



Consignes générales LH7

Prendre le temps de lire toutes les consignes ci-dessous facilitera grandement votre expérience de jeu.

Arrivée sur le site :

- **Sécurité :**
 - **Une grille ou portail doit toujours être refermé** si une personne dédiée ne se trouve pas devant (des animaux pourraient se sauver et des personnes extérieures à l'événement pourraient rentrer).
 - **Toute personne ou animal présent sur le site doit être recensé.** Si vous arrivez avec un animal (pour lequel vous devrez avoir reçu une autorisation préalable), merci de l'indiquer à l'accueil.
 - Les chemins dans le domaine sont caillouteux et boueux en cas de pluie. **Roulez au pas**, ce serait dommage d'abîmer ou embourber votre véhicule (et ça minimise les risques d'accident).
- **Accueil des personnes (dont l'arrivée est autorisée) avant le mercredi 13/08 à 14h :**
 - Entrez par le **portail d'honneur** (voir ci-après).
 - Lorsque vous arrivez sur le site, merci d'**envoyer un SMS** à Karine au 06.81.82.04.95 en indiquant les noms et prénoms des personnes dans le véhicule. Il est possible qu'elle ne vous réponde pas immédiatement mais elle aura ainsi l'information de votre arrivée et pourra vous contacter ultérieurement.
 - Garez-vous de façon intelligente pour ne bloquer personne et dès que votre véhicule ne vous est plus utile, mettez-le au parking prévu.
 - Merci de vous rendre opérationnels au plus vite pour contribuer aux aides prévues.
- **Accueil officiel (du mercredi 13/08 à 14h jusqu'au jeudi 14/08 à 17h) :**
 - Présentez-vous **au portail d'honneur** (angle de la rue de la Montagne et de la rue de Breteuil, Condé sur Iton).

- Coordonnées gps : 48.8324045, 0.9600800
- Des flèches vous aideront.



-
- **Remplissez la feuille** qui vous sera remise (nom, prénom du conducteur et immatriculation du véhicule). Elle indiquera le **parking** sur lequel vous serez autorisé à stationner.
 - **Placez cette feuille sur le tableau de bord** de votre véhicule et veillez à ce qu'elle y reste, de manière visible, pendant tout le temps de l'événement. Elle nous permettra de vous contacter s'il y a un problème avec votre véhicule (besoin de déplacement ou autre).
- **Inscrivez en gros les noms et prénoms de chaque occupant du véhicule** avec le groupe en jeu prévu pour chacun sur une feuille que vous aurez préparée **par avance** et donnez-la à la personne qui se trouvera au check-point d'accueil (tonnelle plus loin sur le chemin après avoir passé le portail d'honneur). Cela lui permettra de vous retrouver facilement sur la liste des participants et de garder une trace de votre arrivée.
- **ATTENTION** : si vous dormez dans la **zone hors-jeu Château vieux** (voir le paragraphe dédié plus bas), vous devez impérativement y **déposer les affaires que vous souhaitez y laisser AVANT de rejoindre votre campement joueur** (pour y déposer éventuellement d'autres affaires) et/ou sortir du site.
 - Cette partie de route est la seule où la circulation a lieu dans les deux sens (avec celle des campements nord qui sont en cul de sac). Nous vous demandons de rouler doucement et de faire attention lors d'un croisement de véhicules.
 - Si vous souhaitez de nouveau accéder à cette zone hors jeu après vous être engagés sur la route menant à votre campement joueur, vous devrez sortir du site puis refaire la queue pour entrer de nouveau par le portail d'honneur.
 - **Pensez-y au moment de remplir votre voiture et gardez vos affaires de zone hors-jeu accessibles 😊**
- **Rejoignez votre campement de jeu** en suivant les panneaux d'indication (**la circulation se fait en sens unique**) et **déchargez vos affaires.**
- **Sortez votre véhicule :**

