

MORDHEIM
Maudites Alliances!



MORDHEIM 2025

PREPARER SON GN

Grandeur **N**ature

association Nor-Gehenne

Consignes générales de sécurité

Tous les participants s'engagent à respecter les consignes suivantes. Tout abus sera sanctionné et passible d'exclusion.

Le site

Vous trouverez ci-dessous les consignes générales concernant le bon usage du site. Celles-ci pourront être adaptées le jour J en fonction de la météo et d'autres aléas.

Le site de jeu est délimité par des murs, clôtures et grilles : ne dépassez pas ces limites. Les zones se trouvant au-delà sont **hors-jeu** et potentiellement dangereuses (terrain difficile, animaux sauvages). Des zones hors-jeu supplémentaires peuvent également être indiquées par un **balisage blanc et rouge** (ruban de chantier) qui ne doit pas être franchi.

Les zones d'eau du site sont trop nombreuses et trop vastes pour être balisées : ne vous y aventurez pas. **La baignade est interdite dans les bassins.** En rivière, ne vous baignez pas seul et soyez vigilant. **Ne déversez aucun produit artificiel dans l'eau ni sur les berges.**

La zone forestière de notre site est immense. Prévoyez toujours de l'eau si vous l'explorez et un **sifflet** ; ne vous y aventurez pas de nuit et/ou seul. En journée, l'accès aux zones de forêt se fait uniquement par bandes pour les PJ. Ces zones sont délimitées par des murs, des clôtures ou sentiers qui les bordent. Une fois entrée dans une zone de forêt, une bande ne peut en ressortir que pour mettre fin à son exploration. Ne vous aventurez pas dans des zones adjacentes qui sont probablement hors-jeu et sans intérêt pour vous.

Si vous êtes contraint de quitter le site de jeu durant l'événement, prévenez obligatoirement l'organisation ainsi qu'un maximum de personnes de votre groupe. De même, nous vous demandons de ne pas réintégrer ensuite l'événement sans en informer l'organisation.

Respectez les animaux du site et ne touchez pas aux aménagements prévus pour eux. Toute violence envers les animaux entraînera l'exclusion immédiate du jeu.

Ne vous approchez pas du château Renaissance au fond du parc afin de respecter la tranquillité de ceux qui y vivent.

Feu et incendie

N'allumez jamais de feu dans les zones boisées. Dans les camps, chaque groupe de joueurs est 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...) sans avoir obtenu l'accord préalable de l'organisation. **Ne laissez jamais des bougies, lampes ou lanternes traditionnelles sans surveillance.**

Il est interdit de fumer dans la zone de jeu, en dehors de la pipe. Des zones fumeurs seront prévues sur le site. Déposez vos mégots dans les contenants prévus.

Détritus

Des sacs sont à disposition pour le tri de vos déchets. Faites-en usage et veillez à laisser le site parfaitement propre :

verre : à déposer dans les conteneurs à verre dans le bourg de Mesnil-sur-Iton.

carton/plastique : sacs de couleur à déposer dans les conteneurs devant le terrain municipal.

déchets organiques : dans les bacs noirs près de l'auberge.

autre : sacs noirs à emporter avec vous lors de votre départ ou bac du terrain municipal.

Comportement

Nous, Gnistes, formons une communauté de passion. Le temps que nous passons ensemble est une expérience toujours forte de vie en groupe et nous avons tous à cœur que notre événement se déroule le mieux possible. Pour cela, **chaque personne** doit veiller au bien-être de ceux et celles qui l'entourent. Les organisateurs de votre événement veillent ainsi à **la bonne entente et à l'intégration au mieux de chacun. Ils facilitent les liens de confiance en se montrant justes et équitables, tout en aidant toute personne qui en éprouve le besoin**, pourvu que vous les sollicitiez et les informiez de toute difficulté rencontrée.

