LE JEU DU GRAND DONJONS

Livret Sécurité

Le but de ce document est de lister une partie des règles de vie qui doivent être respectées pour que le GN se passe dans les meilleures conditions !

Danger et le respect

Quelque soit la situation, quelque soit vos compétences, un danger reste un danger. Le roleplay ne doit jamais prendre le pas sur la sécurité ou le consentement d'autrui. Il est important que le jeu de rôle grandeur nature reste une bonne expérience pour chacun.

Danger !

Lorsqu'un danger survient : un animal sauvage, un début d'incendie, des bris de verre par terre, etc. alors il est de votre devoir d'annoncer aux autres joueurs le mot clé "**Danger !**" pour stopper la scène en cours pour gérer le danger en cours. Une fois le danger écarté ou géré vous pouvez reprendre la scène là où elle s'était arrêtée.

Par exemple, si une personne tombe et se fait réellement mal, car elle fuyait ou autre, alors il vous faut prendre soin d'elle, vous assurez de son état, avant de la tabasser de votre grosse hache à deux mains.

Gène !

Si une scène pose problème à un joueur alors il pourra annoncer le mot clé "**Gène**" pour indiquer à son interlocuteur qu'il n'est pas à l'aise dans la présente situation.

Par exemple, si vous avez prévu de torturer un personnage et que le joueur ne souhaite pas vraiment vivre la scène alors vous n'avez pas à lui imposer ! Vous pouvez juste décrire le résultat. Essayez toujours au préalable de vous enquérir du consentement d'autrui lorsque vous vous apprêtez à jouer une scène qui suppose une tension, une pression psychologique.

Les combats et les armes

Le combat est une composante inévitable dans le jeu de rôle grandeur nature (et en particulier dans celui du Jeu du Grand Donjon), ainsi il est important de respecter les règles suivantes pour éviter tout incident.

Le beau combat

Le principe d'un combat est de s'affronter mais nous sommes dans du jeu de rôle grandeur nature et non sur un ring de MMA / Free fight. Il est demandé à ce que chacun simule le poids de son arme et évite les coups fulgurants. Oui, nous utilisons des armes légères mais le principe du combat de GN est de favoriser le beau combat. Ainsi la réelle violence n'a pas sa place dans ce jeu. Vous devez rester maître des armes que vous utilisez.

De plus certains coups sont interdits et ne seront pas comptabilisés comme perte de PV ou de PA s'ils arrivent :

- Les coups à la tête, aux parties génitales et la poitrine des femmes
- Les coups d'estocs
- L'utilisation du corps est interdit ou doit être simulé pour la baston (pas de charge, pas de coup de poing ou de pied)
- Les coups "mitraillettes"

Cela arrive, dans le feu de l'action, d'infliger un coup interdit à son adversaire (le plus souvent un coup à la tête), si cela arrive le fair play entre en jeu et vous devez de manière RP (ou HRP selon la gravité de la situation) demander à votre adversaire si tout va bien tout en cessant bien entendu votre assaut. Si tout est ok vous pouvez reprendre le combat et vous entretuer joyeusement.

Le check arme / armure

Nous ferons un check arme / armure avant le début du GN pour vérifier que les armes respectent bien les critères de sécurité de base. Ainsi une arme en mauvaise état sera très certainement refusée par l'organisation. Une armure avec des bouts tranchants sera également très certainement refusée par l'organisation.

Arc et arme de jet

Les arcs et arbalètes seront soumis aux restrictions suivantes :

- On évite les tirs à bout portants (moins de 5m)
- On maîtrise ses tirs => pas de tir à l'aveugle ou dans la mêlée
- On ne vise pas la tête ni les parties génitales ni la poitrine
- La puissance des armes de tir ne doit pas dépasser les 25 livres

Les armes de jet ne doivent pas contenir d'âme et ne doivent pas être lancer sur les parties sensibles des joueurs (tête / partie génitales / poitrines)

Combat nocturne

Combattre de nuit est possible mais avec un éclairage. Si vous n'avez pas assez d'éclairage sous la main alors déplacez vous près d'une zone suffisamment éclairée pour régler vos comptes.

Zone dangereuse

Il paraît évident de rappeler qu'on ne combat pas dans des zones à risques tel que des escaliers, une pièce trop petite ou dans des ronces. Si cela se produit, déplacez vous vers une zone plus adaptée pour effectuer votre rencontre.

Le feu

Seuls les feux hors-sol sont autorisés, avec des braseros validés et sécurisés. Nous vérifierons toutes les installations (en même temps que le check arme) avant qu'elles puissent fonctionner.

Les conseils de sécurité :

- Prévoyez de quoi éteindre le braséro à proximité (extincteur, eau, couverture antifeu)
- Placez le braséro sur une surface stable, dans un endroit ouvert, et loin de branches suspendues ou autres matières inflammables
- N'utilisez pas d'essence pour l'allumer
- N'empilez pas le bois. Préférez un petit feu pour éviter les étincelles et les braises qui se répandent
- Tant que le brasero est allumé, restez à proximité. Si vous devez vous absenter, éteignez le feu
- S'il y a du vent, les braseros ne doivent pas être allumés.

Ne jamais laisser un feu, ou des braises chaudes, sans surveillance

Cigarettes

Nous demandons la plus grande vigilance concernant la cigarette. Outre le danger inhérent à un mégot mal éteint, il s'agit également de préserver l'environnement. Merci de ne pas jeter vos mégots à terre et de prévoir un cendrier.

Lutter contre l'incendie

Les moyens de lutte contre l'incendie à votre disposition :

- extincteurs à poudre (répartis dans l'ensemble des bâtiments)

"Le feu s'éteint dans la première minute avec un verre d'eau, dans la deuxième minute avec un seau d'eau, dans la troisième minute avec une tonne d'eau. Après … on fait ce qu'on peut …"

Il vaut mieux "gaspiller" un extincteur que se répéter "si j'avais su". La sécurité avant tout.

Accident

En cas d'accident il faut effectuer les étapes suivants :

1) **Protéger** : Protégez vous, protégez les autres et éclairer si besoin
2) **Alerter** : Prévenez l'organisation et les autres de l'accident. Si accident grave, prévenez les secours : 112 ou 15
3) **Secourir** : Portez assistance à la victime : Mettre la personne en PLS et rester à ses côtés tout en la rassurant.

Association du Grand Donjon

Livret Sécurité- GN Jeu du Grand Donjon

09.02.2021 version 1