- par le portail Sud pour les campements situés en forêt, partie shémite au nord de l'Iton ou partie Stygienne au sud du château neuf.
 - par le portail Est pour les campements situés en plaine est et aux abords des jardins à la française.
 - une personne devrait être présente pour sécuriser votre sortie car elle donne directement sur la route, si ce n'était pas le cas, soyez très prudents.
 - Une aide orale en fonction de votre groupe sera donnée sur place.
- **Allez vous garer au parking** indiqué sur la feuille posée sur votre tableau de bord en suivant la signalisation.
- **ATTENTION : tous les véhicules devront être sortis de l'aire de jeu pour le jeudi 17h au plus tard.**
 - Si vous arrivez un peu avant 17h le jeudi 14/08, nous vous demanderons de décharger vos affaires rapidement, avant l'installation afin de sortir votre voiture dans les temps.
- Si vous avez le choix, nous vous conseillons d'arriver le mercredi après-midi pour profiter plus longtemps du lieu et limiter les risques d'embouteillage.
- Si vous arrivez dans la nuit du mercredi au jeudi et que bien évidemment vous ne trouvez personne, lire le paragraphe sur les arrivées tardives.
- **Accueil pour les arrivées entre le jeudi 14/08 à 17h et le jeudi soir :**
 - Au-delà de 17h le jeudi 14/08, **vous ne pourrez plus accéder aux campements en voiture**, même si vous êtes dans la queue après le portail d'honneur.
 - Dans ce cas vous devrez :
 - **Franchir la grille d'honneur** (et la refermer derrière vous), puis rejoindre le point d'accueil.
 - **Remplir les documents** précédemment cités
 - **Décharger vos affaires** selon les consignes qui vous seront données à l'accueil.
 - **Aller vous garer** sur le parking qui vous sera attribué.
 - **Transportez vos affaires à pied** jusqu'à votre campement.
- **Accueil pour les arrivées tardives :**
 - Si vous deviez arriver tard dans la nuit, ou au-delà du jeudi soir, nous ne serions probablement plus présents.
 - Prévenez par SMS Karine au 06.81.82.04.95 dès que vous avez connaissance de cette arrivée tardive.

- Dans ce cas, vous trouverez une affiche avec les instructions sur le portail d'honneur. Suivez par défaut les indications de l'accueil précédent.
 - Au besoin, vous pourrez contacter Karine (SMS si c'est à une heure indécente).
 - Merci de faire en sorte que cette situation reste exceptionnelle.
- **Proposez votre aide pour gérer l'accueil :**
 - Le LH7 approche à grands pas et, **afin d'accueillir tout le monde** dans de bonnes conditions, nous recherchons des bénévoles pour accompagner Karine au portail d'honneur, à la tente d'accueil et à la sortie Est.
 - Nous partons sur un minimum de 3 bénévoles (en plus de Karine) pour chaque créneau de 2h.
 - Si vous êtes plus nombreux à nous prêter main forte, nous pourrions réduire la durée des créneaux.
 - Pour formaliser votre proposition :
 - <https://forms.gle/ZsbfmNzeBeCPT8cs7>
 - Merci d'avance à ceux qui nous proposeront leur aide, sachant que cette aide peut être apportée par des joueurs :-)

Parking :

- Il y a 2 parkings possibles :
 - Le parking extérieur est le plus évident. Il sera indiqué à partir de la porte de sortie du site. Il est à 600m de la grille d'honneur.
 - De rares véhicules seront autorisés à stationner devant le château vieux (autorisation donnée préalablement).
 - Vous pouvez demander l'autorisation (sans garantie d'acceptation) :
 - <https://forms.gle/ZsbfmNzeBeCPT8cs7>
- Lorsque vos affaires sont déposées à votre lieu de campement (en jeu et/ou hors-jeu), le conducteur doit aller garer le véhicule sur le parking indiqué sur sa feuille.
- En cas de pluies importantes, il sera interdit de sortir des chemins pour éviter les embourbements et, du coup, toutes les sorties se feront par la porte sud. Ce sera plus compliqué pour s'installer évidemment.
- Les parkings ne sont pas gardés mais nous y effectuerons des rondes irrégulières (ne laissez toutefois rien de visible dans votre véhicule en dehors de la feuille d'identification).
- Optimisez le parking en laissant peu d'espace avec les véhicules déjà stationnés sans bloquer personne. Un Orga sera présent une partie du temps au parking extérieur pour faciliter le stationnement.

