

LIVRE III



INFORMATIONS PRATIQUES



La troupe bat d'ours

ASSOCIATION LOI DU 1ER JUILLET 1901 - DÉCRET DU 16 AOÛT 1901

Sommaire

| | | |
|------|---|----|
| I. | Matériel à prévoir | 3 |
| A) | Matériel de jeu..... | 3 |
| 1) | Obligatoire..... | 3 |
| 2) | Facultatif..... | 5 |
| B) | Matériel de confort..... | 7 |
| II. | Arrivée sur le site de jeu..... | 8 |
| A) | Arrivée des joueurs..... | 8 |
| B) | Enregistrement des participants..... | 9 |
| C) | Installation du campement..... | 9 |
| D) | Récupération du matériel de jeu..... | 10 |
| E) | Homologation du matériel..... | 10 |
| F) | Briefing des joueurs..... | 12 |
| III. | Départ du site de jeu..... | 12 |
| A) | Débriefing..... | 12 |
| B) | Restitution du matériel..... | 13 |
| C) | Mise à jour de la fiche personnage..... | 13 |
| D) | Rangement du campement..... | 14 |
| E) | Départ de la zone de jeu..... | 14 |

Informations pratiques

Si vous avez lu le livre II « Création de personnage », vous savez désormais comment créer votre personnage et peut-être même l'avez-vous déjà fait, auquel cas, félicitations, vous venez de passer l'étape la plus difficile !

Laissez-nous à présent, à travers ce dernier livre, vous livrer en détails toutes les informations pratiques que vous devez absolument connaître pour participer à notre jeu, que ce soit le matériel dont vous devrez vous munir pour participer au jeu en tant que tel, le matériel de confort à apporter, les modalités pratiques du site de jeu, ou encore les différentes étapes par lesquelles vous devrez absolument passer le jour de l'évènement pour accéder au jeu, puis en sortir le moment venu.

Si à l'issu de ce livre vous avez encore la moindre question d'un point de vue organisationnel, n'hésitez pas à nous contacter via la messagerie interne du site internet « Une Question ? » (en bas à droite de l'écran).

I. Matériel à prévoir

Créer un personnage à travers une fiche est une chose, et est de toute façon une étape indispensable pour pouvoir prendre part à l'aventure, mais pour pouvoir réellement participer à notre jeu il vous faudra également vous munir de divers équipements, qu'ils soient nécessaires à votre personnage pour le bon déroulement du jeu ou qu'ils soient nécessaires à vos propres besoins en tant que joueur.

L'objectif de cette partie est de vous lister l'ensemble des éléments obligatoires dont vous devez vous munir pour être autorisé à participer à notre jeu, mais également de vous présenter les équipements facultatifs que vous pouvez ramener sur le site de jeu. De nombreux détails seront également apportés afin de répondre aux diverses questions pratiques que vous pourriez vous poser.

A) Matériel de jeu

Avant de répondre aux questions pratiques que vous pourriez vous poser en tant que joueur, étudions dans un premier temps les éléments de jeu que vous devrez ou que vous serez autorisés à ramener pour incarner votre personnage.

1) Obligatoire

Commençons tout d'abord par aborder le matériel dont vous devez obligatoirement vous munir pour pouvoir incarner votre personnage et donc participer au jeu.

a) Costume

Comme vous pouvez l'imaginer, et comme cela sera expliqué un peu plus tard dans les paragraphes suivants, l'environnement dans lequel vous allez évoluer durant toute la durée du jeu sera entièrement immersif. Tous les décors, accessoires, costumes et éléments de jeu qui vous entoureront seront donc « décorum », ce qui signifie qu'ils seront entièrement immersifs afin de vous plonger en plein cœur de notre monde.

En tant que joueur, vous allez être amené à incarner un personnage appartenant à notre univers tout au long du jeu. Vous devez donc porter un costume immersif (non fourni par les organisateurs), à l'instar de tous les autres éléments de jeu qui seront présents sur place.