En retour, nous attendons de tous une attitude mature et responsable, respectueuse et positive ! Ne seront ainsi tolérés **ni violence, ni insulte, ni harcèlement**, qui sont à signaler immédiatement à l'organisation et entraînent une exclusion immédiate du jeu. Veillez également au bien-être de tous en **mesurant la portée de vos propos** (critiques, agressivité) et en **évitant le mégenrage en RP aussi bien qu'en HRP** (demandez les pronoms à utiliser en cas de doute).

Pour des raisons personnelles, de santé ou maternité, certaines personnes seront en outre porteuses d'un **bracelet** rappelant la nécessité absolue de respecter leur intégrité physique et émotionnelle. Ces personnes seront aussi invitées à se montrer à tous en début de jeu. Identifiez-les et faites particulièrement attention à elles !

Gardez toujours à l'esprit que notre activité reste ludique !

Jeu de rôle, ou Roleplay (RP)

Incarner au mieux son personnage : c'est l'ingrédient essentiel d'une aventure réussie. Surveillez votre langage, vos gestes, votre attitude afin de rester en cohérence avec 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 influence-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 participants, tâchez de maintenir au maximum l'immersion, même si vos questions touchent à un point de règles ou de système de jeu.

Jouer pour le jeu : plus que gagner, le GN cherche avant tout à faire vivre des situations de jeu intéressantes et éprouver des émotions. C'est souvent en mettant votre personnage en difficulté que vous pourrez vivre des moments forts et inoubliables. Toutefois, la difficulté d'un GN doit générer du plaisir et non de la frustration. N'hésitez pas à contacter les orgas en cas de blocage de jeu qui s'éternise.

Se ménager : le GN peut être éprouvant, surtout sur plusieurs jours. Retirez-vous du jeu si vous éprouvez de la fatigue. Votre sécurité physique et émotionnelle importe plus ! En cas de problème, mettez-vous en retrait et exprimez votre liberté de ne pas continuer. De même, jouer des scènes d'agressivité, de violence, de séduction ou de sexe réclament le **consentement clair** de tous les participants. En cas de doute, un HRP s'impose pour s'entendre au préalable.

Le Hors-Roleplay (HRP) : il se signale en gardant le poing levé. Vous êtes ainsi "hors-jeu". Ce système doit rester rare et tout abus doit être notifié à l'organisation. Il ne doit servir qu'en cas d'urgence ou de difficulté importante soit avec le jeu ou avec un autre PJ (clarifier une règle, problème de comportement, entente préalable avant de jouer).

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 vous immobiliser, fermer les yeux et ignorer tout bruit que vous entendrez. 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).

Les combats

Les combats armés

Les combats doivent s'inspirer du théâtre plus que de l'épreuve de force : faites preuve de courtoisie et respectez l'intégrité de vos adversaires. **Portez vos coups avec retenue** (mimez plus que vous ne frappez), **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.

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 interne de vos armes maison, et à recouvrir les bords tranchants des boucliers ou des armures en métal.

Les **armes véritables** sont quant à elles interdites.

Les **armes de tir** sont acceptées à condition de ne pas dépasser 30lbs de tension maximale.

Les combats à mains nues ou « bagarres »

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 reste toutefois possible de simuler une bagarre dans Noirefosse après un accord entre joueurs (voir règles de bagarre pour Mordheim, p.9 du livre de règles). Durant ces simulations,

modérez votre énergie et restez particulièrement vigilants à votre environnement. Interrompez-vous aussitôt que l'un des participants en émet le souhait.

