



DU 19 AU 21 SEPTEMBRE 2025

# FACT

Version 1.1 - 9 septembre 2025

Manifeste de toutes les informations pratiques,  
importantes et factuelles pour éclaircir  
les dernières zones d'ombre

Un GN organisé par

**L'HYDRE**  
Plusieurs Titres Un Seul Game



19 AU 21 SEPTEMBRE 2025 | L'HYDRE

ORGANISÉ PAR  
**L'HYDRE**  
Universels Texts Un Sous Genre

# OBSCUR

1525

**GN MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE**  
Un jeu de ville permanent | Des combats épiques  
De sombres secrets à découvrir

**18-22 SEPTEMBRE 2025**



INFORMATIONS  
& INSCRIPTIONS  
**OBSCUR.CH**



# SOMMAIRE

<b>Sommaire</b>	<b>3</b>	Les feux	16
<b>Planning</b>	<b>4</b>	L'eau	17
Jeudi 18 septembre	4	Le bois de feu	17
Vendredi 19 septembre	4	L'électricité	18
Dimanche 21 septembre	4	Les toilettes	18
Lundi 22 septembre	4	Les douches	18
<b>Accès au site</b>	<b>6</b>	<b>Matériel de jeu</b>	<b>19</b>
Accès au site en dehors des horaires autorisés	6	Décor et objets de jeu	19
En voiture	6	<b>Santé et sécurité</b>	<b>21</b>
Parking	7	Sécurité physique et émotionnelle	21
Transports publics	7	Lieux de secours et safe place	22
<b>Check-in</b>	<b>8</b>	Allergies	23
Le check-in est obligatoire	8	Incident majeur	23
<b>Nourriture et boissons</b>	<b>9</b>	Red flags	23
La taverne	10	Conseils de jeu	24
<b>Bracelet de l'Hydre</b>	<b>12</b>	Check-arme	24
Chargement du bracelet	12	Se mettre hors-jeu	25
Restitution de votre solde	13	Alcool, tabac et substances illicites	25
Perte du bracelet	13	Tiques, taons et moustiques	26
<b>Campements</b>	<b>14</b>	<b>Divers</b>	<b>26</b>
Les déchets	15	Promeneurs, passants et chiens	26
Les nuits	16	<b>Partenaires</b>	<b>27</b>
		Un immense merci à TOUS	27



---

# PLANNING

---

## JEUDI 18 SEPTEMBRE

---

- Dès 14h00** Ouverture de l'accès PJ/PNJ  
(selon les directives de la logistique)
- 17h00 - 21h00** Check-in en avance et chargement de l'argent sur vos bracelets (devant la taverne)
- 18h00** Ouverture de la taverne. Pas de repas servi.

## VENDREDI 19 SEPTEMBRE

---

- 08h00 - 10h30** Ouverture de l'accès PJ/PNJ et check-in
- 10h00** Les derniers véhicules quittent le site.  
Plus aucun véhicule sur l'aire de jeu à 10h30, tous au parking.
- 11h00** Briefing
- 13h00** Début du jeu

## DIMANCHE 21 SEPTEMBRE

---

- Vers 23h00** Fin du jeu  
*Pas de départ des camps PJ/PNJ avant le lundi matin 9h*

