

Errare Humanum Est.

*« Quand il n'y a plus de place en enfer
les morts reviennent sur terre. »*

Traité sur l'art de survivre à l'apocalypse, la
contamination et la fin du monde.



L'AMBIANCE

Le GN "Errare Humanum Est" est un GN et non une OP d'airsoft. Il s'inscrit dans un monde post apocalyptique inspiré de la culture geek autour des zombies, le monde tel que nous le connaissons n'existe plus : les sociétés et les gouvernements ont disparus, les survivants sont peu nombreux et luttent au quotidien pour simplement pouvoir manger et se trouver un abris. La mort y est omniprésente car les morts-vivants sont partout.

Ce GN se veut immersif. L'ambiance et le roleplay seront primordiaux, le jeu souvent stressant, certains documents très réalistes (âmes sensibles s'abstenir).

Ce n'est donc pas un GN « feel good » car l'univers y est sombre, violent et survivaliste.

Nous le déconseillons aux personnes qui ne souhaitent pas évoluer dans cet univers où la violence y est quotidienne.

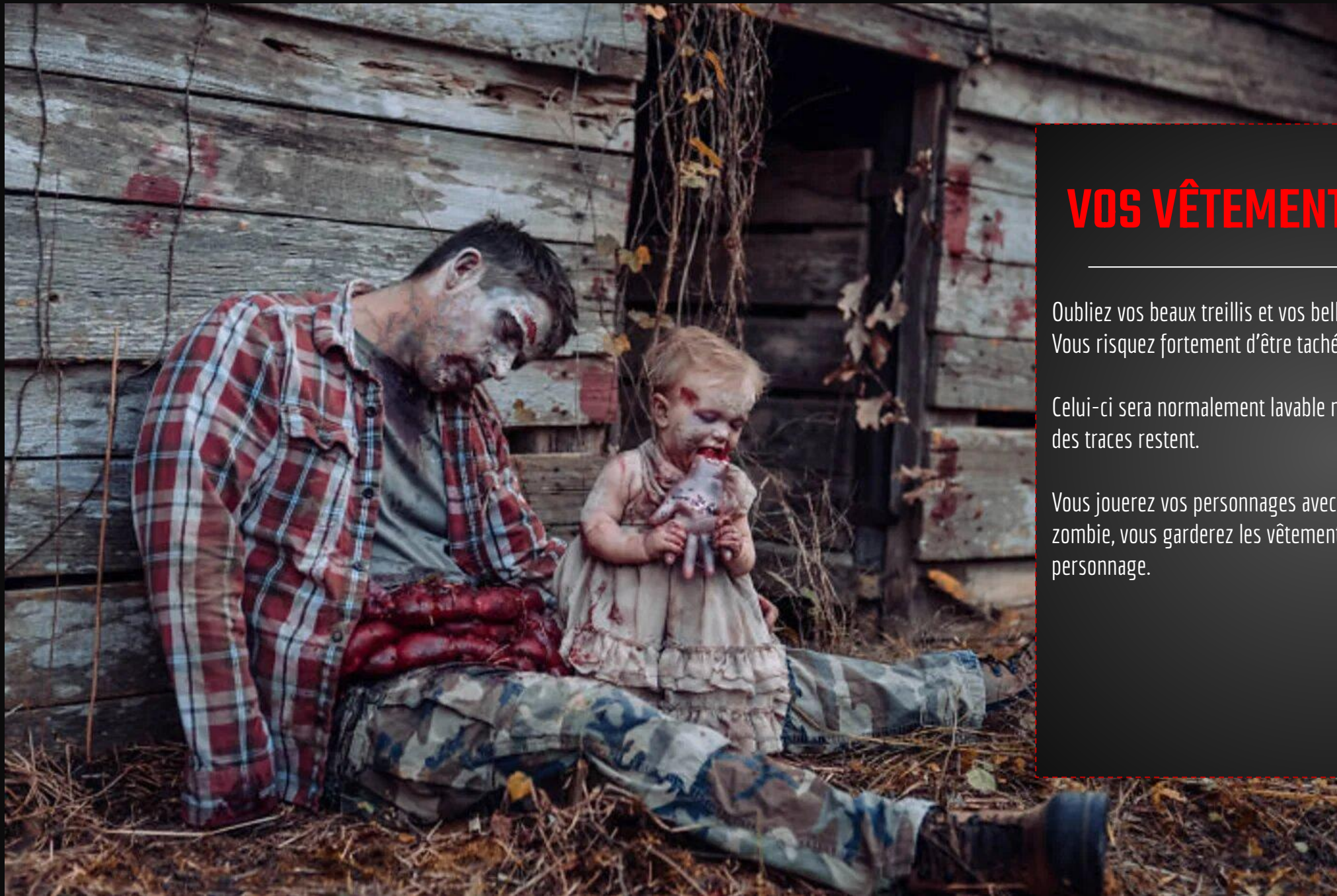
Nous visons une taille modeste privilégiant l'interaction entre joueurs, la tension permanente d'une situation globalisée menant à subir du dramatique, du traumatisme et de l'horreur.