Campements hors-jeu :

- Il vous est possible de dormir hors jeu sur des zones prévues à cet effet (les règles vous imposent de laisser votre matériel de jeu volable sur l'aire de jeu, confié à d'autres ou caché).
- Il y a 2 emplacements possibles :
 - Grand espace herbeux et forêt éparses depuis la grille du château vieux jusqu'au château.
 - Les espaces les plus proches du château sont réservés pour des participants dépendants de l'usage d'un respirateur nocturne.
 - Les parents d'enfants sont invités s'ils dorment hors-jeu à planter leur tente relativement près également.
 - Espace proche du check accueil.
- Pour faciliter l'accueil et nous permettre de mieux gérer les emplacements, **merci de préciser sur larpmanger si vous prévoyez de dormir En jeu ou Hors jeu.**
- Pour cela aller sur <https://larpmanger.eveoniris.com/> et cliquez sur Inscrit



Cela ouvrira votre page participant .

Cliquez ensuite sur Modifier à côté de Couchage



Et indiquez si vous dormez RP, HRP ou Hors Site



Profitez en pour vérifier si les informations concernant votre Etat Civil sont correctes (ces données sont utilisées pour générer la liste pour l'assurance), ainsi que vos problèmes médicaux et personne à prévenir en cas d'urgence

<https://larpmanger.eveoniris.com/user/etatCivil>

Horaires :

- Jeudi : 17h :
 - Plus d'accès en voiture à l'aire de jeu
 - Check des armes et armures PNJs (et joueurs avec armes de traits avec les projectiles) aux Arènes.
 - Accueil des enfants au camp.
- Jeudi 17h30 :
 - Rdv PNJ au Pc PNJ
 - Début des briefs scénaristes et remise des enveloppes de matériel (si accord avec votre scénariste ça peut avoir lieu avant).
 - Check des armes et armures par votre scénariste (ou aux arènes pour les armes litigieuses et les armes de trait ainsi que leurs projectiles).
- Jeudi 18h00 :
 - Votre scénariste viendra vous voir au plus tard à cet horaire.
 - Plus aucun véhicule ne doit être sur l'aire de jeu.
- Jeudi 18h30 :
 - Briefing général devant le château neuf (du côté des jardins à la française).
 - Départ des participants au démarrage aventure sur la 1ère étoile (plan en fin de document).
- Jeudi 19h :
 - Retour du brief général vers les lieux de départ (campements pour la plupart).
 - Mise en place des PNJs
 - Briefing général du départ aventure.
- Jeudi 19h30 :
 - Début du jeu pour tous. Les jeux Eve-Oniris commencent à l'heure !
- D'environ 2h à 9h (vendredi et samedi) pause scénaristique :
 - Le jeu continue mais l'organisation ne prévoit pas de rebondissements.
 - Le PC Joueurs est fermé ainsi que la safe zone.
 - En cas d'urgence la croix rouge reste accessible.
- Dimanche 1h00 environ :
 - Fin du jeu
 - Débriefing dans la foulée au même endroit que le briefing.

Départ du site en fin de jeu :

- Si vous le pouvez, avant de partir, proposez un coup de main au niveau du PC Joueurs, ce sera apprécié.
- Rapportez au PC Joueurs, votre enveloppe de groupe en même temps que toutes les enveloppes des joueurs du groupe.
 - Prenez soin de bien remplir la fiche retour. Cela optimisera vos chances que tout ceci soit pris en compte pour LH8.
 - Rapportez également les objets à étiquette bleue.
 - Nouveauté : les retours du jeu de domaine et plusieurs éléments se feront par la suite, vous regarderez bien votre fiche retour qui explique tout.
- Commencez par démonter votre campement et faire vos bagages avant d'aller chercher votre véhicule afin de limiter les risques d'embouteillage.
- Récupérez votre véhicule.
 - **Attention : le sens des voitures est inversé !**
 - Rentrez pas les issues Est et Sud selon l'emplacement de votre campement (entrez par là où vous êtes sorti à votre arrivée).
 - Chargez sur le côté de la route pour ne jamais bloquer le passage.
- L'accès de la zone en jeu sera à nouveau autorisé dès le dimanche 8h.
 - Si vous partez avant cet horaire, il vous est demandé de transporter à pied votre matériel jusqu'à une issue et de charger en dehors du site.
- Sortez par le portail d'honneur et déposez vos poubelles **triées** dans la benne correspondante (recyclable ou non-recyclable).
 - Nous vous fournissons deux sacs poubelle dont un transparent, apportez en d'autres.
 - Le verre et les encombrants (tonnelles cassées, etc...) doivent être emportés par vos soins et en aucune façon laissés dans les bennes.
- Soyez prudent avec la fatigue post GN.
- Le dimanche à 20h, seuls les véhicules explicitement autorisés par l'organisation pourront encore circuler sur le site.