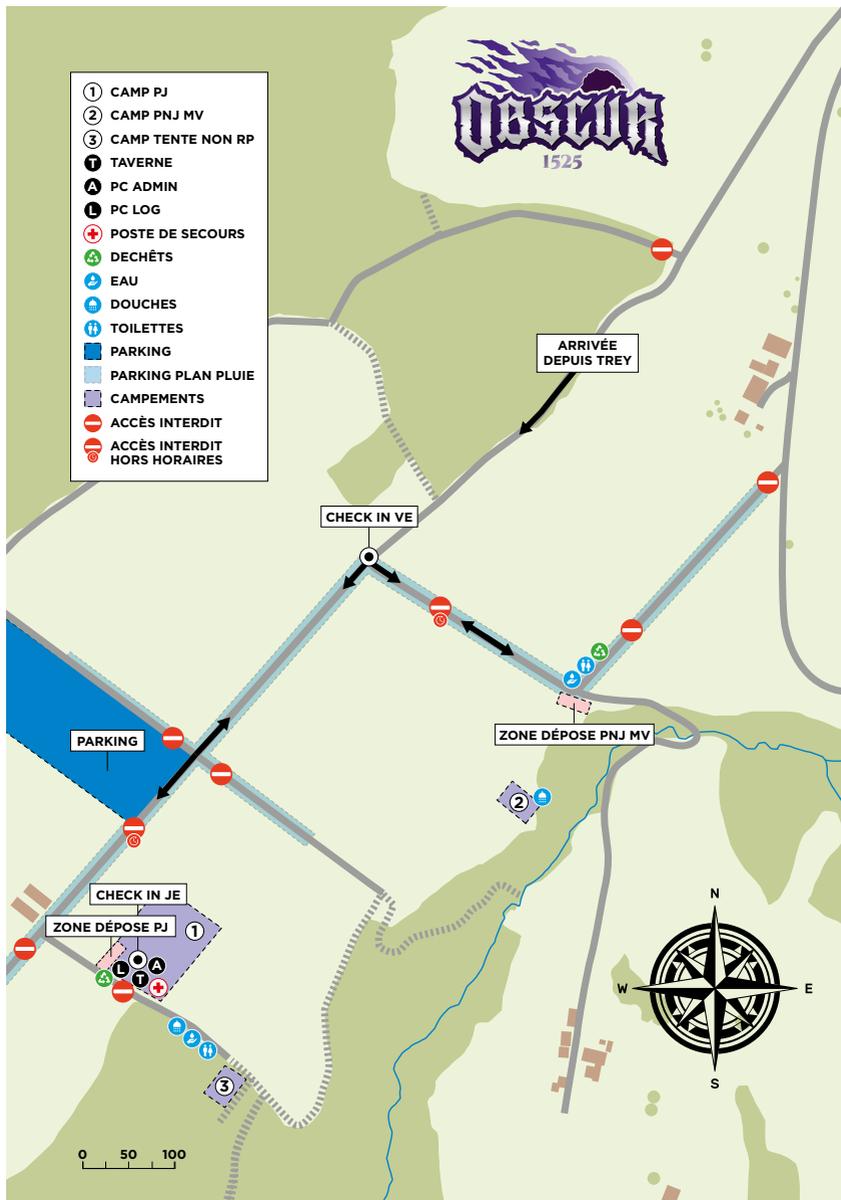
## LUNDI 22 SEPTEMBRE

---

Véhicules autorisés sur site dès 08h00 (selon les consignes de la logistique)

- 09h00 - 12h00** Check out des camps, chargement et départs dès 09h00.

*Toute aide est la bienvenue, même petite, pour nous aider à faire tomber les tentes et ranger le GN. Plus on est, plus ça va vite. Merci d'avance !*





---

# ACCÈS AU SITE

---

Voici un lien Google MyMaps qui vous guide afin d'accéder correctement au site de l'événement et pour vous repérer avant votre arrivée :

[Voir la carte d'accès en ligne](#)

## ACCÈS AU SITE EN DEHORS DES HORAIRES AUTORISÉS

---

Si vous deviez accéder au site du GN en dehors des horaires précédemment cités et alors que les routes entourant le GN sont fermées à la circulation, appelez :

» **Tulu** au [+41 79 785 29 07](tel:+41797852907) ou **Loic** au [+41 79 377 38 09](tel:+41793773809)

Ces derniers vous autoriseront ou non à circuler et ils vous guideront.

Sans réponse de leur part, parquez-vous au parking et venez chercher l'autorisation et les consignes, à pied, au PC Log.

## EN VOITURE

---

Lors de votre venue, nous vous demandons de suivre les divers **fléchages « HYDRE »**, mis en place par l'organisation. Il est très important de circuler selon nos directives pour éviter de déranger les villages voisins et pour nous permettre la meilleure fluidité des arrivées.

Lors de votre arrivée sur le site, merci de suivre les panneaux et consignes de l'organisation afin d'être orienté et de pouvoir accéder à la plaine du terrain de jeu de la manière la plus fluide possible. Les véhicules doivent rester un minimum de temps sur place, juste le temps de décharger, et ils ne pourront décharger que sur les « zones de dépôt ».

Attention : il y a une distance d'environ 150 à 200 m entre les zones de



déchargement et les campements PJ/PNJ. Prévoyez de quoi transporter votre matériel lourd le cas échéant.

Le chauffeur pourra ensuite aller garer son véhicule au parking en suivant les consignes de circulation. Il reviendra à pied sur le lieu du GN (environ 5 minutes de marche).

## PARKING

---

Une zone spécifique dans un champ est prévue pour le parking. C'est également ici que devront être stationnés les caravanes et camping-cars (ces derniers ne sont pas autorisés dans les camps PJ et sur l'aire de jeu). Merci de **respecter la signalisation routière** mise en place par l'organisation et de veiller à vous parquer droits, serrés et bien alignés svp.

