

# GN MORTIS, GLORIA ET ADMINISTRATUM



## I - Adresse du lieu

Le jeu se déroule au  
**Mine du Roi nain**  
**rue du cimetière**  
**60290 Laigneville**  
**Coordonnées GPS :**  
**49°17'17.1"N 2°26'35.6"E**

Aucun espace n'est prévu pour les voitures. Merci de garer vos voitures le long de la rue de la République, et en dernier recours le long de la rue du Cimetière. Veillez à ne pas bloquer les autres véhicules, pour des raisons de sécurité, si vous vous gariez rue du Cimetière. Vous pouvez rentrer les voitures jusqu'à la zone de camp afin de décharger vos affaires dans les endroits indiqués, mais tous les véhicules devront rapidement repartir du site et aller se garer, afin que tout le monde puisse décharger sereinement.

## II - Horaire de jeu

**Le Jeu débutera le Vendredi 17 avril à 20h et se terminera le Dimanche Entre 2h et 4h du matin.**

Nous vous attendons le vendredi 17 avril 2020 à partir de 15h sur le site où un accueil administratif vous attendra. Le briefing général se fera à **20h**, pour un début de jeu à **21h**. Nous sommes conscients de certaines difficultés à arriver tôt le vendredi soir après le boulot, n'hésitez pas à nous prévenir si vous deviez arriver tard afin que nous nous organisions pour votre arrivée sur le site. Le jeu se terminera le dimanche matin, entre 2h et 4h du matin. **Nous vous demanderons d'avoir quitté les lieux avant 16h dimanche, sauf pour ceux souhaitant rester avec nous pour nous donner un coup de main efficace (merci d'en discuter avec nous avant).**

## III - Couchage, repas et matériel à fournir

### **Ce que vous fournira l'organisation :**

- Les fléchettes Nerf (seules les munitions fournies par l'organisation sont autorisées)
- Des toilettes sèches.
- Thé et café à volonté.
- Une petite bouilloire

### **Ce que vous devez apporter :**

- Une tente camouflée ou une place dans la tente d'un ami.
- Un contenant (caisse, coffre, malle, sac...) pour l'ensemble des affaires de jeu avec lesquelles vous ne commencez pas (mais souhaitez crafter en jeu par exemple), étiquetée à votre nom (de joueur et de personnage) que vous laisserez à l'Administratum.
- Vos Nerfs et autres armes de corps à corps customisées. (Durant le jeu, vous pourrez acquérir des compétences pour les utiliser)
- Votre costume au couleur de l'Imperium.
- Une lampe frontale ou portative (à ne jamais diriger dans les yeux !)
- Votre fiche de personnage (aucun impression possible sur le site !)
- Vos repas.
- Attention, les mines sont fraîches (12°C). Prévoyez des sous-vêtements chauds sous vos costumes.

## VI - Déroulement du jeu.

### **A votre arrivée sur site et dans cette ordre:**

- 1) Rendez vous en voiture au check administratif situé en extérieur avant les mines (suivez les panneaux en extérieur. cf photo n°1), afin de confirmer votre arrivée. vous serez orienté vers votre emplacement.
- 2) décharger vos affaires dans les endroits que vous indiquerons les orgas sur place.
- 3) Montez votre tente et mettez vos affaires en jeu avec lesquelles votre personnage ne commence pas dans un contenant (non fourni) à votre nom de joueur et personnage.
- 4) Confiez votre paquetage à un charmant membre du Munitorum qui les prendra en charge au check administratif. Précisez ce qui est fragile.
- 5) Retournez à votre voiture et retournez la garer rue de la République.
- 6) Remontez à pied (oui, il y a un peu de marche, ça forme la jeunesse) sur le camp PJ, Mettez vous en costume directement et vous pourrez à ce moment là travailler vos manoeuvres d'escouades ou de régiments en attendant le début du jeu.

## **Pendant le jeu:**

### Le montage des tentes se fait en hors jeu.

Le lieu de campement sera balisé afin de pouvoir vous repérer.

Il serait préférable de camoufler les tentes trop voyantes pour ne pas briser l'immersion et l'ambiance du jeu. Sinon, une tente voyante fait une magnifique cible d'artillerie.

Le campement est totalement en jeu, vous pouvez faire vos scènes de roleplay à l'intérieur de vos tentes. Néanmoins, toute tentative de vol de biens d'autrui mènera à une exclusion immédiate du jeu et à des poursuites pénales.

Le PC joueur est situé au milieu du campement PJ, et est le lieu où chaque demande à l'administratum se fait.

N'oubliez pas de prendre une petite lampe pour vos déplacements. Attention lors des combats de nuit à ne pas mettre la lampe dans les yeux des PNJ ni même des PJ.

Pour éviter les éblouissements, les lampes tactiques fixées sur les nerfs sont interdites.

Les fléchettes nerfs sont fournies par l'organisation.

Des lampes utilisables en instance vous seront fournies par l'organisation (1 à 2 par escouade) lors des Briefs et seront à rendre lors des Debriefs.

## V - Le repas

Une source d'eau potable est disponible sur le site. Nous ne pourrons pas fournir de collations durant cet opus. En revanche, des bouilloires avec du thé et du café pourront vous être distribués... Si vous remplissez le bon formulaire.

## VI - Sanitaire

Il y a des toilettes sèches à disposition située à l'entrée des mines. Prière de les laisser propres. Aucune douche n'est prévu sur place, n'hésitez pas à prendre des lingettes si l'idée de ne pas vous laver pour 3 jours vous provoque des terreurs nocturnes.

## VII - Les déchets

Il y aura une poubelle dans le camp permettant de jeter les différentes boissons et déchets que produisent inmanquablement les personnes. Nous vous prions de faire attention à ne les jeter que dans ce lieu et non sur le terrain, afin de préserver l'environnement et à nous économiser du travail pour rendre le site propre.

## VIII - Objets de jeu

Vous allez récupérer des objets de jeu, des fléchettes nerfs, des armes et autres durant le GN. Nous vous demanderons de nous les rapporter au PC joueurs à la fin de la partie ou le dimanche.

Il y aura une caisse d'objets trouvés pour les joueurs au niveau du PC joueurs.

## IX - Divers

Pensez à vous organiser sur la page facebook de l'événement ou de vos régiments afin de faire du covoiturage, ou n'hésitez pas à nous demander les mails de membres de votre régiment ou de votre escouade pour que nous vous mettions en contact.

Chaque régiment a une marque de bière spécifique et réglementaire. Il leur est interdit d'en boire d'autre, sous réserve de sanction disciplinaire par leur commissaire.

Les catachan boiront de la "Débauche".

Les cadiens boiront de la "Mort subite".

Les chemdogs et les Clovers peuvent boire n'importe quelle bière qu'ils récupèrent sur les différents champs de bataille, par décret impérial.

Les civils ne sont pas concernés.

Le troc d'alcool et de nourriture est un élément de l'ambiance militaire sur le front que nous souhaiterions encourager. N'hésitez pas à vous organiser en jeu avec les chemdogs et les civils pour jouer dessus (quitte à racheter en jeu les "munitions" que vous aurez rapporté.)