Les campements et le combat

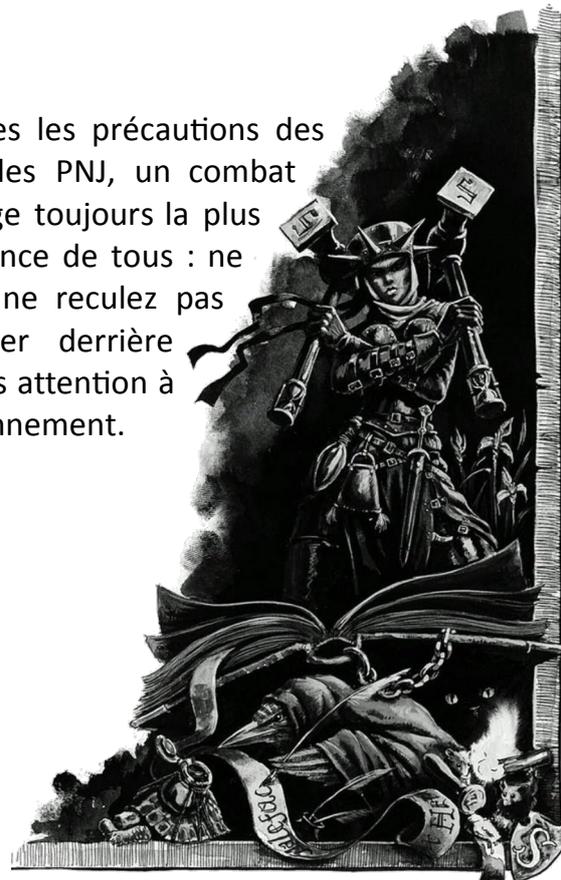
Les combats sont proscrits dans la zone de campement (Noirefosse), de jour comme de Nuit, sauf initiative de l'organisation.

L'intérieur des tentes personnelles des joueurs est considéré comme une zone hors jeu, hormis pour leurs propriétaires et leurs invités dans le cadre du jeu. **Il est donc impossible d'y entrer à son insu**, de l'attaquer, de la piller, de la fouiller, *etc.*

Les combats en forêt

Lorsque deux bandes se croisent dans la forêt, ou qu'une bande rencontre des créatures en maraude, il est probable que cela tourne à l'affrontement. Dans le cas d'un combat entre bandes, il est préférable, quitte à passer en HRP, de déterminer une zone libre pour l'affrontement, surtout si la zone de forêt est trop peu praticable.

Malgré toutes les précautions des joueurs et des PNJ, un combat forestier exige toujours la plus grande vigilance de tous : ne courez pas, ne reculez pas sans regarder derrière vous et faites attention à votre environnement.



Votre matériel de GN

Un sac bien préparé peut sauver un GN ! Voici quelques conseils pour un paquetage qui vous évitera de voir sombrer votre aventure pour un détail...

Les indispensables

Une tente ! Elle sera d'inspiration primitive ou médiévale ou à défaut discrète et cachée sous un drap ou un filet de camouflage. En cas de drap, veillez à ce que celui-ci n'entre pas en contact direct avec le tissu de votre tente (sous peine d'inondation en cas de forte pluie). A l'intérieur, prévoyez-vous **un couchage confortable** et suffisamment chaud (les nuits peuvent être fraîches en Normandie, même en août !).

Un couteau ou une lame de poche qui coupe bien, **de la vaisselle** pour vos repas (assiette, bol 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 si nécessaire) pour déambuler la nuit dans les allées de Noirefosse. **Un briquet**. **Un vêtement chaud** pour le soir.

Un couvre-chef ou bandana à humidifier pour vous protéger la tête en cas de forte chaleur. A l'inverse, quelque chose d'imperméable en cas de pluie.

Pour les petits soucis, **une trousse de soin par 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**.

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.

Et voilà, avec ça, vous êtes prêts pour l'aventure !



Déroulement du GN

Voici les repères horaires de notre événement. Merci de bien les retenir et de les respecter

Arrivée des PNJ/PJA

Les PNJ et PJA du GN peuvent arriver sur site à partir du mercredi 6 août à 11h. Ils peuvent rester dormir sous tente dans l'enceinte de la propriété dès le mercredi soir. Plus vous arriverez tôt, plus vous pourrez nous aider pour l'installation ! Prévoyez vos repas (il y a aussi des commerces sur la commune de Breteuil sur-Iton et un supermarché à 10 minutes en voiture). Merci d'informer l'équipe organisatrice de vos heures d'arrivée qui se feront par la grille du Château-Vieux (voir plus loin).

Les véhicules des PNJ et PJA entreront par la **grille du Château-Vieux**, déposeront leur matériel dans la cour du Château-vieux et sortiront par la **grille d'honneur** (voir plan). Les véhicules pourront ensuite être garés dans le bourg de Mesnil-sur-Iton (parking mairie, et parking salle polyvalente à proximité).