Vous avez un problème pendant le jeu ? :

- **Médical** : la zone centrale hors-jeu contient un délégation de la croix rouge.
 - En cas de problème, un véhicule de sécurité peut intervenir et leurs équipes ne sont pas costumées. L'immersion cède le pas à la sécurité.
 - Rappel, la croix rouge est une équipe de secouristes formés mais s'il y a un problème, ils ne sont pas médecins et suivront un protocole selon la gravité des cas.
 - Permanence 24h/24.

- Une trousse de secours sera au PC PNJ.
- Soyez prudents dans vos actions rapides ou combats. Il n'est pas interdit de se battre en forêt ou dans un campement, mais veillez à ce que cela se fasse dans une relative sécurité. L'annonce Danger pourra vous permettre de reprendre un combat à un endroit moins risqué (si nécessaire uniquement).
- **Psychologique** : la zone centrale hors-jeu contient une safe zone avec une permanence de personnes formées pour vous aider.
 - Une tente spécialement prévue vous accueillera le temps nécessaire.
 - En cas de fermeture, la croix rouge pourra gérer des urgences.
- **Scénaristique** : contactez votre scénariste lorsque vous le verrez ou laissez lui un message au PC Joueur (en zone centrale hors-jeu).
 - En cas d'urgence ou de complexité à le joindre, chaque scénariste, orga logistique, taverne et lieu d'organisation est équipé d'un talkie.
- **Logistique** : pour valider un feu, problème d'électricité, de toilettes ou de douches, etc... même méthode que ci-dessus.
 - De nuit on les réveillera si c'est important.
- **De jeu ou de problème organisationnel** : la zone centrale hors-jeu contient le PC Joueur pour gérer les problèmes liés à votre personnage, matériel ou sur votre fiche.
 - Vous pouvez remonter des problèmes de comportements, des difficultés diverses.
- **Précautions d'usage** :
 - Anticipez en prévoyant un pantalon épais et/ou des bottes pour éviter les ronces, orties, tiques, etc...
 - Marchez seulement sur les chemins sinon (tant pis).
 - Prévoyez de l'anti-moustique pour le soir.
 - Prévoyez un bon duvet pour la nuit (c'est souvent frais).

Enveloppes de jeu :

- Chaque joueur a son enveloppe correspondant à son personnage. Elles sont regroupées dans une pochette avec la grosse enveloppe de groupe.
- **Conservez toujours sur vous votre fiche de personnage.**
 - Elle est la preuve de votre participation au jeu.
 - Elle contient les informations de sécurité utiles en cas de problème.
 - Elle permet aussi à un arbitre de vérifier si besoin que vous ne trichez pas.
 - En cas de mort de votre personnage ou autre désagrément, des parties détachables pourront être retirées.
- Si vous constatez un souci concernant votre personnage, vous pouvez vous rendre au PC Joueurs pour le résoudre si c'est important et que votre scénariste ne peut le résoudre facilement.

- Pour récupérer vos objets de jeu, allez-y dès que possible en présentant votre fiche de matériel.
- **Important : Pensez à télécharger sur larpmanger les documents auxquels vos compétences donnent accès (magie, prêtrise, alchimie, herboristerie, littérature, etc.) et votre éventuel background personnel pour ceux qui en ont un : Profitez-en pour lire le livret des règles (au moins le premier chapitre).**
 - <https://larpmanger.eveoniris.com/gn/7/personnage>
 - Il est possible que certains documents soient encore estampillés LH6. Ils restent valables sur LH7.
 - Vous aurez à vous gérer vous-même, nous avons plus de 1600 participants à gérer... Responsabilisez-vous.
 - Pensez à télécharger sur larpmanger/Règles **le livret LH7 des consignes de sécurité**. C'est très important de les lire et les respecter. Vous le trouverez ici : <https://larpmanger.eveoniris.com/rule/116/detail>

Tavernes :

- Vous pourrez vous fournir en eau potable gratuitement à chaque taverne. Prévoyez toutefois votre gobelet ou contenant.
- Si vous n'avez pas votre propre gobelet, vous pouvez prendre un eco-cup contre 2 euros et le garder ou le rendre en fin de GN et récupérer vos euros.
 - Vente au PC Joueurs et aux tavernes.
- Chaque boisson d'environ 25cl vous coûtera un ticket de votre carte boisson (soft) ou deux tickets (bière ou cidre).
 - Les cartes de 8 tickets sont vendues 10€ au PC Joueur ou aux tavernes.
- Il y a cinq tavernes sur le jeu (les trouverez-vous toutes ?).