**En cas de fortes pluies et de boue, des consignes spécifiques et un plan pluie seront mis en place. Nous vous orienterons, mais notez d'ores et déjà que tous les véhicules seront parqués le long des chemins bétonnés, et que deux des roues de ces derniers devront impérativement rester sur la surface bétonnée afin de garantir leur départ sans encombre.**

## TRANSPORTS PUBLICS

---

Pour ceux qui souhaitent venir en transport public: l'arrêt de car postal le plus proche est « **Trey, Les Flosses** » et se situe à 10 minutes à pied du site du GN. Attention à bien contrôler vos horaires de départ pour le lundi (jour férié sur Vaud).

Cette année, le jeu commençant le vendredi à 13h00 (et les derniers véhicules devant quitter le site de jeu à 10h), planifiez assez de temps pour monter vos campements si vous arrivez vendredi matin.



---

# CHECK-IN

---

## LE CHECK-IN EST OBLIGATOIRE

---

Ce dernier sera ouvert le **jeudi 18 septembre entre 17h00 et 21h00** (devant la taverne) et le **vendredi 19 septembre entre 08h00 et 10h30** (sur la route lors de votre arrivée sur site).

Plus aucun véhicule n'est autorisé à accéder ou rester sur le site du GN, le vendredi après 10h30. Si vous arrivez sur le lieu du GN en dehors de ces heures, vous pouvez aller vous garer au parking, rejoindre le lieu du GN à pied et vous présenter au PC Admin (Zone de la Guilde au centre du camp PJ) afin qu'un ORGA procède à votre check-in.

Ne circulez en aucun cas sur les routes d'accès et l'aire de jeu en véhicule, sans avoir eu le feu vert de l'organisation précédemment.

Pour **procéder au check-in rapidement**, vous devez avoir sur vous vos **billets d'entrée** munis du **QR code**. Si vous n'avez toujours pas reçu de billet par mail, [écrivez-nous un mail](#), aucun billet ne sera vendu sur place. Si vous n'avez pas de billet et que nous n'avons aucune preuve de votre paiement, l'accès au GN vous sera refusé. Aucune exception ne sera faite, pas même pour les membres de l'Hydre!

Nous vous rappelons que l'accès au GN est autorisé uniquement aux personnes de **plus de 18 ans**. Les personnes entre **16 et 18 ans** doivent absolument être munies d'une [décharge signée](#) par leur représentant légal. Prenez donc votre **carte d'identité** pour que les ORGAs puissent vérifier votre âge en cas de doute.



---

# NOURRITURE ET BOISSONS

---

Si vous n'avez pas acheté un billet avec repas, vous êtes entièrement responsable de vos repas durant l'événement. Aucun frigo ou réchaud ne sera mis à disposition (sauf pour vos médicaments via les secouristes). Des crêpes seront disponibles à la taverne, mais pas de quoi vous nourrir tout le GN. Merci de respecter les directives au sujet des feux.

Si vous avez pris un billet avec repas, **tous les repas (matin, midi et soir et hors boisson) du vendredi 19 septembre soir au dimanche 21 septembre soir vous seront servis à la taverne**, sauf pour les **PNJ Morts-Vivants qui seront servis à leur camp**. Aucun repas ne sera assuré pour les participants le vendredi matin et midi avant le GN, ainsi que le lundi après le GN.

Vous recevrez au check-in **un bracelet** symbolisant votre deal nourriture. Ce dernier est à porter au poignet (**vert = régime végétarien/rouge = régime omnivore**). Si vous perdez ce dernier ou qu'il se déchire, rendez-vous au **PC Admin** pour en recevoir un nouveau.

## HORAIRES DE DISTRIBUTION DES REPAS

- » **Matin**: 08h00 à 09h00
- » **Midi**: 12h00 à 13h00
- » **Soir**: 19h00 à 20h00

**Vous devez impérativement prendre avec vous une assiette et des couverts (idéalement médiévaux)! Nous ne fournissons pas de services et couverts jetables.**



L'idéal est une **assiette creuse** ou un **grand bol**, car cela supporte autant le ragoût, la soupe ou des pâtes, etc. Vous trouverez sur place un **évier** afin de nettoyer vos auges (à côté des douches et toilettes). Nous vous conseillons aussi de prendre **votre chope** ou **votre corne** pour les boissons, bien que des **gobelets de l'Hydre** soient disponibles sur place.

Nous avons décidé de **supprimer la caution de CHF 2.-** sur nos verres en plastique. Merci donc de jouer le jeu et de rapporter régulièrement vos gobelets vides à la taverne, afin que l'on puisse assurer le nettoyage et la disponibilité de ces derniers pendant tout l'événement. **Ne les emportez pas chez vous** et pensez à rapporter tous vos gobelets vides le **lundi matin avant 09h00** à la taverne.

