

# Nor-Géhenne

## RÈGLEMENT GÉNÉRAL

*Ce document sert à rappeler à tous les participants les règles qu'ils s'engagent à respecter en s'inscrivant aux événements de l'association Nor-Géhenne. Ces règles sont essentielles : toute contravention sera sanctionnée et passible d'exclusion.*

### CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- **Il est interdit de quitter les zones de jeu**, qui sont généralement en libre-accès. Tout ce qui est entièrement clos (murs, clôtures, grilles) ou difficile d'accès est considéré **hors-jeu** et potentiellement **dangereux** (terrain difficile et accidenté, animaux sauvages). Des zones considérées comme hors-jeu peuvent également être indiquées par un **balisage blanc et rouge** (ruban de chantier) qui ne doit pas être franchi, sauf en cas d'urgence.
- **Si un participant doit quitter le site de jeu prématurément** (pour une durée limitée ou définitivement), **il faut obligatoirement prévenir l'organisation** ou à défaut le maximum de personnes possibles de son groupe/entourage.
- **En cas de présence d'animaux sur le site, il est impératif de les respecter, eux comme leur habitat** : ne pas toucher aux aménagements prévus pour eux qui sont toujours considérés comme hors-jeu. Toute violence envers des animaux entraînera l'exclusion immédiate du jeu.
- **En cas de présence de plans d'eau** : lacs, bassins, rivières et ruisseaux, ceux-ci sont souvent trop nombreux pour être balisés mais sont considérés comme hors-jeu, sauf contre-indication explicite de la part de l'organisation. **Ne déversez aucun produit artificiel dans l'eau ni sur les berges.**
- **Les zones forestières sont généralement grandes. Toujours prévoir de l'eau** en cas d'exploration et **un sifflet** ; ne pas s'y aventurer de nuit en solitaire.

### Feu et incendie

- **Ne pas allumer de feu dans les zones boisées.** Dans les campements, chaque groupe de joueurs est généralement autorisé à avoir un feu de type hors-sol ou brasero, installé à un emplacement de feu clairement défini en début de jeu. Il doit être éloigné des tentes et de tout objet inflammable, à proximité de réserves abondantes de sable et d'eau.
- **Aucun effet pyrotechnique n'est autorisé** (crachat de feu, jonglage enflammé, pétard, artifices, fumigène...). **Toujours surveiller les bougies ou les lampes et lanternes traditionnelles.**
- **Il est interdit de fumer dans la zone de jeu**, en dehors de la pipe. Des zones fumeurs sont toujours prévues sur le site. Il faut déposer les mégots dans les contenants prévus.

### Détritus

- **Ne pas laisser de détritrus.** Des sacs sont mis à disposition pour le tri. Une liste d'indications pour savoir où les remettre en fonction de leurs contenants est donnée au début de chaque événement. Veiller à laisser le site parfaitement propre et signaler tout problème à l'organisation (accumulation de déchets, conteneurs pleins, etc.)

### Comportement

- Vous trouverez sur notre site la **charte de Nor-gehenne**. Sa lecture et votre adhésion à ses principes sont un prérequis à votre présence.

<https://www.norgehenne.com/wp-content/uploads/2019/12/Charte-de-Nor-G%C3%A9henne.pdf>

# RÈGLES ET PRÉCONISATIONS : LE JEU DE RÔLE ou ROLEPLAY (RP)

## Règle primordiale

*Le jeu de rôle, l'interprétation de votre personnage, est l'ingrédient essentiel d'un événement réussi. Votre sécurité physique et émotionnelle importe cependant plus que le jeu. En cas de problème, mettez-vous en retrait et exprimez votre liberté de ne pas assister ou participer. Gardez toujours à l'esprit que notre activité reste ludique. La bienveillance et la bonne humeur demeurent les composantes de base pour le bon déroulement d'un GN.*