Auberges :

- Nous avons 5 prestataires de repas sur le GN dont 4 qui sont ouverts au public et qui peuvent assurer vos repas entièrement ou partiellement (même si vous gérez votre nourriture en interne ce peut être un repas ponctuel facile d'accès) et répondre à vos coups de coeur (enfin de ventre)..
 - L'association "GNies dans la bouteille" accueille au château vieux les orgas/Pnjs/aidants/enfants. C'est privé et complet, merci de ne pas les solliciter.
 - Palais D'ailleurs : Épices, thés, infusions, douceurs sucrées et café palaisdailleurs@gmail.com
 - La Belle Étoile : Crêperie ambulante, sur les marchés et les Jeux de Rôle Grandeur Nature <https://www.facebook.com/Crepes.belle.etoile>

- La Bullerie Surnaturelle : Alimentations et boissons
<https://www.facebook.com/bullerie.surnaturelle>
- Taverne du dragon Préparation de repas multi époques
<https://www.facebook.com/profile.php?id=100067782453464>
- **Essayez dans la mesure du possible d'avoir vos propres contenants et couverts pour limiter l'utilisation de la vaisselle jetable. C'est de toute façon obligatoire pour les orgas/PNJ/aidants.**
 - **Vaisselle possible devant le château vieux ou au robinet installé en bordure d'Iton au nord-est de la plaine (produits écologiques et bio-dégradables sans polluants obligatoires).**

Douches :

- Nous aurons 10 douches accessibles :
 - Elles seront disposées devant le château vieux (même emplacement que sur LH6)
 - 1 douche dans la tour devant le château vieux (réservée aux enfants et parents), attention de bien suivre les consignes écrites.
- Chaque groupe aura dans son enveloppe des tickets douche avec un jour et un horaire précis pour 15mn d'accès à une douche.
 - Ces tickets sont cessibles librement mais non volables et ne sont pas des objets de jeu.
 - Lorsque vous arrivez au bloc douche avec à l'heure prévue, il devrait y avoir une douche de disponible, d'autant plus qu'il y a plus de douches que de bons. Dans le cas contraire, chaque occupant de douche doit présenter son ticket ou sortir pour céder sa place dans la minute qui suit.
 - Autant de personnes que souhaité peuvent s'y rendre sur le créneau pour un seul ticket mais une seule douche utilisée et libération de celle-ci à l'heure prévue.
 - Entre 1h et 8h du matin, l'accès aux douches est libre, sans garantie de place.
- L'accès aux douches se fait en jeu jusqu'à la zone de hors-jeu.
- **Prévoyez impérativement des produits écologiques non polluants pour l'Iton car les eaux usées vont s'y mêler.**

Sanitaires :

- 24 toilettes réparties sur l'aire de jeu.
- Les toilettes sèches seront gérées par des bénévoles en ce qui concerne leur entretien, pendant le jeu.
 - Nous en appelons à votre civisme pour laisser les toilettes dans un état de propreté et signaler d'éventuels soucis.

- Même s'il y aura du papier toilette prévu, nous vous invitons à en apporter aussi pour éviter tout risque de pénurie.
- Rappels :
 - **Un peu** de sciure après utilisation.
 - Tampons et autres dans un sac poubelle
 - Il y aura une poubelle à chaque bloc toilettes prévu à cet effet
 - Désolée pas de possibilité de prévoir de l'eau pour d'éventuelles coupelles.
 - Pour limiter l'engorgement, on vous encourage à uriner dans la nature mais faites cela loin des chemins, des narines et des yeux, merci.
- Les sanitaires sont des zones sans combat. On ne s'y réfugie pas et on n'y agresse personne.