Pour les personnes qui ne nous auraient **pas avertis de leur allergie** ou de leur **régime spécial**, nous vous prions de le faire absolument avant le **dimanche 7 septembre 12h00** par [e-mail](#).

## LA TAVERNE

---

Notre taverne vous proposera des **boissons** tout le long du GN dès le jeudi soir et des **crêpes salées et sucrées**, ainsi que des **brochettes** de viandes séchées ou de fruits frais coupés dès le vendredi après-midi.

Nous avons fait un effort important pour vous proposer des boissons et à un prix correct, merci de faire **bon accueil** à cette taverne dans le but de soutenir notre association! Nous vous rappelons que nous ne vendons pas d'alcool fort sur site.

De plus, selon vos retours lors du dernier opus et en **grande nouveauté**: vous pourrez également **laisser un pourboire** à notre taverne cette année, directement depuis votre bracelet.

C'est également à la taverne que vous pourrez acheter le solde des t-shirts et badges souvenir 1525, ou des opus précédents dans la mesure des stocks disponibles.



### **BOISSONS NON ALCOOLISÉES**

### **PRIX**

Eau gazeuse 3 dl	CHF	1.50
Eau gazeuse 5 dl	CHF	2.-
Coca 3 dl	CHF	2.-
Coca 5 dl	CHF	3.-
Limonade 3 dl	CHF	2.-
Limonade 5 dl	CHF	3.-
Thé froid 3 dl	CHF	2.-
Thé froid 5 dl	CHF	3.-
Jus de pomme 3 dl	CHF	2.-
Sirop 3 dl	CHF	1.-
Sirop 5 dl	CHF	1.50

### **BOISSONS ALCOOLISÉES**

### **PRIX**

Bière blonde ZEPP 3 dl	CHF	4.-
Bière blonde ZEPP 5 dl	CHF	6.-
Bière blanche MOONSHINE 3 dl	CHF	5.-
Bière blanche MOONSHINE 5 dl	CHF	7.-
Cidre POK 3 dl	CHF	3.-
Cidre POK 5 dl	CHF	5.-
Hydromel (bouteille)	CHF	30.-
Hydromel 1 dl	CHF	6.-
Hydromel 3 dl	CHF	15.-
Hydrobière 3 dl	CHF	5.-
Hydrobière 5 dl	CHF	8.-

### **SNACKS**

### **PRIX**

Crêpe au sucre	CHF	2.-
Crêpe au sucre citron	CHF	3.-
Crêpe au sucre cannelle	CHF	3.-
Crêpe à la nutella	CHF	3.-
Crêpe au fromage	CHF	3.-
Crêpe au fromage jambon	CHF	4.-
Brochette de fruits	CHF	2.-
Brochette de charcuterie	CHF	3.-

Un GN organisé par

**L'HYDRE**  
Association Tous les Sens



**Nous aimerions vous rendre attentif au fait qu'aucune boisson n'a le droit d'être vendue en argent réel en dehors de notre taverne sur le lieu du GN. Vous pouvez bien entendu vendre des boissons en argent de jeu. Néanmoins, nous vous demandons d'être fair-play et de ne pas concurrencer la taverne officielle.**

---

# BRACELET DE L'HYDRE

---

Lors du check-in, vous recevrez un **bracelet de l'Hydre**. Ce bracelet **muni d'une puce RFID** devra être en possession de la personne participante **en permanence** durant la manifestation et pourra vous être demandé en tout temps par les organisateurs de l'événement. Le bracelet comporte une fonction porte-monnaie qui sera le seul moyen de payer vos consommations à la taverne.

## CHARGEMENT DU BRACELET

---

Vous pouvez **verser de l'argent sur votre bracelet personnel** durant toute la manifestation selon les horaires de présence affichés devant le **PC Admin** (Zone de la Guilde au centre du camp PJ). Merci de noter que tout ceci ne se passe plus au PC Log. L'argent présent sur le bracelet sera un porte-monnaie virtuel en CHF. Vous pouvez avoir **un maximum de CHF 50.-** sur le bracelet.

Les **moyens de paiement** qui seront acceptés pour le chargement des bracelets sont les suivants:

- » Cash en CHF ou Twint



- » PayPal en €: Rajouter € 3,00 de frais à toute transaction
- » Cash en €: uniquement des billets

Le taux de change €/CHF appliqué lors du GN sera affiché au PC Admin.

