dcede.forumactif.com/>

Pour contacter les orgas de manière directe pour une question vraiment privée, vous pouvez écrire à : gn-antermaji@parties-civiles-asso.fr

Le site a un très mauvaise couverture du réseau téléphonique, il sera difficile de nous joindre par téléphone quand nous seront sur les lieux mais tentez le **06 73 21 06 66** (Julian) ou **06 82 91 78 60** (Sylvain).

Couchage

Vous dormirez:

- soit en jeu dans vos campements sous tente (type sahara ou historique) ou dans des bâtiments avec sol en terre battu,
- soit au camp "village dortoir" hors-jeu (en tente type sahara)
- soit en tente classique, sur un champ adjacent.

Vous êtes libres de louer une chambre du manoir (Il n'y a que quelques places de cette nature!), un gîte extérieur, un chambre en extérieur, chez un proche à proximité ... aux conditions de maintenir votre véhicule hors du champ de jeu et d'être présent chaque jour au début de jeu (9h)

Costume

Nous vous demandons, en plus du costume de votre personnage, d'apporter si vous le pouvez un costume de rechange de couleur noire (pantalon, chaperon, chemise, robe de bure, cape, etc.).

Briefing

Nous sommes en attente de vos questions jusqu'au 15 septembre. Après nous ne serons plus en mesure de vous répondre de façon détaillée et satisfaisante.

Il n'y aura pas de briefings individuels avant le jeu, le jour même du GN

L'arrivée

Les Personnages Joueurs (PJ) sont attendus sur le site **Vendredi** à partir de 18H. Il est inutile de venir plutôt, le site sera inaccessible avant cette heure.

Les Personnages Non Joueur (PNJ) pourront venir entre 16h et 18h (si c'est possible) pour permettre d'appréhender les lieux et les attentes des organisateurs.

Tâches avant le lancement du jeu

à peu près dans l'ordre :

- Installation de votre couchage « hors-jeu »

- Récupération de votre enveloppe au PC orga dans la zone d'accueil, une enveloppe par joueur, chaque joueur devra passer lui-même récupérer son enveloppe.
- Récupérer des objets spécifiques qui ne rentrent pas dans une enveloppe.
- Faire tester et valider vos armes.
- Faire tester et valider vos armures.
- Costume et grimage
- Manger un morceau tant que vous avez le temps pour le faire
- Briefing personnalisé en cas de besoin. ATTENTION ce sera **extrêmement** rare, justifiée par un cas de force majeure : le planning du bon déroulement du jeu prime sur les retards des joueurs !
- Vérification par les organisateurs que tous les joueurs sont arrivés et prêts.
- Fermeture de l'accès au terrain du GN
- Début des ateliers avec une déambulation des joueurs appelés par leur code
- Ateliers en groupe sous conduite d'un orga ou PNJ

Si j'arrive après le début du GN je fais comment pour entrer sur le terrain ?

Garez vous près du site, costumez-vous même sobrement, puis rentrez sur le site du jeu en levant le poing en l'air pour signaler que vous êtes hors-jeu. Rendez vous QG orga au au manoir ou auprès d'un organisateur que vous aurez reconnu (sans interrompre une séquence de jeu bien entendu). On vous donnera des consignes pour la suite.

Le jeu

Le lancement du jeu

A partir du moment où le jeu est lancé par les organisateurs, vous êtes en jeu à la minute même.

Rôle-playing

Vous vous êtes tous investis dans la préparation de votre personnage, alors pour profiter au mieux de ce jeu de rôle en grandeur nature nous souhaitons du Rôle-playing sans interruption.

Notre volonté est d'aller vers un jeu immersif dans lequel nous sommes tous artisans de sa réussite. Restez dans la posture et dans le jeu réclamé par votre personnage, même entre vous alors que vous pensez que personne ne va vous entendre. Faites ressentir l'identité culturelle de votre personnage, par sa façon de parler, de se vêtir, mais aussi par ses coutumes.