## L'esprit RP

- **Incarner au mieux son personnage.** Il convient de surveiller au plus près son langage, ses gestes, son attitude de la façon la plus convaincante possible et en cohérence avec les règles de l'univers dans lequel vous évoluez. Cela implique de garder toujours un certain recul avant d'agir ou de parler : que ferait votre personnage dans cette situation ? Que dirait-il ? Comment son histoire personnelle influe-t-elle sur ses actions ? Gardez à l'esprit ses forces et ses faiblesses, son caractère et ses limitations.
- **“Le faire en RP”.** Quand vous parlez avec d'autres joueurs ou avec des PNJ, tâchez de maintenir au maximum l'immersion, par exemple par des sous-entendus, même si vos questions touchent à un point de règles ou de système de jeu. **Évitez tout ce qui pourrait briser l'immersion.** Cela passe souvent par des détails : ne jamais sortir son téléphone, garder son campement propre (bouteilles modernes et sacs poubelle à cacher), se déplacer de nuit avec une lumière électrique camouflée, *etc.*
- **Jouer pour le jeu.** Plus que gagner, le GN cherche avant tout à faire vivre des situations de jeu intéressantes, à faire éprouver des émotions. C'est souvent en mettant votre personnage en difficulté que vous pourrez vivre des moments forts et inoubliables.
- **Se ménager des temps de pause.** Incarner un personnage peut être éprouvant, surtout sur plusieurs jours. N'hésitez pas à vous retirer du jeu pour une heure ou même plus. Votre jeu s'en ressentira.
- **Jouer des scènes d'agressivité, de violence, de séduction ou de sexe** réclament le **consentement clair** de tous les participants. Ce consentement peut s'obtenir en jeu mais, quitte à rompre l'immersion, il vaut souvent mieux sortir du jeu et s'entendre au préalable avant de les jouer.

## Le Hors-Roleplay (HRP)

- **Il se signale en levant le poing:** tant qu'il reste levé, le personnage est “hors-jeu”. Ce système doit être rare et son abus par un joueur doit être notifié à l'organisation. Il ne doit servir qu'en cas d'urgence (accident physique), en cas de difficulté extrême soit avec le jeu ou avec un autre PJ (clarifier un point de règles ou problème de comportement).
- Le **“temps gelé”** ou **“Time Freeze”**. **Seule l'organisation peut recourir à cet HRP particulier pour le besoin du scénario.** Lorsque vous entendez « Temps gelé ! », vous devez immédiatement vous immobiliser, fermer les yeux et ignorer tout bruit que vous entendrez. Pour le jeu, c'est comme si le temps s'était arrêté. Lorsque vous entendez crier « Temps repris » ou « Time in », vous ouvrez les yeux et l'aventure repart exactement là où elle s'était arrêtée (sauf consignes contraires).
- **Contactez l'organisation en cas de blocage en jeu.** Vous pouvez à tout moment aller voir l'organisation en cas de situation de jeu qui vous paraît inextricable et peu satisfaisante: la difficulté d'un GN doit générer du plaisir et non de la frustration.

## RÈGLES ET PRÉCONISATIONS : LES COMBATS ET LES CAMPEMENTS

### Les combats armés

- **Les combats doivent s'inspirer du théâtre plus que de l'épreuve de force** : faites preuve de bienveillance, de courtoisie et respectez l'intégrité de vos adversaires. **Portez vos coups avec retenue** (mimer plus que frapper), **jamais vers une partie sensible** (poitrine, entrejambe).
- **Les coups d'estoc (avec la pointe d'une arme) et les coups à la tête sont interdits** même si votre adversaire porte un casque.
- **Il est interdit de se battre avec des objets improvisés ou des éléments pris dans la nature.**
- **Des zones "hors combat"** vous obligent parfois à déposer vos armes à l'entrée. Ces armes ne peuvent être volées en aucune manière (prévenir en cas de disparition). Aucun combat ni aucune forme d'hostilité trop marquée ne peuvent avoir lieu dans ces zones.
- **Le "check-armes"**. Pour être acceptée en jeu, une arme de GN doit être aux normes (RP, pas trop rigide). Des armes aux normes peuvent être achetées dans des enseignes spécialisées mais vous pouvez les fabriquer vous-mêmes avec des matériaux souples (latex, mousse). Pensez à émousser et sécuriser la fibre de verre ou le pvc, à recouvrir les bords tranchants des boucliers ou des armures en métal.
- Les **armes véritables** ne peuvent être manipulées qu'avec la plus grande prudence dans des zones "hors combat" ou dans votre tente, jamais dans des situations de combat!
- Les **armes de tir** ne peuvent avoir que 30lbs de tension maximale.