**À la fin de l'événement, merci de nous rendre votre bracelet dans la zone prévue au retour du matériel de jeu qui vous sera indiqué par l'organisation.**

## RESTITUTION DE VOTRE SOLDE

Lors de la reddition du bracelet, **le montant restant dans votre porte-monnaie virtuel pourra vous être remboursé en liquide** (uniquement en CHF) **ou par virement bancaire**. L'avoir en «bons cadeaux» ne pourra en aucun cas être remboursé. Si vous ne récupérez pas l'argent sur la fonction porte-monnaie de votre bracelet à la fin de l'événement, vous aurez **30 jours** pour demander à l'association l'Hydre un **remboursement** de cet argent par virement (adresser votre demande via [adrien@hydre.ch](mailto:adrien@hydre.ch)).

Le **4 novembre 2025**, l'argent restant sur votre bracelet reviendra entièrement à l'association l'Hydre sans condition. Merci pour votre don!

## PERTE DU BRACELET

En cas de perte du bracelet durant la manifestation par la personne participante ou de vol, l'Hydre n'est pas responsable de la perte potentielle de l'argent sur le bracelet. Il sera possible de faire **immédiatement bloquer** le bracelet en s'adressant au **PC Admin**. Un nouveau bracelet vous sera remis pour un prix de CHF 3.- avec l'avoir qui était présent sur l'ancien bracelet au moment du blocage.



---

# CAMPEMENTS

---

Le lieu du comptoir sera séparé en divers campements de bande. Chaque bande de PJ aura un **espace de campement dédié** sur la base des indications fournies dans le formulaire logistique de bandes. Lorsque la **première équipe** de votre groupe **arrivera sur site**, celle-ci sera orientée vers la logistique et la scénographie qui **définiront et baliseront avec vous** un espace pour **votre camp**. Vous pourrez ensuite disposer de cet espace comme bon vous semble, sans en dépasser les limites, sous peine de devoir déplacer des infrastructures par la suite.

**Nous aimerions vous rendre attentif au fait qu'aucune boisson n'a le droit d'être vendue en argent réel en dehors de notre taverne sur le lieu du GN. Vous pouvez bien entendu vendre des boissons en argent de jeu. Néanmoins, nous vous demandons d'être fair-play et de ne pas concurrencer la taverne officielle.**

Obscur se voulant **immersif**, merci de **remplir et serrer au maximum votre campement**. Nous vous demandons de faire un maximum d'efforts pour rendre votre camp le plus réaliste et «en jeu» possible.

Ainsi, les tentes «igloos» fluo ne sont pas les bienvenues dans les parties en jeu du site. Cependant, tout le monde ne possédant pas de tente médiévale, une bonne organisation du camp, une simple bâche ou un jeu de tissu permet facilement de cacher ces dernières. Il existera — à 5 minutes à pied du Comptoir — **une zone hors des regards en forêt** pour les **tentes modernes**.



## LES DÉCHETS

---

Nous vous demandons de conserver une **propreté** certaine dans vos camps, afin que les « canettes » et « paquets de chips » anachroniques ne prennent pas trop le dessus. Les champs du terrain de jeu et son bois étant des parcelles de compensations écologiques, nous comptons sur votre **respect des lieux et de la nature** environnante ainsi que de sa propreté.

Les **fumeurs**, quant à eux, se muniront d'une « écobox » ou d'un autre petit récipient et veilleront à ne **pas jeter leurs mégots au sol** (non, même pas sous la table parce que personne ne voit).

L'organisation mettra deux **zones de récolte** des déchets à disposition, une vers le **camp PJ** et l'autre vers le **camp PNJ**. Nous vous demandons de respecter les consignes suivantes pour le tri et la reprise de ces derniers :

- » **PET** — Dans le sac dédié, bouteilles écrasées et fermées de leurs bouchons
- » **ALU** — Dans le sac dédié, écrasé.
- » **PAPIER/CARTON** — Brûlé dans vos espaces de feu **sous contrôle**, ou à plier et compacter avec les déchets incinérables.
- » **VERRE** — Trié par couleur (blanc, vert et brun), dans les cageots à disposition, bien rangé et de manière à pouvoir empiler ces derniers sur les palettes à disposition. **Le verre cassé est à mettre avec les déchets incinérables svp (par sécurité).**
- » **INCINÉRABLE** — Tout le reste doit être mis dans des **sacs poubelle «JAUNE»** 110 L taxés. Nous vous mettrons **gratuitement** ces derniers à disposition; vous pourrez aller en chercher à la **Taverne** et au **PC Log**. Vous pouvez également utiliser des sacs noirs provisoirement, mais lors de leur dépose à la zone de tri, ces derniers doivent être compactés dans des sacs «JAUNE» officiels svp. Les sacs ne doivent pas déborder et être correctement et solidement fermés.