Nous comptons bien évidemment sur votre fairplay et votre rôle Play !

« *Life is always a test* »

Herschel.





VOS VÊTEMENTS SUR LE JEU.

Oubliez vos beaux treillis et vos belles blouses blanches de médecin. Vous risquez fortement d'être taché par du faux sang.

Celui-ci sera normalement lavable mais ... on sait tous que parfois un des traces restent.

Vous jouerez vos personnages avec leurs tenues et si vous devenez zombie, vous garderez les vêtements que portait de son vivant votre personnage.

C'EST QUAND ?

Le GN aura lieu du 20 au 22 Octobre 2023,

- Les joueurs sont attendus le vendredi soir de 17h à 19h.
- Les PNJ sont attendus le vendredi dès 15h.
- Le jeu débute le soir 20h et se termine le dimanche à 12h00

Le brief commencera à 20h (Heure de gn) et le jeu débutera ensuite.

Le jeu prendra fin le Dimanche à 12h.

Nous demandons aux joueurs de rester un petit peu pour donner un coup de main afin de ranger au plus vite les lieux.

Vous pourrez jouer la nuit **mais de 2h à 8h il y a interdiction de combat et vos orgas iront dormir !**

Toute action décisive dans cette tranche horaire ne sera pas validée.





« A vivre trop longtemps avec un bunker à la place du cœur,
on s'habitue à l'obscurité »

LE LIEU

Le GN se déroule dans le CQB de Guidel à côté de Lorient.
Nous l'avons choisi pour pouvoir utiliser des répliques d'airsoft.
Bien que ce soit un bâtiment en dur, le confort sera rudimentaire.

Dans le bâtiment, des pièces seront destinées au couchage, il vous faudra ramener votre matériel pour dormir (lit, duvet, oreiller ...)

Prévoyez des vêtements de pluie et chaud même si c'est un bâtiment, le lieux n'en reste pas moins froid et humide et non chauffé.

Pour certains groupes, l'arrivée et l'entrée sera... en jeu mais les joueurs de ces groupes pourront stocker leur couchage ainsi que certaines de leurs affaires HRP avant le démarrage car ils auront sur le dos ce qu'ils doivent transporter car non résidents du bâtiment.

Alors n'hésitez pas à prévoir des sac et contenant RP
(sac militaire, brouette, sherpa zombi ... soyez inventif)

ON MANGE

Les participants prévoient un repas froid pour le vendredi

- Les Petits-Déj (Sam & Dim) se composent de buffets. (pain, brioches, confiture, beurre, jus d'oranges, café & thé)
- Les repas du samedi sont fournis par le GN. (Normalement, vos allergies sont déjà déclarées aux orgas)

POUR LES PERSONNAGES :

Nous avons fait le choix d'une gestion alimentaire pour les perso. Vous devrez donc nourrir vos personnages avec des rations et de l'eau trouvables en jeu.

2 repas ou plus manqués = conséquences négatives pour votre perso

POUR LES JOUEURS :

Vous aurez toujours à manger et à boire !