Arrivée des PJ

Les PJ peuvent arriver sur site le vendredi 8 août à partir de 17h. Leurs véhicules entreront par la **grille du Château-Vieux**, accéderont à la Cour pour la **dépose de matériel** et ressortiront par la **grille d'honneur**. Les véhicules pourront ensuite être garés sur les parkings.

Horaires de lancement de jeu

Une pré-phase de jeu dite « diplomatique » aura lieu **dès le vendredi soir** à partir de 20h, après l'installation des tentes, le briefing général et les check armes/briefing de groupe (19h). Durant cette période, les PJ seront cantonnés dans leur camp et dans les abords proches du Château-Vieux. Ils pourront discuter et faire du RP, mais il leur sera interdit d'aller en forêt. **Le vendredi soir** il n'y a ni règles ni combat, ni commerce et aucun système de jeu n'est efficient. C'est donc un pur moment de roleplay, où s'enchaînent des événements narratifs et visuels initiant le GN. Un temps de repas commun sera prévu pour ceux qui le souhaitent, et intégré au déroulé de l'aventure. Pour qu'il soit le plus convivial possible, pensez à apporter quelques victuailles à partager avec vos amis (le repas et les boissons du vendredi soir ne sont en effet pas fournis).

Entre 19h et 20h, vous devrez aussi être réunis un moment dans votre camp pour le contrôle de vos armes, la réception de vos enveloppes de jeu et le briefing. Les PJA auront un briefing spécial au PC ORGA sur le même créneau.

Jeu complet

Le jeu commencera **le samedi 20 au matin à 9h00**, après le petit-déjeuner. **L'ensemble des participants ont accès au petit-déjeuner standard ainsi qu'aux fruits et au pain à la taverne, du samedi matin au dimanche midi inclus.** Les inscrits en "Halfling bienheureux" disposent des repas de midi et soir sur la même période. Ils ont accès à volonté aux boissons de la taverne (jusqu'à épuisement de la cave !).

Le jeu se terminera dimanche après-midi vers 15h. Les organisateurs seront disponibles au PC ORGA jusqu'à 18h si vous éprouvez alors le besoin d'un premier debriefing en groupe ou de façon individuelle.

Départ des participants

Les participants disposeront de tout l'après-midi du dimanche pour partir. Toutefois, aucun véhicule ne pourra circuler dans ou aux abords des châteaux après 23h le dimanche. Les joueurs qui ne souhaitent pas quitter les lieux avant 23h devront donc attendre le lendemain matin, mais pour cela ils devront impérativement demander l'autorisation préalable aux orgas (faites-le dès à présent) pour rester une nuit de plus sur place. Leur présence doit en effet être signalée au service de gardiennage pour éviter tout malentendu nocturne...

Les participants sont invités à rester sur site au moins jusqu'à 17H30 afin d'aider à finaliser le rangement. Tous les gens qui peuvent donner un coup de main sont aussi les bienvenus : manifestez-vous au PC ORGA ! Si chacun donne quelques minutes de son temps, ce sont de longues heures de rangement épargnées à l'organisation !

PARKING

Nous attendons un nombre peu important de véhicules sur zone. Toutefois, afin de ne pas engorger le village ni les environs du château, nous vous demandons de garer prioritairement vos véhicules sur le parking de la mairie et sur le parking juste en face à côté de la salle polyvalente.

Nous vous demandons de ne pas stationner de véhicules **devant la grille du Château-Vieux qui servira au transit des livraisons et aux transports d'urgence ; ni dans les ruelles autour de la petite salle municipale devant cette entrée** (ce qui engendrerait immédiatement des plaintes des riverains). Nous vous demandons également de communiquer le n° de plaque d'immatriculation de votre véhicule aux orgas afin de pouvoir rapidement vous identifier en cas de problème.