Notre souhait étant que chacun puisse se sentir bien dans sa nouvelle peau, nous n'imposons aucune tenue particulière. Libre à vous de venir costumé comme vous le souhaitez. Les seules contraintes que nous vous imposons sont :

- D'être cohérent par rapport à l'univers : Veillez donc à rester dans un univers médiéval fantastique (pas d'anachronisme, ni de kimono chinois ou de tenue pirate, et pas non plus de chaussures vert fluo ou à paillettes) ;
- D'être cohérent avec votre personnage : Veillez à adapter votre tenue à votre style de jeu et au rang social de votre personnage (pas d'habits nobles si votre personnage est un mendiant) ;
- De respecter le signe distinctif obligatoire de votre espèce : Veillez à bien prévoir ce signe distinctif dans l'élaboration de votre costume, et veillez également à ne pas porter le signe distinctif d'une autre espèce (vous retrouverez le détail des signes distinctifs dans la page « Espèces » de notre site internet). Votre signe distinctif obligatoire sera rappelé dans votre fiche personnage.

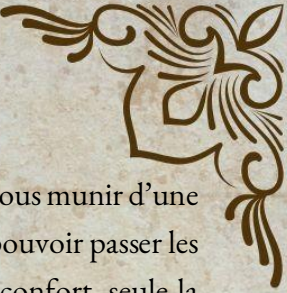
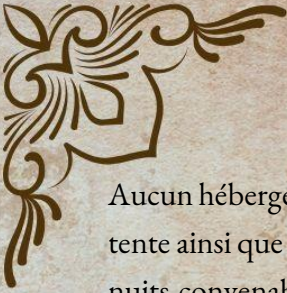
Pour le reste, soyez créatifs et faites-vous plaisir sur votre tenue !

A noter qu'il est fortement conseillé de vous équiper d'une ceinture et d'une bourse.

Si vous souhaitez obtenir des conseils pour élaborer votre tenue, n'hésitez pas à nous contacter via la messagerie interne du site internet « Une Question ? » (en bas à droite de l'écran).

b) Tente

Le jeu s'étalant sur plusieurs jours et étant sans interruption, sans possibilité de sortir du terrain de jeu, il est indispensable que vous puissiez disposer d'un endroit où entreposer vos affaires et vous reposer lorsque vous en ressentirez le besoin.



Aucun hébergement n'étant prévu par les organisateurs, vous devrez donc impérativement vous munir d'une tente ainsi que de tout le matériel de couchage nécessaire (duvet, oreiller, matelas...) afin de pouvoir passer les nuits convenablement. Là encore, libre à vous d'apporter les éléments nécessaires à votre confort, seule la tente est réellement obligatoire afin que chacun puisse disposer de son espace privé. Un emplacement de campement sera attribué à chaque participant à son arrivée sur le site de jeu.

A noter que l'immersion étant l'une de nos priorités, et les tentes étant situées sur le terrain de jeu, il vous est demandé de rendre votre campement décorum. Ainsi, si vous ne possédez pas de tente médiévale, vous pouvez sans problème venir avec une tente de camping (type décathlon), à condition que celle-ci se fonde dans le décor. Pour ce faire, vous pouvez simplement recouvrir votre tente de camping d'un drap sobre (noir, marron, gris, blanc...) afin de préserver le décorum et de cacher au maximum le matériel non immersif.

Pensez au confort de jeu et au plaisir des yeux.

2) Facultatif

En plus des éléments de jeu obligatoires, vous êtes autorisé à amener et à vous équiper de divers autres équipements afin d'enrichir votre expérience de jeu.

a) Armes

Pour participer à notre jeu, vous n'êtes en aucun cas obligé de venir armé. Cependant, vous en avez la possibilité si vous le souhaitez.

Aucune arme ni aucune munition n'étant fournie par les organisateurs, vous devrez vous munir de votre propre matériel de combat si vous souhaitez que votre personnage soit armé.

Dans l'hypothèse où vous souhaiteriez venir armé à notre jeu, vous devrez vous équiper d'armes GN spécialement dédiées à la pratique (armes et flèches en mousse). Nous précisons que chaque arme fera l'objet d'un contrôle et d'une homologation avant le début du jeu afin de garantir la sécurité de tous (voir « Homologation du matériel » page 10-11).

Si vous ne savez pas comment vous procurer ces armes, n'hésitez pas à contacter les organisateurs via la messagerie interne du site internet (en bas à droite de l'écran).

Un système de location (quantités limitées) est également mis en place par les organisateurs. Si vous êtes intéressés par ce service, rendez-vous sur la page « réservations » du site internet et sélectionnez l'arme que vous souhaitez manier !