Par contre, si vous n'avez pas de ration pour nourrir votre personnage, vous serez hors-jeu lors de votre repas

A RAMENER :

- Couverts et gamelle ou assiette creuse **MICRO-ONDABLE**.
- Votre godet et/ou tasse.
- Gourde.



PARTAGER SON REPAS



Oups, je n'ai pas mangé

Que se passe t'il donc ?

Hier matin, José s'est fait voler son sac et n'a pas pu manger ni boire. Ayant donc sauté 2 repas, il ne peut plus courir sans s'évanouir au bout de quelques mètres.

il prend malgré tout le risque de visiter des appartements à la recherche de nourriture...

Forçant une porte d'habitation, il rencontre Lisa qui se cachait là. Devant son histoire touchante et dans un élan de générosité, cette dernière prend la décision de partager sa dernière boîte de conserve (ration) avec José.

CONSÉQUENCE DE LA SITUATION

- Lisa et José ne sont pas rassasiés car il s'agit d'un seul repas.
- Les 2 personnages ne voient donc pas le repas validé.
- José ayant de fait 3 repas manquants, est maintenant épuisé, Il ne peut plus marcher sans l'aide de Lisa pour le soutenir.

COURIR APRÈS 2 REPAS MANQUÉS



Oups, je n'ai pas mangé

Que se passe t'il donc ?

Hier matin, José s'est fait voler son sac et n'a pas pu manger ni boire. Ayant donc sauté 2 repas, il ne peut plus courir sans s'évanouir au bout de quelques mètres.

il prend malgré tout le risque de visiter des appartements à la recherche de nourriture...

Forçant une porte d'habitation, il rencontre Lisa qui se cachait là. Cette dernière lui dit qu'il n'y a plus rien ici, ils décident donc de partir à deux et doivent fuir les zombies proches. Donnant tout ce qui lui reste, José parvient à faire quelques mètres mais tombe évanoui 1 minute.

A son réveil, José réalise que Lisa l'a transporté ailleurs.

CONSÉQUENCE DE LA SITUATION

- José ne peut pas courir sans s'évanouir pendant 1 minute.
- Si José saute encore un repas, il sera épuisé.
- Si José est épuisé, Lisa devra le "porter" pour l'aider à marcher.

LES EFFETS DES REPAS MANQUÉS



Oups, je n'ai pas mangé

Que se passe t'il donc ?

Si votre personnage saute des repas, les conséquences seront de plus en plus grave pour lui et sa survie.

Comme vous devez avoir toujours votre fiche avec vous, Chaque repas sera validé par un orga. Rassurez-vous, des rations sont en jeu.

Voici les conséquences de l'absence de repas :

2 repas manquants : (bandeau blanc sur jambe)

Le personnage ne peut plus courir, il peut tenter le tout pour le tout afin de se mettre à l'abri mais il s'évanouit au bout de quelques mètres. (durée de l'évanouissement = 1 minute)

3 repas manquants : (ne peut se déplacer sans être aidé)

Le personnage ne peut plus marcher sans être aidé et soutenu par un autre personnage. Ses coups sont lents. Il est épuisé.

4 repas manquants : (Orga détermine la conséquence)

Le personnage tombe dans le coma et doit être placé d'urgence sous perfusion à l'infirmierie.

L'HYGIÈNE

EN

MILIEU HOSTILE

Il y a deux WC dans le bâtiment de jeu avec lave-mains.
Bien que dotés de papiers toilettes, nous vous invitons à avoir le votre en cas de rupture fortuite.

Concernant l'eau, il y a un point d'eau principal à l'extérieur du bâtiment.

- Pour les Personnages, de l'eau sera trouvable.
- Pour les joueurs, de l'eau sera en libre accès pour tous.
- Merci de ramener une gourde afin d'être autonome.

ATTENTION :

- Des WC factices seront indiqués. Ne les utilisez pas.
- Il n'y a pas de douches. Pensez à vos lingettes.



SE RENDRE AUX WC EN JEU OU PAS ?

La réponse est oui !

Vous jouez dans un monde où la sécurité et le confort ont disparu pour laisser place à l'insécurité et l'incertitude.

