

La Sauvage : Fête du renouveau

Inter-event Ragnarok ~ Khaidu-Ken & Compagnie de Chair et de Sang

Informations pratiques

Lieu & horaires

Ferme du Buffle d'Étroeungt - 59219 Étrœungt, France

Vous êtes attendus à **partir de 17h, vendredi soir**. Pas de stress inutile, chacun aura, outre la route, les obligations de la « vraie vie ». Si des impondérables vous ralentissent (coup de fatigue, bouchons, etc.), ne prenez pas de risques inutiles (simplement, prévenez-nous par sms qu'on ne s'inquiète pas). Merci de vous présenter aux orgas à l'arrivée. Le logement aura exclusivement lieu sous tente « Time In ». Nous nous sommes organisés pour que chaque personne, ayant demandé à avoir une place dans une tente, puisse en trouver une en arrivant. A votre arrivée, vous pourrez vous tourner vers Joan qui vous indiquera le lieu de votre emplacement pour dormir.

Le temps de vous garer, monter les tentes et réaliser les derniers briefings, nous devrions démarrer le jeu avant le coucher du soleil, vers 20h.

Fin du jeu : dans la nuit de samedi à dimanche. Dimanche matin, un coup de main pour le démontage, ne serait-ce que d'une demi-heure, sera précieux.

Nourriture & boissons

Voici ce que le chef a **prévu pour vous** (et qui est compris dans la PAF que vous avez versée).

Vendredi soir : Soupe de pain rassis et tartine garnie

Samedi midi : Viande à la broche, patate rôtie et sa verdure

Samedi soir : Dahl de lentilles / saucisses

Nous aurons des **cartes boissons** (10€) pour le café, les autres softs, bières, tartes et cakes en tous genres. N'hésitez pas à déjà les acheter avant le début du jeu. N'oubliez pas de prendre du cash avec vous.

De l'eau potable sera aussi accessible gratuitement (dans les sanitaires, au moins).

Sécurité

Notre pratique du GN induit une pratique de jeu sécurisée.

Prioritairement, sachez que le local orga comptera un orga en permanence, des gsm et un accès aux coordonnées des services locaux de première ligne : médecins de garde, hôpitaux, pompiers, police, etc. Nous y aurons également une trousse de secours minimale. Si vous avez des soucis de santé dont vous souhaitez nous faire part, et non encore communiqués, n'hésitez pas à nous en avertir lors de votre arrivée.

Pour vos armes, sans constituer une obligation, les recommandations de la BWAT (Belgian Weapon Approval Team) peuvent être précieuses : [BWAT : Règles de sécurité en GN – BE Larp](#). Précision pour les archers, contrairement à l'événement de juillet, nous ne fournissons pas de flèche.

La sécurité émotionnelle et le respect mutuel de nos participants sont également importants à nos yeux. Il est possible, lors d'une scène/altercation (souvent de violence verbale), que le jeu vous plonge, vous, participants, dans l'embarras, voire en réel **malaise « Time Out »**. Nous avons un « code » qui permet de faire comprendre aux autres qu'il faut lever le pied.

Si quelqu'un dit « **Vraiment, vraiment...** » (par exemple : "c'est vraiment, vraiment compliqué pour moi"), il est impératif que ses partenaires stoppent l'action ou l'attitude gênante.

Aucun moment de jeu ne justifie une mauvaise expérience en tant que joueur/non-joueur. Il n'y a ni honte, ni justification à donner à l'utilisation de ce code de sécurité, pas plus qu'il n'y a de gêne à avoir après avoir « déclenché » ce genre de réaction.

Et, pour rappel, en cas de **danger physique** immédiat, l'injonction « **Time Out** » reste de rigueur.

N'hésitez pas, si besoin, à faire un saut au local orga/PNJ, qui servira de « Safe Room », pour qui a besoin de prendre un moment de recul.

Nous avons souscrit une assurance adaptée à la plupart des risques de notre activité. En tant que membre de la fédération belge du jeu de rôles grandeur nature, l'ASBL Ecole du Merveilleux bénéficie de l'assurance fédérale dont voici les conditions : <http://www.larp.be/fr/que-proposons-nous/pour-les-organiseurs/assurance-federale/>.

De votre côté, si vous emportez votre « Carte européenne d'assurance maladie » (CEAM, sur simple demande à la mutuelle), qui prouve que vous êtes en ordre avec l'assurance maladie belge, vous avez accès aux soins médicaux imprévus aux mêmes conditions que les Français (frais médicaux complètement ou partiellement remboursés).

Une zone de feu sera installée. Des extincteurs et une couverture anti-feu seront disposés à proximité, camouflés sous un morceau de tissu.

Enfin, n'hésitez pas, malgré l'accès à la nôtre, d'emporter une mini-trousse de secours personnelle (paracétamol, anti-inflammatoire, imodium, crème contre les brûlures, désinfectant et compresses, pansements, pince pour tiques, etc.).

Univers & règles

Les orgas de Ragnarok préconisent de prendre le temps de bien vous plonger dans les règles avant le GN. Celles-ci, ainsi que celles du BloodBall, se trouvent là : [Ragnarok \(ragnaroklarp.be\)](http://Ragnarok(ragnaroklarp.be)). Ils expliquent également que si vous ne reconnaissez pas un sort qui vous est lancé, écroulez-vous, inconscient. Les règles relatives à la présence d'enfants (y compris l'annonce ZAP) sont également de mises.

A emporter

- Gamelle, chope & couverts
- Couchage, costumes¹ & armes²
- Trousse de toilette & papier WC³
- Trousse de secours minimale
- Sac poubelle pour vos déchets (& cendrier portatif, si besoin)
- Cash

Contact

Joan Reyes : 0032-(0)485/529 399 khaiduken@gmail.com & Sylvain Daï : 0032-(0)475/932 741

¹ La météo, à 10 jours, donne un bon 60% de chance d'avoir du soleil et un peu de bruine, par moments, pour une température de jour parfaite pour du GN (+/- 16°C). Prévoyez d'imperméabiliser vos chaussures, a minima, et de quoi affronter la bruine et la fraîcheur nocturne.

² Nous devrions pouvoir dépanner les enfants, voire quelques adultes, avec des armes, ainsi que des pièces de costume. Faites-nous signe préalablement en cas de besoin.

³ De « rustiques » douches et toilettes sont accessibles.