C'est un GN « fantastique » oui, mais cela n'empêche pas un certain réalisme dans les réactions.

L'utilisation du « hors-jeu » intempestif sera très malvenue. Les seules personnes pouvant suspendre le jeu sont les organisateurs, et nous le ferons pour des raisons précises. Si vous devez sortir du jeu, faites le de façon à ne pas impacter sur le jeu des autres participants.

Le fair-play et état d'esprit

Qui n'a pas reçu en plein visage un jour un mauvais coup d'épée lors d'un GN. C'est désagréable pour un PJ, mais cela l'est beaucoup plus pour un PNJ qui a fait son 4ème combat avec 3 costumes différents et qui commence à avoir le sentiment d'être un sac de frappe. De la même manière il est désagréable pour tous de voir une personne en face qui n'a pas joué l'effet d'une annonce qui lui a été adressée.

Ne sur-réagissez pas, gardez en tête que c'est un jeu. Pour ne pas « casser le jeu », attendez la fin de l'interaction et prévenez la personne concernée discrètement, ou un organisateur. Avant de réagir gardez en tête qu'autour de vous il n'y a que des joueurs qui, comme vous, sont là pour s'amuser.

Gardez un état d'esprit positif, car comme vous le savez déjà, le travail pour organiser un GN est colossal. L'investissement des organisateurs et des nombreuses personnes qui ont donné une heure ou une année trouve son aboutissement lors du GN.

Et que dire de votre investissement en temps et financière pour préparer le GN et vous y rendre. La réussite du GN dépend de chaque acteur de l'événement.

- C'est un GN avec du role-play
- C'est un GN avec (pas mal de) diplomatie
- C'est un GN avec (quelques) combats si le scénario les rend légitimes.
- C'est un GN qui a la volonté d'être immersif le plus possible.
- C'est un GN qui mise beaucoup sur l'implication de tous.

Temps de jeu

Les horaires du jeu sont les suivants :

Vendredi 28 septembre 2018 :

18h : accueil sur le site ouvert, début de l'installation des campements, briefing individuels tout au long de l'accueil et jusqu'à minuit

Entre 21H et 22h : début des ateliers de cohésion de groupe et/ou de lien de personnages.

0h00 : fin des ateliers du jeu et dodo pour les orgas :-)

Samedi 29 septembre 2018 :

8h00 - 10h00 : petit déjeuner en libre accès

8h30 : briefing général

9h00 : début du jeu et début de la 1ere demi-journée du jeu (cette indication est utile pour certaines compétences et sera signalé par un son de cloche)

12h00 - 14h00 : déjeuner

17h : début de la 2e demi-journée du jeu (signalé par un son de cloche)

19h - 21h : diner

Dimanche 30 septembre 2018 :

1h : interruption de jeu pour les orgas mais pas forcément pour les joueurs : vous pouvez continuer à jouer sans nous, vous êtes des grands ... Les orgas ne seront néanmoins plus disponibles pour les interactions et questions (sauf ceux d'entre nous qui sont insomniaques ou corruptibles...) jusqu'à leur réveil : arrangez-vous !

8h00 - 10h00 : petit déjeuner en libre accès

9h00 : reprise du jeu et début de la 3e demi-journée du jeu (signalé par un son de cloche)

12h00 : fin du jeu, dîner et debriefing

Les Organisateur·s en jeu

Sous les traits d'un alchimiste, pigeonnière ou maître d'écurie, les organisateur·s de l'événement sont « en jeu » la plupart du temps, c'est-à-dire qu'ils interviennent normalement lors des interactions en jeu.

Seule exception : le PC d'organisation bien sûr, et lorsqu'un orga porte un brassard fluo (jaune ou autre on ne sait pas encore mais il va se voir :-))

Les personnes avec ce type de brassard interviendront pour des motifs suivants :

- pendant un combat pour la sécurité
- vous donner une information verbale ou écrite
- vous guider « discrètement » durant une scène

Paranoïa

On incite à faire vivre vos personnages avec un minimum de prudence : lors de notre GN précédent on a perdu un quart de PJs, morts des causes peu naturelles et souvent par manque de paranoïa. Les rôles de remplacement ne sont ni trop élaborés ni trop nombreux ...