- » **COMPOST** — Si vous cuisinez sur site par exemple, merci de ne pas jeter vos restes alimentaires n'importe où. Ne les mettez pas dans les déchets incinérables non plus. Regroupez ces derniers dans un conteneur et venez demander à la logistique où vider précisément ces derniers. Un endroit en lisière de forêt y sera réservé.

Pour tous les décors ou constructions que vous apportez : **ces derniers repartent avec votre groupe**. Nous **ne prenons pas en charge les déchets de type encombrants** à la fin du GN, notre stock matériel est déjà bien plein!

**Lors de votre départ, un contrôle par la logistique sera exécuté, afin de vous autoriser à accéder au site pour le chargement de votre matériel. Merci de veiller à rendre votre place propre et exempte de tout déchet (battue et évacuation des ordures à faire avant la venue de la logistique).**

## LES NUITS

---

**Les nuits sont particulièrement froides** en cette saison: la moyenne des **températures nocturnes** pour septembre est à **10 °C**. Nous vous recommandons fortement de vous équiper en conséquence: lit de camp, matelas épais ou une couche vous isolant du sol, sac de couchage adapté peut-être complété d'un sac à viande, couverture, peau, un bonnet (c'est par la tête qu'on perd le plus de chaleur), etc.

## LES FEUX

---

**Aucun feu de bois au sol n'est possible** en dehors des foyers déjà mis à disposition sur le terrain. Nous sommes sur des parcelles agricoles et les paysans n'aiment pas trop ne plus rien voir pousser pendant deux ans.



## Les prescriptions concernant les feux sont les suivantes

- » **Feu hors-sol et fermé obligatoire** (les braises doivent être contenues dans le « brasero » — tonneau coupé en deux, vasque à feu... par exemple).
- » Il devra être **surélevé de minimum 15 centimètres** du sol
- » Il devra y avoir une **réserve de 10 litres** d'eau à proximité, destinée aux urgences incendiaires (des **seaux** seront à votre disposition au **PC Log**).
- » Une distance de minimum **10 mètres** doit être respectée entre le feu et la **lisière de forêt/champ** ou **bande d'herbes hautes** la plus proche et de **3 mètres** avec toute tente ou autre **structure**.
- » Il est **interdit** de faire du feu **sous une tente** ou tout autre type de couvert.
- » Si vous **cuisinez au gaz**, il est de votre **responsabilité** de vous équiper d'une couverture anti-feu ou d'un extincteur révisé et en ordre afin de **garantir la sécurité** de votre installation.

Le non-respect de ces règles peut entraîner une exclusion du jeu.

## L'EAU

---

Que ce soit chez les PJ ou les PNJ, nous vous assurons de l'**eau potable disponible tout au long de l'événement**. Merci de prévoir vos jerricans et autres bidon personnels pour le transport et l'accès à cette ressource dans vos campements.

## LE BOIS DE FEU

---

Nous pouvons également être soumis à des **restrictions cantonales et communales** en cas de sécheresse. Merci de suivre nos **consignes** sur site.

Le formulaire logistique a été transmis aux intendants de bande. Vous avez



pu y commander du bois qu'il vous faudra **payer à votre arrivée** lors de votre **check-in**. Merci de prévoir du **cash** ou **TWINT** pour faciliter le paiement.

Votre bois pourra être **récupéré sur site** sur présentation de la **quittance** remise au check-in, le bois une fois payé. Ce dernier sera à aller chercher au **PC Log** et à transporter par vos soins. Merci de respecter les instructions qui vous seront transmises sur place et de ne pas vous servir dans le bois des autres bandes ou de l'organisation.

Vous pouvez repartir avec le **solde de bois** de feu restant en fin de GN ou nous le **rapporter** au **PC Log**, si ce n'est pas le cas. Nous ne remboursons pas les stocks de bois non utilisés. Merci de **ne pas laisser de bois de feu sur vos camps** avant votre départ.

## L'ÉLECTRICITÉ

---

Nous ne mettons **pas d'électricité à disposition** des PJ et PNJ et vous n'êtes pas autorisés à apporter de génératrice ou autre groupe électrogène sur site. Les **batteries** diverses sont autorisées.

## LES TOILETTES

---

Quatre cabines de **WC chimiques** seront à disposition pour les PJ et deux pour les PNJs. Nous vous remercions de respecter la propreté de ces dernières. Ces toilettes seront **mixtes**. Du papier toilette est à disposition au **PC Log** en cas de manque.