Pour se rendre aux toilettes (**sauf si urgence**), votre personnage devra donc emprunter des couloirs et traverser des pièces en jeu dans le bâtiment sans se mettre hors-jeu.

Rassurez-vous, une fois la zone WC atteinte, vous êtes hors-jeu ! Faites-vous accompagner si vous le souhaitez.

ATTENTION :

- Des WC factices sont en jeu et seront indiqués dans plusieurs pièces. **Ne les utilisez pas.**



A photograph showing two workers in dark uniforms and caps cleaning a spill on a shiny, reflective floor in a modern kitchen. The workers are using brooms. The kitchen has dark cabinetry and a white countertop. The scene is dimly lit, with light coming from a window on the left and a recessed light in the ceiling.

LA PROPRETÉ

Chacun doit veiller à garder le site propre.

Il est interdit de laisser des déchets dans le bâtiment et à l'extérieur. Des poubelles seront disponibles au bar et à différents endroits

Merci de prévoir tout de même quelques sacs poubelles par groupe pour être le plus autonome possible.

De plus, des poubelles pour les différents types de déchets seront disponibles donc MERCI de trier ce qui se recycle.

Si les bennes du site (à l'extérieur) sont pleines, nous inviterons les joueurs à repartir avec leurs poubelles.

LES CIGARETTES ET VAPOTEUSES

Il est interdit de fumer à l'intérieur du bâtiment et aucun mégots ne doit être trouvé au sol à l'extérieur du site.

Il conviendra aux fumeurs de prévoir un cendrier de poche ou de jeter leur cigarette dans les cendriers prévus à cet effet .

Une zone fumeur à l'extérieur du bâtiment mais dans l'enceinte du terrain vous sera indiquée.

Les cigarettes électroniques respecteront les mêmes règles.

**LES STUPÉFIANTS SONT INTERDITS,
NOUS NOUS RÉSERVONS LE DROIT D'EXPULSER LE PARTICIPANT.**



« On va au winchester, on boit une bière en attendant que les choses se calment »

Shaun



ALCOOL

L'ALCOOL EST TOLÉRÉ SUR LE SITE.

Cependant nous ne tolérons aucun état d'ébriété.
Le jeu se doit d'être safe pour tout le monde.

NOUS VOUS DEMANDONS D'ÊTRE RESPONSABLE DE VOUS-MÊME ET DE VOTRE CAPACITÉ À GÉRER VOTRE ATTITUDE SOUS ALCOOL.

Les organisateurs se réservent le droit d'exclure temporairement le joueur/joueuse le temps de dégriser et de le raccompagner à la sortie avec ses affaires. **Cette exclusion sera définitive.**

Pour rappel et suivant vos actions, l'état d'ébriété constitue une circonstance aggravante au yeux de la loi.

En jeu, dans un monde post apo il est compliqué de trouver un pack de bière, donc sortir vos bouteilles en plein RP posera problème...
Il y aura donc des moments de jeu et lieux permettant cela.

RÉPLIQUE D'AIRSOFT ARMES DE GN

SEULES LES RÉPLIQUES DE POING (pistolet/revolver)
SERONT ACCEPTÉES
LES RÉPLIQUES NON VALIDÉES SERONT INTERDITES EN JEU.

L'équipe orga vérifie la puissance de chaque réplique avec un **chroni**.
Cette puissance ne devra pas dépasser les **300 fps** avec billes **0.20gr**.

RAPPELS :

- Une bille même de faible puissance n'est pas sans douleur.
- Les lunettes de protection sont obligatoires en permanence.
- Les billes sont fournies par l'organisation.
- Le Gaz ou le CO² de votre réplique est à votre charge.
- Le chargeur supplémentaire est à votre charge.
- Inutile de ramener votre stock d'airsoft, vous êtes sur un GN.

Nous sommes dans un monde où les armes ne sont plus/pas légions.
N'oubliez pas que durant l'entrée de jeu vous devrez porter tout votre package.



SÉCURITÉ & RÉPLIQUES

Les règles habituelles de tout GN s'applique à Errare Humanum Est.
Elles sont disponibles dans nos livrets de règles

Même si notre aventure est avant tout un GN, nous y ajoutons la réglementation sur la sécurité des répliques d'airsoft.