Repas et boissons

Le repas de vendredi soir n'est pas prévu dans la P.A.F. Pensez à prendre le votre.

Tous les repas servis en jeu, du samedi matin jusqu'au dimanche midi, sont des moments que nous voulons propices au roleplay et à l'immersion. Les repas doivent également être un temps de jeu qui pourra vous permettre de rester dans l'ambiance. Pour ces mêmes raisons et pour une raison de place les repas seront organisés en deux services : la noblesse, "la haute" au premier service, les petites gens au deuxième service. La même qualité de prestation est servie sur les deux services.

L'organisation ne fournira pas de couverts ou de vaisselle. Vous serez également en charge de faire votre propre vaisselle dans un lieu qui vous sera indiqué. L'eau, savon et éponges seront à votre disposition.

Substances illicites et ivresse

Nous vous rappelons qu'il est interdit de consommer ou de proposer des substances illicites. L'alcool doit être consommé avec modération. Nous nous réservons le droit d'expulser du site toute personne qui perturbe l'ordre public.

Déchets et recyclage

Nous indiquerons les lieux où vous pourrez déposer des sacs avec les ordures ménagères et ceux avec les verres. Nous vous invitons à mettre de côté les bouteilles dans votre campement au fil du jeu et d'aller les déposer dans ce lieu dédié à la fin du GN.

Par ailleurs, nous vous invitons à vous munir de sacs poubelle, d'y mettre tous vos autres déchets au fil du jeu et de veiller à bien en disposer avant de quitter le site.

Photos et vidéos

Vous êtes autorisés à prendre des photos ou des vidéos durant l'événement. Merci de ne le faire que si cela ne perturbe pas le jeu en cours et tâchez tant que possible de dissimuler vos appareils photos ou du moins de les rendre peu visibles. Des photographes couvriront également l'événement.

Participants mineurs

Des participants mineurs sont acceptés au cas par cas sur cet évènement, ils devront être accompagnés d'un parent.

Eau potable et sanitaires

Des toilettes sèches seront accessibles aux endroits indiqués, ainsi qu'un accès à l'eau potable. Nous veillerons à l'hygiène des lieux, mais si vous y trouvez à redire, venez nous prévenir au QG orga.

Sécurité

Les parties du site non accessibles seront balisées. Vous devez impérativement avoir sur vous une petite lampe qui vous servira en cas de problème de sécurité, et uniquement dans ce cas. En cas de blessure, ou maladie, vous devez prévenir un organisateur. Il est interdit de faire du feu sur le site. Si vous souhaitez fumer, cela est possible mais faites-le à l'écart des scènes du jeu SVP pour ne pas gâcher l'ambiance visuelle avec l'anachronisme d'une cigarette. Veuillez également vous munir de cendriers portables pour ne pas jeter les mégots dans la nature. Toute personne en état d'ébriété ou, d'une façon plus générale, qui par son comportement risque de nuire à sa sécurité ou à celle d'autrui, sera exclue du jeu.