A noter que bien que cela ne soit nullement une obligation, nous vous recommandons tout de même de venir équipé d'une arme, aussi petite soit-elle, afin de pouvoir vous défendre en cas d'attaque. A défaut, nous vous conseillons de bien choisir bien vos copains !

b) Armures et boucliers

De la même manière que pour les armes, il n'existe aucune obligation de vous munir d'éléments de protection tels qu'une armure (complète ou partielle) ou qu'un bouclier lors du jeu. Cependant, vous en avez la possibilité si vous le souhaitez.

Aucun élément de protection n'étant fourni par les organisateurs, vous devrez vous munir de vos propres éléments défensifs si vous souhaitez que votre personnage dispose de telles protections lors du jeu.

Nous précisons que chaque élément de protection fera également l'objet d'un contrôle et d'une homologation avant le début du jeu afin de garantir la sécurité de tous (voir « Homologation du matériel » page 10-11).

Aucun système de location n'est prévu par les organisateurs sur ce point.

c) Magie

Si vous avez débloqué des aptitudes magiques au travers de votre fiche personnage, vous avez dû choisir, lors de l'élaboration de votre fiche « gameplay », un certain nombre de sorts pour votre personnage.

Parmi les nombreux sorts proposés par le jeu, bien que l'immense majorité ne requière absolument aucun matériel pour être utilisé lors du jeu, certains nécessitent toutefois d'apporter un matériel particulier pour être matérialisés (tel est le cas des sorts de projection et des sorts de matérialisation).

Si vous avez choisi l'un de ces sorts particuliers, aucun matériel n'étant fourni par les organisateurs afin de matérialiser la magie, vous aurez la charge de venir équipé de votre propre matériel magique pour pouvoir utiliser vos sorts.

Bien entendu, le matériel apporté doit être adapté à la pratique du GN (matériel en mousse). Nous précisons que chaque matériel magique fera également l'objet d'un contrôle et d'une homologation avant le début du jeu afin de garantir la sécurité de tous (voir « Homologation du matériel » page 10-11).

Si vous ne savez pas comment vous procurer ces éléments, n'hésitez pas à contacter les organisateurs via la messagerie interne du site internet (en bas à droite de l'écran).

Un système de location (quantités limitées) est également mis en place par les organisateurs. Si vous êtes intéressés par ce service, rendez-vous sur la page « réservations » du site internet et sélectionnez le matériel que vous souhaitez utiliser pour lancer vos sorts !

A noter que les éléments nécessaires à la matérialisation de vos sorts sont rappelés dans votre fiche personnage définitives mais également dans l'onglet « Magie » de notre site internet.

d) Éléments de jeu divers

Enfin, souhaitant laisser libre cours à la créativité et au talent d'interprétation de nos joueurs, vous êtes libre d'apporter tout autre élément de jeu que vous jugerez utile pour créer du rôle-play lors de l'évènement, tant que ces objets sont inoffensifs et ne remettent pas en cause la sécurité de tous.

Vous pouvez ainsi vous munir de toute babiole que vous jugerez utile, que ce soit pour les donner, les revendre, créer des situations de jeu incongrues...

Soyez créatif, l'investissement est toujours récompensé.

B) Matériel de confort

A présent que vous connaissez le matériel que vous devez et pouvez ramener pour incarner votre personnage, il est temps pour nous de vous éclairer sur certaines questions pratiques que vous pourriez vous poser.

a) Hygiène


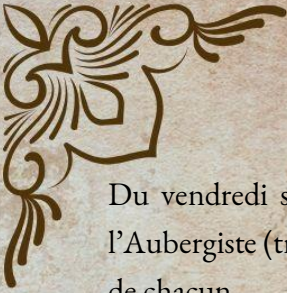
Aucune infrastructure permanente n'étant présente sur le site de jeu retenu pour le déroulement du troisième chapitre d'Egysior, les seuls aménagements d'hygiène que vous aurez à votre disposition lors du jeu sont ceux prévus par les organisateurs.

Un espace d'hygiène sera ainsi installé et entretenu par les organisateurs tout au long du jeu. Au sein de cet espace des sanitaires seront mis à votre disposition (avec tous les consommables nécessaires : papier hygiénique et gel hydro-alcoolique). En revanche, aucune douche ne sera installée sur le site de jeu. Pensez donc à vous munir du matériel nécessaire afin de pouvoir effectuer votre toilette (lingettes corporelles par exemple). Des éviers en libre-service (ainsi que de l'eau et du savon biodégradable) seront toutefois installés afin que vous puissiez nettoyer votre matériel, faire votre vaisselle ou effectuer une toilette succincte. Nous insistons sur le fait que, le jeu se déroulant en pleine nature, si vous souhaitez ramener vos propres savons ou produits nettoyants, ceux-ci doivent obligatoirement être **biodégradables**.