COMMODITÉS

Toilettes : les joueurs disposent de plusieurs accès sanitaires sur site. Afin de préserver les structures et les fosses septiques, nous demandons à chaque participant de se responsabiliser et de ne solliciter qu'en cas de nécessité les sanitaires en dur situés dans le Château-Vieux. Deux toilettes sèches seront ajoutées : une dans la Cour du Château-Vieux, une autre sur le chemin en direction des zones de forêts. Par ailleurs, la nature vous tend les bras...

Eau courante et électricité : Le château et la taverne disposent d'eau courante potable et d'électricité. Un dispositif de douches solaires sera mis en place à proximité. Lorsque vous utilisez et videz une de ces poches solaires, nous vous demandons de la remplir à nouveau et de la redéposer à l'endroit de stockage et au soleil si possible avant de partir.

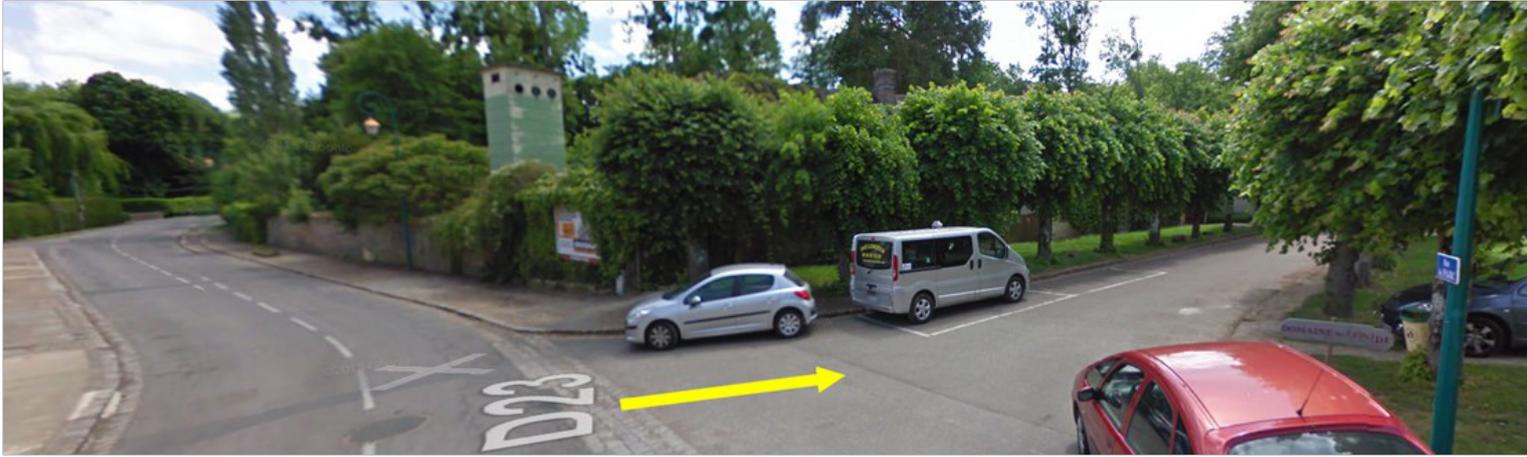
Autre approvisionnement : Condé-sur-Iton (désormais rebaptisé Mesnil-sur-Iton) est un petit village sans réel commerce. Il est situé à moins de 5km de Breteuil-sur-Iton qui dispose de plus de commodités (supermarché, bar-tabac, hôpital, banques).

Nous vous remercions d'avoir pris le temps de lire ces informations, et nous vous attendons avec impatience sur le site de l'aventure !

ADRESSE DU SITE :

**Domaine de Condé
5 Le Parc du Château
27160 Mesnil-sur-Iton, France.**

Géolocalisation : 48.83143, 0.96414



Grille du Château Vieux, ici au fond à droite (entrée des véhicules)



Grille d'honneur du domaine (sortie des véhicules)



Parking 1 : parking de la salle polyvalente

Parking 2 : parking de la Mairie

Entrée CV : entrée du Château-Vieux, pour accéder à la grille d'honneur.

Chat. R : le château Renaissance (hors-jeu)