- Obligation du port de lunettes de protection.
- Interdiction de viser intentionnellement la tête.
- Interdiction de tirer à bout portant avec une réplique.
- Interdiction de viser sciemment sur les parties sensibles.

LES LUNETTES DE PROTECTIONS PLEINES SONT OBLIGATOIRES POUR TOUS PARTICIPANTS ET EN PERMANENCE DURANT LE GN

Votre personnage exécute un autre personnage ?
Simuler votre action et ne tirer pas dans la tête du joueur !

SI LES RÈGLES DE SÉCURITÉ NE SONT PAS RESPECTÉES, CELA PEUT BLESSER QUELQU'UN.



SÉCURITÉ & PRUDENCE

- **Respect des rubalises,**
Elles délimitent les zones dangereuses ou Hors-Jeux.
- **Respect des Affiches de signalisation,**
Elles indiquent des safezone, des règles de sécurités.
- **Je me déplace dans le bâtiment :**
Je ne cours pas dans les escaliers, je regarde où je mets les pieds, j'éclaire mon passage.
- **Lors d'une escarmouche :**
Je me mets en sécurité sur le côté si je suis au sol.
- **Être visible :**
il y a des pièces sans lumière. Pensez à votre lampe.

TOUJOURS PORTER SES LUNETTES DE PROTECTION



LA SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Présent dans beaucoup de GN, la notion de bienveillance n'est plus à présenter mais néanmoins nous devons la rappeler...

Notre GN se veut sombre avec :

- des scènes dures,
- des choix moraux difficiles,
- une ambiance lourde simulant l'horreur.

Tout participant s'octroie bien évidemment le droit de mettre fin à une scène qu'il jugera trop difficile à supporter.

Sur notre GN seront présent des orgas dits « CÂLINS » que vous pourrez solliciter si le besoin s'en fait sentir.

**UNE SAFE ZONE VOUS PERMETTRA DE VOUS ISOLER
SI VOUS AVEZ BESOIN DE SOUFFLER ET SORTIR DU JEU.**



LA SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Des safe word vous seront communiqués lors des briefs mais vous reconnaîtrez les habituels « *vraiment, vraiment* » et le point en l'air pour se mettre hors jeu.

Ceux ci sont disponibles dans le livret de règles sur la sécurité émotionnelle.

Les romances sont autorisées si elles ont été vues en amont avec le/la joueuses concerné et joué avec le consentement de tous les participants.

Nous avons pris la décision d'interdire toute scène ou BG simulant un acte de viol durant le GN ou d'historique RP abordant cette thématique.

De la même manière, si vous assistez à une scène qui ne vous semble pas safe et que vous avez un doute sur l'état d'un participant à une scène, n'hésitez pas à lever le point pour signifier votre Hors Jeu et à demander si tout va bien ou simplement utiliser le :

“ vraiment, vraiment, tu vas tenir le coup ? ”

N'hésitez pas à nous faire remonter vos remarques, scènes, choses, actes déplacés ou dérangeants dont vous auriez été témoins.

Nous allons courir partout et risquons de ne pas en prendre connaissance pour agir.



LA SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

LES PORTES NE SERONT PAS VRAIMENT VRAIMENT FERMÉES.







Vous (**Joueur**) pourrez donc sortir prendre l'air si vous en ressentez le besoin ou pour aller fumer dans la zone prévue à cet usage.

Vous le ferez en vous mettant en HRP (point levé) nous vous faisons confiance sur ce point.

Si le **Personnage** sort de manière RP, la horde de zombies rodant autour du bâtiment le surprendra et l'attrapera pour le dévorer.



RECONNAÎTRE LES GOMMETTES

	Objet non déplaçable et non utilisable
	Objet déplaçable et utilisable
	Objet non déplaçable et utilisable
	Objet volable (donc déplaçable et utilisable)
	Objet non déplaçable et ouvrable seulement par un voleur
	Objet saboté NB : seul un armurier peut réparer un objet saboté et enlever la gomme bleue après quelques minutes de RP.