Nous précisons également que le site de jeu ne contient ni accès à de l'eau courante, ni accès à de l'électricité. Les organisateurs se chargeront toutefois de mettre à votre disposition de l'eau potable dans l'espace d'hygiène.

b) Alimentaire

Durant toute la durée du jeu vos repas sont pris en charge par les organisateurs, vous n'avez donc aucune nourriture à prévoir pour participer à notre jeu, bien que vous puissiez sans problème amener de la nourriture si vous le souhaitez.



Du vendredi soir au dimanche midi, les petits déjeunés, déjeunés et diners vous seront ainsi servis par l'Aubergiste (traiteur médiéval professionnel) et les organisateurs, en tenant compte des régimes alimentaires de chacun.

Une taverne sera également ouverte afin que vous puissiez vous sustenter des meilleurs breuvages d'Egysior (alcools et softs), l'eau y étant en libre-service.

c) Feux de camps

En raison du site de jeu retenu pour le troisième chapitre d'Egysior, et des risques que des feux pourraient engendrer dans un tel environnement, les feux de camps sont strictement interdits, même hors-sol.

Les seuls feux qui seront allumés lors du jeu seront ceux surveillés par les organisateurs.

II. Arrivée sur le site de jeu

Maintenant que vous disposez de votre fiche personnage et de votre matériel de jeu, vous êtes prêt à participer à notre jeu, et vous trépignez certainement d'impatience à l'idée d'enfin vous lancer dans l'aventure ! Mais avant d'effectuer le grand saut, laissez nous vous guider et vous en dire un peu plus sur les dernières étapes pratiques et indispensables à réaliser lors de votre arrivée sur le site de jeu afin de pouvoir démarrer le jeu dans de bonnes dispositions.


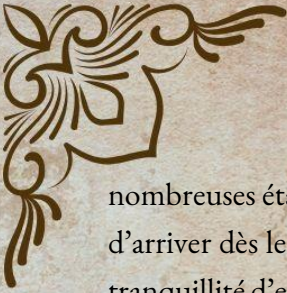
L'objectif de cette partie est de vous expliquer en détail les différentes étapes pratiques par lesquelles vous devrez obligatoirement passer lors de votre arrivée sur le site de l'évènement avant que le jeu ne commence pour de bon.

A) Arrivée des joueurs

Avant toute chose, la première étape consiste déjà à arriver à bon port. Ainsi, si vous ne connaissez pas le site de jeu et que vous ne savez pas comment vous y rendre, rentrez simplement dans votre GPS l'adresse précise qui vous sera indiquée par mail quelques semaines avant le début de l'évènement. La technologie moderne fera le travail pour vous et vous amènera directement à nos portes !

Qui plus est, une fois arrivé à proximité de la zone de jeu, vous pourrez apercevoir le long de la route des affiches fléchées qui vous confirmeront le chemin à suivre pour arriver à l'entrée exacte de la zone de jeu. Pas de panique donc, le chemin est balisé, vous ne pouvez pas vous perdre ! Et si jamais cela devait tout de même arriver, vous n'aurez qu'à appeler le numéro suivant et nos organisateurs vous aideront à retrouver le bon chemin : 06.95.89.60.21.

Le début du jeu étant prévu le vendredi 03 juillet 2026 à 16h, l'arrivée des joueurs sur le site de jeu se fera du jeudi soir (à partir de 18h) au vendredi matin (jusqu'à 12h). Passé ce délai, le site de jeu ne sera plus accessible. Veuillez donc à votre organisation pour arriver en temps et en heure sur le site de jeu. A noter qu'en raison des



nombreuses étapes à réaliser avant de pouvoir entrer dans le jeu (voir ci-dessous), nous vous recommandons d'arriver dès le jeudi afin de ne pas être pris par le temps et la panique et de pouvoir vous installer en toute tranquillité d'esprit. Ce conseil est d'autant plus recommandé pour les personnes disposant d'un campement important à installer.