## LES DOUCHES

---

Dans la même zone que les toilettes, nous installerons des **cabines de douche de camping** et mettrons à disposition du **savon**. Nous vous prions d'utiliser ces infrastructures avec le respect du matériel et d'y laisser



les accessoires disponibles sur place (savon, tapis, pompes et autres).  
Merci de n'utiliser que du **savon 100 % biodégradable** et sans danger pour l'environnement et la faune, si vous ne vous servez pas de celui mis à disposition par l'organisation.

Le **respect de l'intimité** de chacune et chacun va évidemment de soi, et nous comptons sur vous pour y accorder toute l'importance nécessaire, sous peine de sanction immédiate.

*Enfin, c'est un peu triste de devoir le faire, mais nous vous rappelons qu'une douche n'est pas une toilette... donc les pipis et les popos c'est 5 mètres à côté, dans les cabines de WC, avant ou après la douche, mais pas pendant !*

Les douches sont **uniquement autorisées dans cet espace spécifique**. Prière de ne pas installer ce genre d'équipement dans vos camps respectifs.

---

## MATÉRIEL DE JEU

---

Nous vous recommandons de prendre une **lumière RP** (LED, pas de vrais feux svp) pour vous déplacer la nuit et explorer des zones en jeu.

Pour **miner de l'ombrepierre**, pensez à vous munir d'un petit **burin** et d'un **marteau**. C'est toujours plus efficace et crédible qu'avec les mains.

Après le GN, le **lundi matin**, tout le **matériel de jeu et les accessoires** mis à disposition doivent être retournés au **PC Log**, triés et déposés sur les espaces à disposition selon les directives des responsables du démontage.

## DÉCORS ET OBJETS DE JEU

---

Certains objets ou décors porteront des pictogrammes indicatifs.



## PICTOGRAMME « MONTAGNE »



Pour des raisons logistiques, certains objets de jeu ont été fabriqués avec des matériaux légers. En jeu, ils représentent toutefois des éléments lourds ou impossibles à déplacer.

Ce pictogramme sera apposé sur les objets susceptibles de prêter à confusion. **Ce signe indique que l'objet est considéré comme fixe: il ne peut pas être porté ni déplacé et doit rester à son emplacement.** Il ne sera pas présent sur chaque décor ou infrastructure. Si un élément paraît évidemment immobile en jeu, considérez-le comme tel.

## PICTOGRAMME « LIEN »



Si vous voyez ce pictogramme sur un objet, **cela signifie qu'il est lié à l'endroit où il se trouve.** Vous pouvez le prendre en main, le consulter, le lire ou l'examiner, mais il ne peut pas être emporté en dehors de cet emplacement.

## PICTOGRAMME « HORS-JEU »



Un objet portant ce symbole est **hors jeu: il ne peut pas être volé, pris, ni utilisé dans le cadre du jeu.** Un lieu marqué de ce symbole doit être considéré comme **hors-jeu** : vous devez y interrompre votre roleplay et ne pas y poursuivre d'interactions en jeu.



---

# SANTÉ ET SÉCURITÉ

---

## SÉCURITÉ PHYSIQUE ET ÉMOTIONNELLE

---

**La sécurité et le bien-être physique et émotionnel des participants et des organisateurs sont une priorité.**

**Ils priment toujours sur le jeu, le RP et l'immersion.**

**Votre état physique et émotionnel va de pair. Prenez soin de vous et de vos compagnons de jeu: pensez à boire, manger et vous reposer suffisamment.**

Il n'y aura pas de scène ni d'ORGA disponible entre **01h00 et 08h00** du matin.

## THÉMATIQUES ET SCÈNES DIFFICILES

Le jeu et les scènes proposées pourront inclure les **thématiques difficiles** suivantes (cette liste est non exhaustive):

- » Maladies, contamination
- » Décès, deuil
- » Combats, affrontements, rixes, violence
- » Scènes de type terrifique/gore incluant notamment de la domination, du sang, des cadavres et morceaux de cadavres.
- » Scènes de nuit avec des créatures cauchemardesques, y compris dans les camps
- » Claustrophobie
- » Des effets de sons, fumigènes et de lumière type stroboscopique



Autant que possible, ces thématiques seront signalées en jeu par le **symbole** ci-contre.

Si vous avez des sensibilités ou des phobies particulières, vous pouvez nous les signaler via [ce formulaire](#) (jusqu'au **15 septembre 12h00**).

Nous prendrons contact avec vous afin de trouver des solutions.