### Les combats à mains nues

- En situation de combat, et sauf accord préalable en HRP, **les contacts corporels sont interdits**, tout comme d'entraver quelqu'un par la force ou de tenter de l'immobiliser physiquement, de s'accrocher à ses vêtements ou de saisir son arme à pleine main.
- Il est possible de simuler une empoignade après un accord entre joueurs. Durant ces simulations, **modérez vos énergies et restez particulièrement vigilants à votre environnement** (branches, pierres, objets fragiles de costume, fossés...). Immédiatement s'interrompre dès que l'un des participants en émet le souhait.

### Les campements

- **L'intérieur des tentes personnelles des joueurs est généralement considéré comme une zone hors jeu**, hormis pour leurs propriétaires et leurs invité.e.s dans le cadre du jeu. **Il est donc impossible d'y entrer à son insu**, de l'y attaquer, de la piller, de la fouiller, *etc.*
- **Les règles des attaques de nuit** sont indiquées dans les règles spécifiques de chaque événement.
- **Lors des attaques de camp de jour, les joueurs sont appelés à souffrir une entorse au réalisme** et à se déplacer le plus vite possible en dehors du camp pour poursuivre la lutte et éviter ainsi de trébucher dans les cordages ou d'endommager du matériel. Lorsque vous prévoyez une attaque d'importance, essayez également de vous faire accompagner par un Orga ou un PJA neutre identifié qui pourra jouer le rôle d'arbitre.

## RÈGLES ET PRÉCONISATIONS : VOTRE MATÉRIEL DE GN

*Un sac bien préparé est une bonne garantie d'un GN réussi. Voici quelques conseils pour un paquetage qui vous évitera de voir sombrer votre aventure pour un détail !*

### Les indispensables

- **Une tente !** Elle doit, le plus possible, correspondre à la thématique de l'événement auquel vous participez (d'inspiration primitive ou médiévale pour un GN méd-fan, par exemple, ou à défaut discrète et cachée sous un drap ou un filet de camouflage). A l'intérieur, prévoyez-vous **un couchage confortable** et suffisamment chaud (les nuits peuvent être fraîches, même en août !).
- **Un couteau ou une lame de poche** qui coupe bien, **de la vaisselle** pour vos repas qui doit elle aussi ne pas rompre l'immersion : pour les GN méd-fan, assiette et couverts en bois ou en métal, **un verre** en terre ou en bois de préférence, une gourde ou une corne à boire.
- De **très bonnes chaussures**, confortables et tenant le choc. **Une lampe** (camouflée sous un aspect médiéval, gothique ou futuriste si nécessaire). **Un briquet. Un vêtement chaud** pour le soir et qui supporte la pluie.
- Pour les petits soucis, **une trousse de soin pour le groupe** (pansements, désinfectant, pince à épiler), **du matériel de bricolage de fortune** (ficelle, scotch, ciseaux). **Du PQ** en rab. **Une autre paire de chaussures et des paires de chaussettes** en rab. **Vos médicaments** si besoin.

### Les utiles / pour le confort

- Pour les explorateurs, prévoyez **un sifflet et une boussole. Un peu de corde. Un vêtement pardessus ou cape imperméable.**
- Pour les costumes spéciaux, **de la colle, du maquillage et du démaquillant** si nécessaire. **Des élastiques.**
- Pour les sédentaires, **un tapis de sol. Une chaise** ou un tabouret. **Des boules quies. De l'éclairage d'appoint** pour le camp et de la décoration. **Des lingettes nettoyantes. Des sacs (en toile)** pour ranger le bazar et dissimuler les poubelles. **Un coffret étanche** pour la montre et le portable.