B) Enregistrement des participants

Une fois arrivé à l'entrée du site de jeu, vous serez directement pris en charge par les organisateurs afin de procéder à votre enregistrement. Cette première étape est indispensable car c'est grâce à elle que vous confirmerez votre inscription et votre présence à l'évènement. Si vous n'êtes pas enregistré, vous ne serez pas autorisé à participer à l'évènement.

Afin de pouvoir procéder à votre enregistrement, vous devrez être munis de votre billet de réservation de l'évènement (reçu par mail) et d'un document d'identité (carte d'identité ou passeport). Afin de fluidifier le processus, pensez à préparer les documents nécessaires afin de les avoir à disposition immédiate lorsque cela sera votre tour.



Par mesure de sécurité, nous vous conseillons également de ne pas être dépendant d'une connexion internet pour accéder à votre billet de réservation. Pensez donc à minima à enregistrer ce document sur votre téléphone ou à l'imprimer, au cas où vous ne pourriez pas accéder à une connexion internet une fois arrivé sur le site de jeu.

En ce qui concerne le document d'identité, seules les versions originales des documents seront acceptées. Les photocopies ou versions numériques ne seront donc pas valides.

Une fois enregistré, un bracelet de participation à l'évènement vous sera mis par les organisateurs autour du poignet de votre choix. Ce bracelet vous permettra de prouver votre enregistrement à l'évènement et ainsi de circuler librement sur le site de jeu. Vous devrez donc conserver ce bracelet à votre poignet durant toute la durée de l'évènement et le laisser visible, ou à minima facilement accessible, afin de pouvoir le montrer aux organisateurs lorsque cela sera nécessaire. Nous attirons votre attention sur le fait que seuls les bracelets non détachés seront considérés comme valides. Tout bracelet qui ne serait donc plus attaché autour du poignet sera considéré comme non valide et ne vous donnera plus droit d'accès au site de jeu. En cas de problème avec votre bracelet au cours de l'évènement, rendez-vous au PC Orga.

C) Installation du campement

Une fois votre enregistrement terminé, vous serez autorisés à pénétrer à l'intérieur du site de jeu et serez immédiatement pris en charge par les organisateurs chargés de vous mener à l'emplacement de votre campement.



Une fois arrivé sur place, déchargez votre matériel de votre véhicule et installez-vous dans l'espace qui vous a été attribué. Libre à vous de monter et d'organiser votre campement comme bon vous semble au sein de cet espace, faites parler votre créativité !

N'hésitez également pas à faire connaissance avec vos voisins et éventuellement à leur demander un petit coup de main si besoin, ils seront sûrement ravis de pouvoir se faire des amis avant le début du jeu !

Enfin, afin de ne pas encombrer la zone de jeu et de laisser la place nécessaire à tous les arrivants de s'installer, amenez dès que possible votre véhicule au parking indiqué par les organisateurs, endroit où il restera durant toute la durée de l'évènement. A noter que tous les véhicules doivent avoir quittés la zone de jeu au plus tard le vendredi à 13h00.

D) Récupération du matériel de jeu

Comme mentionné dans votre fiche personnage, un matériel de départ vous est attribué par les organisateurs afin que vous puissiez correctement incarner votre personnage et prendre part au jeu.

Le matériel de jeu ainsi attribué à chacun d'entre vous par les organisateurs peut être très variable d'un joueur à l'autre car il dépend directement de chaque fiche personnage et donc des choix que chacun d'entre vous a effectué au sein de sa fiche. Quoi qu'il en soit, une chose est sûre : peu importe le contenu de votre matériel de départ, il vous sera indispensable pour que vous puissiez prendre part au jeu.

Avant le début du jeu, vous devez donc venir récupérer votre matériel de départ auprès des organisateurs. Un espace dédié à cet effet sera ainsi installé par les organisateurs au niveau du « PC Orga » le vendredi de 12h à 14h. Ne manquez pas le créneau !

A noter que le MJ étant présent à cette étape, il vous est demandé de venir récupérer votre matériel de départ en costume. Cela permettra au MJ de faire connaissance avec votre personnage et de s'imprégner de son apparence physique afin qu'il puisse le reconnaître (ou le chercher) une fois en jeu.

Enfin, le matériel de jeu étant prêté et non donné par les organisateurs, une garantie vous sera demandée au moment de la récupération du matériel de départ. Vous devrez ainsi laisser votre carte d'identité (ou verser une caution financière) aux organisateurs en échange du matériel prêté. Document (ou argent) qui vous sera bien évidemment rendu à la fin de l'évènement en l'échange de la restitution du matériel de jeu prêté.