Feux :

- Vous avez la possibilité d'avoir des foyers sur votre camp sous votre entière responsabilité et en respectant obligatoirement les règles établies par Eve oniris :
- Les foyers doivent être hors sol (Braseros, four romain, etc, etc).
- Une zone défrichée et ratissée de 3m de rayon doit être préparée autour du foyer. (prévoir rateau et bêche)
- Un extincteur 6L Eau + Additif classe AB en cours de validité doit être présent PAR foyer. Ce type et taille est le minimum demandé. 2 foyers = 2 extincteurs.
- Un foyer ne doit jamais être laissé sans surveillance. l'extinction est obligatoire avant d'aller dormir ou de quitter le camp.
- Les réchauds à gaz pour la cuisine sont autorisés avec la présence d'un petit extincteur 1kg à proximité.
- Le non-respect de ses règles constaté par l'organisation d'Eve oniris entraînera l'extinction du foyer et l'interdiction de feux sur la zone de camp fautive.
- Toute activité de feu artistique ou de pyrotechnie est interdite sauf accord explicite fourni par l'organisateur principal ou le responsable logistique / sécurité.

Eclairage :

- De nuit, nous vous invitons à privilégier des lanternes électriques. Si vous avez une lampe-torche, évitez les lampes trop puissantes et laissez le faisceau dirigé vers le sol (sauf sécurité).
 - Ne vous en servez pas pour débusquer d'éventuelles rencontres.
- Des ballons lumineux seront disposés un peu partout.

Brassards, Canons d'avant-bras et bandeaux :

- Les **Orgas** (scénaristes mais aussi logisticiens ou gestionnaires) pourront s'identifier comme tels avec un **brassard blanc marqué d'un Eve-Oniris stylisé noir**. S'ils le portent c'est qu'ils sont disponibles pour assumer cela et vous pourrez les questionner discrètement hors-jeu si c'était nécessaire.
 - S'ils ne le portent pas c'est qu'ils ne souhaitent pas être dérangés (rôle PNJ en cours, fatigue, etc...).
- Les **Arbitres** auront un **brassard en cuir marqué d'un E stylisé**.
 - Ils peuvent être Orgas, PNJs, mais aussi Joueurs.
 - S'ils ont ce brassard c'est qu'ils l'ont gagné lors d'un test assez poussé concocté par l'Orga Règles. Tous ceux qui l'ont passé ne l'ont pas obtenu loin s'en faut. Ils ont donc prouvé leur bonne connaissance des règles du jeu.
 - Vous pouvez les questionner discrètement si vous avez une question à ce sujet, mais sans les déranger inutilement et de façon intempestive.
 - Ils sont habilités à arbitrer un problème lié aux règles et peuvent réclamer à voir votre fiche de personnage s'ils en ont besoin pour un arbitrage ou lever un doute.
 - Tant qu'il n'y a pas de problème, ils sont inutiles. Arbitrez-vous entre vous.
 - Un Orga peut passer outre des règles mais aurait des comptes à rendre en ce cas et pourrait être désavoué, surtout si c'est au détriment d'un autre joueur.
 - Un Joueur ou PNJ qui passe outre des règles pourra être rappelé à l'ordre si c'est jugé involontaire ou considéré comme un tricheur avec une sanction pouvant aller jusqu'à l'exclusion du GN.
- Les **Personnes sensibles** auront un **canon d'avant-bras en cuir jaune avec un poing**.
 - Les mineurs doivent le porter. Les majeurs le souhaitant peuvent le porter.
 - Les enfants sont intégrés au jeu et encadrés. Voyez cela comme une chance et non une nuisance.
 - On doit être prudent dans ses interactions avec les porteurs de ce canon.
 - Les zones marquées du symbole Blair Witch pouvant donc comporter des éléments choquants sont interdites d'accès à un porteur de canon.
- Les **personnes hors-jeu** doivent porter leur **bandeau blanc** autour de la tête.
 - N'ayez aucune interaction avec ces personnes, elles ne sont pas là.
 - Ignorez-les jusqu'à ce qu'elles l'enlèvent.
 - Si vous vous promenez en voulant être hors-jeu mais sans bandeau, vous êtes en jeu et devez subir les conséquences en jeu.
 - Circonstances où on peut le porter :