Respect du site

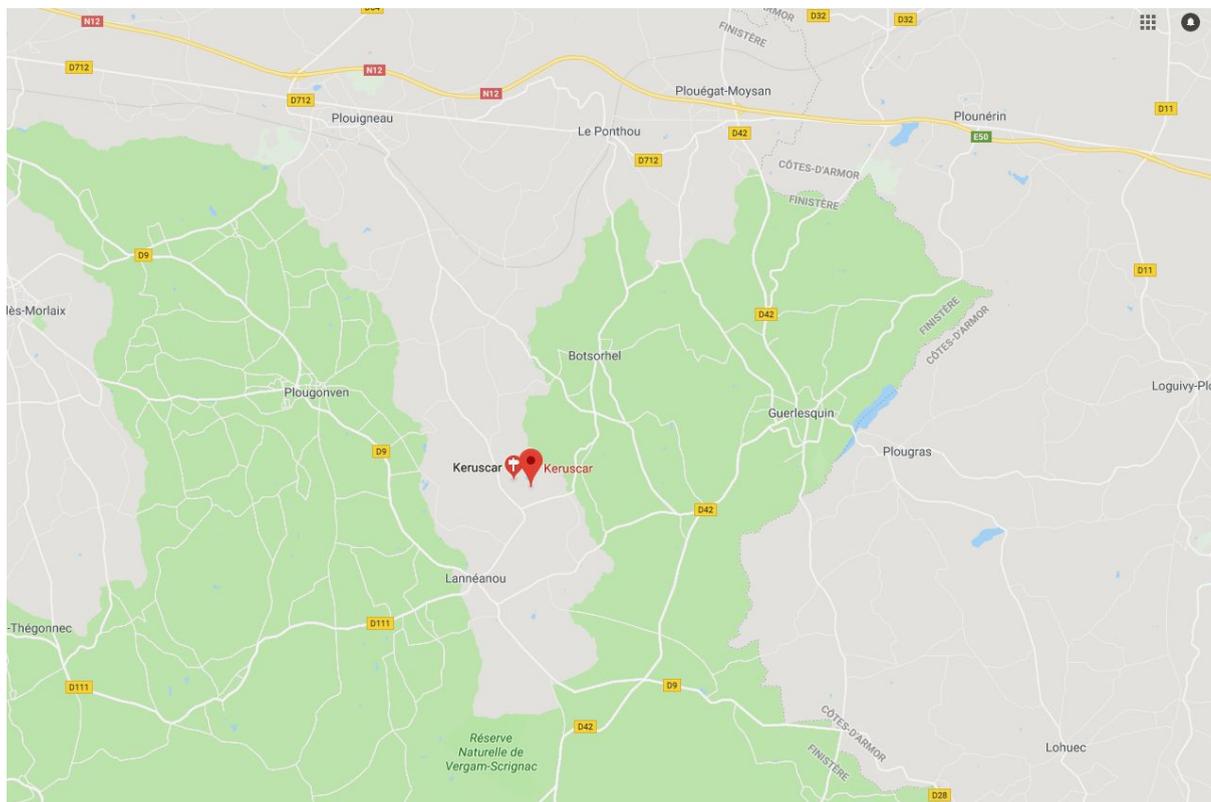
Nous allons jouer sur un terrain privé. Vous devrez tout faire pour préserver ce site. Un effort particulier est demandé pour le jardin, à la flore et aux installations fragiles.