E) Homologation du matériel

Avant de commencer le jeu à proprement parler, il vous faudra également faire contrôler votre matériel de combat (boules d'énergie magique, armes corps à corps, armes de jet, munitions et boucliers) par les organisateurs afin que ceux-ci puissent s'assurer qu'il est sans risque pour les autres participants et ainsi garantir la sécurité de l'évènement.

Un espace dédié à cet effet sera donc également installé par les organisateurs au niveau du « PC orga » (non loin du point de récupération de votre matériel de jeu) le vendredi de 12h à 14h. Comme pour la récupération de votre matériel de jeu, ne manquez donc pas le créneau, sans quoi vous ne pourrez pas utiliser votre matériel de combat durant le jeu. En effet, seul le matériel vérifié et validé par les organisateurs (matériel dit « homologué »), sera autorisé durant le jeu.

Afin que le matériel homologué soit reconnaissable par les organisateurs et les autres participants durant toute la durée du jeu, un bracelet d'homologation sera systématiquement placé sur le matériel lors de l'homologation, le différenciant alors du matériel non autorisé en jeu (sans bracelet d'homologation). Veillez donc à ne pas retirer votre/vos bracelet(s) d'homologation de votre matériel de combat avant la fin de l'évènement, sous peine de quoi celui-ci pourrait vous être retiré par les organisateurs afin de préserver la sécurité des autres participants durant le jeu.

Afin de vous permettre d'anticiper les critères de sécurité attendus par les organisateurs et ainsi de vous permettre d'amener du matériel adéquat à notre évènement, voici la liste des critères que le matériel de combat devra respecter pour pouvoir être utilisé en jeu :

❖ Concernant les boules d'énergie magique :

- Les balles doivent être exclusivement en mousse,
- La mousse ne doit pas être trop dure,
- La balle ne doit pas être trop lourde.

A titre d'exemple, une balle de tennis en mousse ou une boule de feu GN seront acceptées.

❖ Concernant les armes corps à corps :

- Les armes doivent être en mousse et conçues pour la pratique du GN,
- La tige en carbone doit être entièrement recouverte de mousse et non visible,
- La mousse doit être correctement fixée à la tige en carbone,
- La mousse doit être en bon état (non déchirée, non effritée, ni trop molle, ni trop dure),
- La pointe de l'arme doit être flexible.

❖ Concernant les armes à distance :

- Les armes de jet à courte distance (couteaux de lancer, shurikens, kunai...) doivent respecter les critères d'homologation des armes corps à corps (voir ci-dessus).
- Les armes de jet à longue distance (arcs, arbalètes...) ne doivent pas avoir une puissance supérieure à 25 livres,
- Les munitions des armes de jet à longue distance doivent être adaptées à la pratique du GN (embouts en mousse ou en plastique) et provenir du commerce. Les munitions « faites maison » ne seront pas acceptées.

❖ Concernant les boucliers :

- Les boucliers ne doivent pas avoir de bords tranchants,
- Les boucliers ne doivent pas contenir de pics,
- Les boucliers doivent avoir des attaches bien fixées.

F) Briefing des joueurs

Enfin, juste avant que le jeu ne commence, un briefing général sera organisé par les organisateurs afin de rappeler à l'ensemble des participants les points essentiels à respecter durant le jeu, tant au niveau organisationnel qu'au niveau des règles de jeu, et ainsi permettre son bon déroulement.

Le vendredi à 16h, vous devrez donc impérativement vous rendre au niveau de la taverne afin de recevoir les dernières instructions de la part des organisateurs.

Nous attirons votre attention sur le fait que le jeu débutera immédiatement après la fin du briefing. Il est donc impératif que vous vous y rendiez en costume et en possession de tout le matériel dont vous souhaitez disposer durant les premiers instants de jeu. Si vous devez garder un élément en tête en vous rendant au briefing, reprenez la phrase suivante : « Soyez prêts à démarrer ».

III. Départ du site de jeu



A l'image de votre arrivée sur le site de jeu, un certain nombre d'étapes sont également à effectuer une fois la fin de jeu prononcée par les organisateurs, afin de vous permettre, non pas cette fois-ci de participer au jeu, mais bel et bien d'en sortir.

L'objectif de cette partie est de vous expliquer en détail les différentes étapes pratiques par lesquelles vous devrez obligatoirement passer pour pouvoir quitter le site de l'évènement.