- Mort du personnage (rendez-vous au PC Joueur pour pouvoir prendre votre personnage secondaire ou rejoindre l'équipe PNJ)
- Sortie de jeu validée au panneau sortie de jeu choisi (rendez-vous au PC Joueur pour pouvoir prendre votre personnage secondaire ou rejoindre l'équipe PNJ)
- Aller aux arènes
- Autorisation express d'un Orga
- Problème de sécurité physique ou émotionnelle afin de rejoindre le pôle Sécurité
- Dans de rares cas d'utilisation de compétences.
- Personnes extérieures au GN (propriétaire, officiels de la ville, journalistes, etc...) ou photographe en action.
- Les **personnages blessés** doivent porter leur **bandeau rougeâtre** autour de leur blessure pendant le temps indiqué par le soigneur.
 - On peut interagir normalement avec eux en jeu.

Photos :

- Si vous ne souhaitez pas être pris en gros plan sur une photo, indiquez-le gentiment au photographe (il y en aura 5 sur le GN).
 - Prévoyez peut-être aussi si c'est crucial pour vous, d'avoir un élément masquant au moins en partie votre visage pour éviter une prise accidentelle en arrière plan.

Les règles :

- ICI <https://larpmanager.eveoniris.com/rule>
- Lisez-les, c'est mieux, pour vous mais surtout pour les autres qui n'auront pas à subir de trucs aberrants.
- Il y a peu de changements et ceux-ci sont marqués d'un LH7 sur le livret.
- Vous trouverez les règles ici : <https://larpmanager.eveoniris.com/rule/113/detail>
- La Magna carta LH7 est téléchargeable sur larpmanager/Règles entre autres documents.
- Le who's who des personnalités les plus connues est téléchargeable également.
- **On insiste sur l'importance de télécharger et lire le livret de sécurité.** <https://larpmanager.eveoniris.com/rule/116/detail>
- **Vérifiez aussi vos divers documents téléchargeables y compris vos éventuels backgrounds.**

L'ambiance :

- Nous attendons de vous des efforts pour aider à l'immersion de tous. Nous voulons des Joueurs respectueux des autres.
- Un problème éventuel se résout dans le calme sans se prendre la tête ni prendre celle des **bénévoles** qui organisent cette folie pour vous.
- Contrairement à d'autres gros jeux, nous prohibons au maximum le trop fameux "HRP". **RESTEZ EN JEU !**
- La décoration de votre campement et le soin apporté à votre costume contribuent à cela. Ne les négligez pas.
 - Évitez de laisser traîner en évidence des éléments anachroniques.
- Les campements peuvent être éloignés les uns des autres. La Confrérie des messagers pourrait être une bonne idée pour communiquer à distance, envoyer des messages à des gens difficiles à rencontrer ou retrouver un groupe transverse.
- Profitez également du marché avec tous ses exposants, artisans, artistes, presque tous intégrés au jeu.
- Dans de rares cas (sécurité, maintenance logistique indispensable), vous pourrez voir des véhicules sur l'aire de jeu. Merci de les ignorer (en vous écartant quand même de leur chemin).
- Attention aux animaux, pas d'interaction sans la présence d'un propriétaire qui vous y invite, **n'approchez pas les animaux sauvages.**

Après le jeu :

- Si vous souhaitez pouvoir bénéficier pour votre personnage de points d'expérience supplémentaires ou juste parce que c'est bien, vous pouvez envoyer un retour de jeu à votre scénariste avant le 31 octobre. Au-delà, nous n'assurons pas qu'il sera pris en compte.
 - C'est là que vous pourrez faire valoir des actions qui vous semblent valorisantes. Ce serait dommage de jouer pour les xps, mais c'est aussi agréable de voir son personnage évoluer.
- Nous avons prévu un WE de rangement et brainstorming LH8, le WE du 13 et 14 septembre au château de Condé. Vous pourrez vous y inscrire après le GN.
 - Si vous souhaitez être joueur sur LH8, vous aurez une réunion de brainstorming différente de celle pour ceux qui veulent rejoindre l'organisation.

Conclusion :

- Venez vous amuser.
- Soyez fair-play, détendus, et profitez de l'ambiance exceptionnelle que le nombre peut apporter.
- **L'équipe des Légendes d'Hyborée vous remercie d'avoir lu jusqu'ici et vous souhaite un très bon jeu !**