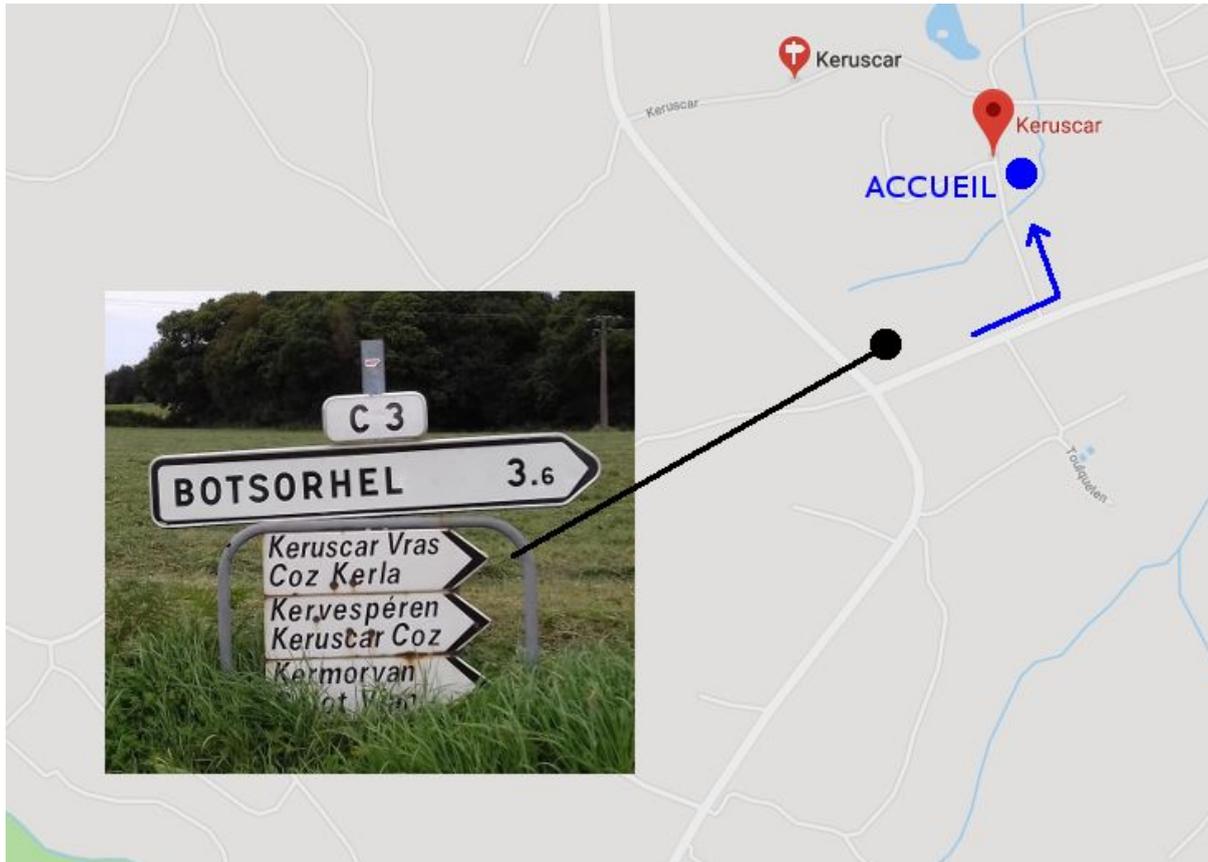
Le manoir principal est un espace de jeu uniquement au rez de chaussée, les étages sont réservés au couchage : merci de ne pas emprunter l'escalier (hors jeu) si vous ne dormez pas dans le manoir.

Dans vos camps, prévoyez des sacs poubelles, que vous déposerez dans l'endroit indiqué par l'organisation. Soyez soucieux de garder le terrain propre. Nous avons versé une caution pour la location qui sera conservée si le site a été dégradé.

Il est de notre responsabilité collective que tout soit fait pour que les associations puissent accéder à des sites intéressants et rares.

Indications pour arriver sur le site :





<https://www.google.com/maps/place/Keruscar,+29640+Lann%C3%A9anou/@48.4846779,-3.7193833,11.5z/data=!4m8!1m2!2m1!1skeruscar!3m4!1s0x48117a9cf159ea39:0x4c965b2946b34202!8m2!3d48.504189!4d-3.6581469>

Check-list suggérée pour votre équipement à amener sur le terrain de l'événement :

- De bonnes chaussures
- Votre tente (cas échéant)
- Sac de couchage et autre matériel pour dormir peu, mais correctement
- Une lampe électrique à n'utiliser qu'en cas de problème de sécurité
- Un exemplaire imprimé de chaque document que vous avez reçu
- Le costume de votre personnage fidèle au rôle, aux usages, coutumes et à ses origines
- Le costume de remplacement (base noire)
- Les objets liés à votre personnage mentionnés dans votre fiche et qui sont à produire par vous (armes particulières, élément du costume particulier etc.)
- Des vêtements plus chauds pour le soir et la nuit (une cape sera quasi indispensable)
- Vos médicaments, et autres nécessaires pour lentilles de contact par exemple
- Une source d'éclairage non dangereuse utilisable en jeu, stable et conforme à l'ambiance du jeu (fausse lampe tempête à LED par exemple).
- Votre repas du vendredi soir