A) Débriefing

Dès que la fin du jeu aura été prononcée (le dimanche vers 16h), tous les participants seront invités par les organisateurs à se rendre au niveau de la taverne.

Un grand débriefing du jeu sera alors tenu par les organisateurs afin de partager un dernier instant convivial avec les joueurs. Ce moment sera notamment l'occasion pour les organisateurs de s'assurer du bon déroulement de l'évènement pour chacun, que ce soit d'un point de vue ludique, physique ou émotionnel. Cela permettra également aux organisateurs de donner la parole aux joueurs et ainsi d'avoir un retour sur leur expérience de jeu et donc de faire un point sur les atouts du jeu et ses axes d'amélioration à retenir. Ce moment d'échange sera également l'occasion pour les joueurs de demander des explications quant au scénario ou à tout autre élément du jeu qui serait resté flou dans leur esprit.



Avant tout, l'idée est ici de vous donner la parole car notre jeu est aussi votre jeu et que nous devons le construire ensemble.

B) Restitution du matériel

Une fois le débriefing terminé, chaque joueur devra restituer aux organisateurs le matériel de jeu qu'il a en sa possession (matériel de départ, comme matériel acquis au cours du jeu).

Pour cela, les joueurs devront se rendre au niveau du « PC orga », un espace dédié les y attendra à l'image de la récupération de leur matériel en amont du jeu. Cet espace fermant ses portes à 19h le dimanche, nous vous conseillons de vous y rendre dès que possible, et d'anticiper le fait qu'une attente sera sans doute nécessaire avant que ce ne soit votre tour.

A noter que chaque joueur doit se rendre personnellement à la restitution de matériel afin que les organisateurs puissent, une fois la remise du matériel effectuée, et sous réserve que ce dernier soit rendu en intégralité et en bon état, lui restituer le moyen de garantie qu'il leur avait laissé en amont du jeu (carte d'identité ou garantie financière).

Il est prévenu que la non-restitution d'un matériel de jeu pourra entraîner l'obligation pour le participant de dédommager financièrement les organisateurs.

A noter que l'ensemble du matériel restitué sera identifié et immédiatement reporter sur la fiche personnage des joueurs afin que ceux-ci puissent retrouver le contenu de leur inventaire au début du prochain jeu.

C) Mise à jour de la fiche personnage

Après avoir restitué leur matériel de jeu les joueurs devront se rendre auprès du MJ afin de valider les points qu'ils ont acquis au cours du jeu au sein de leur fiche personnage.

Également situé à proximité du « PC orga », Le MJ sera présent jusqu'à 19h le dimanche. En raison de l'attente qui peut également se présenter, nous vous conseillons d'anticiper votre entrevue avec le MJ afin de ne pas être pris par le temps.

A noter qu'en l'absence de validation par le MJ, les points acquis en cours de jeu ne seront pas reportés sur votre fiche personnage et seront donc définitivement considérés comme perdus. N'oubliez donc pas de passer par lui avant de quitter l'évènement !

D) Rangement du campement

Maintenant que l'évènement est terminé, il est temps pour vous de rassembler vos affaires et de démonter votre campement.

Afin d'éviter aux joueurs de faire des allers-retours au parking afin de charger leur véhicule, les joueurs sont autorisés à amener ce dernier sur le terrain de jeu au plus près de leur campement. Toutefois, afin de ne pas encombrer l'espace de jeu et ainsi de permettre à chacun de démonter son campement dans de bonnes conditions, nous vous demandons de n'amener votre véhicule qu'au dernier moment, lorsque vous serez prêt à effectivement charger votre matériel au sein de celui-ci.

Les joueurs étant libre de gérer leur temps comme bon leur semble, chacun est libre de démonter son campement au rythme qu'il souhaite et donc de se rendre au « PC orga » et auprès du MJ au moment qui lui semble opportun.

Toutefois, nous attirons votre attention sur le fait que le parking ne sera accessible aux joueurs que de 16h à 19h. Veuillez donc à récupérer votre véhicule dans cette plage horaire.

E) Départ de la zone de jeu

Une fois toutes les étapes précédentes réalisées, les joueurs seront enfin prêts à quitter Egysior pour doucement emprunter le chemin du monde réel.

Le site de jeu fermant définitivement ses portes à 20h, l'ensemble de joueurs devront l'avoir quitté à cette heure au plus tard.