## **LIEUX DE SECOURS ET SAFE PLACE**

---

- » Un **Poste de secours** sera présent sur le site du GN et des secouristes seront là 24h/24h durant la durée du jeu. Ils assureront la prise en charge de tous vos problèmes de santé physique et émotionnelle. N'hésitez pas à aller les chercher en cas de besoin.
- » Une **safe place hors jeu** sera à votre disposition afin de vous sortir du jeu et de faire une pause dans un environnement apaisant. Elle est accessible à tous, en tout temps. Merci d'y respecter les besoins des gens qui s'y trouvent et les règles qui y seront affichées. Si vous avez besoin de parler, deux secouristes sont disponibles et formés pour vous écouter et vous soutenir. Vous les trouverez au **Poste de secours**.

**Nous vous rappelons que ces deux endroits et ses acteurs sont à considérer comme étant 100 % « Hors-Jeu ». Donnez vos vrais noms et arrêtez votre roleplay lorsque vous y entrez.**

En cas d'**urgence ou d'accident**, adressez-vous à un **ORGA ou un secouriste muni d'une radio**. Ils seront présents un peu partout durant toute la durée de l'événement. Vous les reconnaîtrez grâce à leur **gilet** ou à leur **brassard fluo**. Tous les ORGAs peuvent intervenir à tout moment pour des questions de sécurité.

**En cas d'urgence vitale, les directives des secouristes passent au-dessus de toutes celles des autres ORGAs.**



**ATTENTION! Vous êtes responsables de prendre votre propre médication. Un stock est disponible pour les premiers secours uniquement, mais pas pour toutes vos situations privées.**

## ALLERGIES

---

Les personnes concernées par des allergies sont invitées à **se présenter au poste de secours avant le début du jeu**. Elles y recevront un **bracelet bleu** spécifique afin de faciliter leur identification et d'assurer une meilleure prise en charge en cas de besoin.

## INCIDENT MAJEUR

---

En cas d'incendie, d'alerte météo, d'intervention des secours ou de tout autre incident, **stoppez immédiatement le jeu** et suivez les **instructions** données par les organisateurs et/ou les secours. En cas d'évacuation, n'empORTEZ que le strict nécessaire afin de ne pas ralentir la procédure.

**En cas d'infractions ou de violences avérées, l'organisation n'hésitera pas à faire appel aux services urgentistes civils (police, pompiers et ambulanciers) et/ou à exclure de l'événement les personnes concernées, avec effet immédiat et sans justification.**

## RED FLAGS

---

Si vous ne souhaitez pas participer à l'événement en cas de présence d'une autre personne ou si vous souhaitez être averti de sa présence, vous pouvez **nous le signaler** par le biais de [ce formulaire](#), nous vous répondrons en toute confidentialité. Clôture du formulaire le **15 septembre à 12h00**.



## CONSEILS DE JEU

---

N'hésitez pas à **vous calibrer avec vos partenaires** de jeu avant toute scène forte en intensité. Quelques secondes de calibration « hors-jeu » permettent de connaître les intentions et limites de l'autre et ainsi de pouvoir faire après une scène avec davantage d'intensité en toute sécurité.

Si une scène est trop difficile pour vous ou vous met mal à l'aise, n'hésitez pas à en sortir (voir plus bas « se mettre hors-jeu »). Votre bien-être est plus important que de « casser » une scène de jeu.

## CHECK-ARME

---

Les armes que vous amenez doivent être sécurisées pour le GN et en bon état (pas de trou, tige visible, mousse qui se détache, etc.). Chacun est responsable du matériel qu'il utilise et des éventuels dommages causés à autrui.

**Si vous avez un doute sur la sécurité d'une arme, c'est qu'il ne faut pas l'utiliser!**

Bien entendu, les ORGAs sont disponibles pour vous donner leur avis en cas de besoin.

Attention : l'organisation se réserve le droit d'exclure du jeu, à tout moment, tout matériel jugé dangereux ou inapproprié.

### QUAND VOUS ENTENDREZ L'ANNONCE « STOP JEU » :

- » Tout le monde s'arrête immédiatement,
- » lève son arme en l'air
- » et reste attentif à son environnement.



## SE METTRE HORS-JEU

---

Durant les scènes d'action, il est possible de **se mettre hors jeu** par les signes suivants: **Mains croisées sur la tête** ou **Arme levée tenue à l'envers**. Hors combat, vous pouvez discrètement sortir d'une scène en **cachant votre visage avec votre main en visière** puis vous éloigner. Cela signifie que vous ne prenez plus part au jeu et que les autres ne doivent plus interagir dans ce cadre avec vous.

## ALCOOL, TABAC ET SUBSTANCES ILLICITES

---

Nous comptons sur tous les participants du GN de ne pas distribuer d'alcool et de tabac si vous avez un doute sur l'âge d'un des participants. Si un mineur boit de l'alcool fort durant notre événement, il en sera renvoyé sans aucun avertissement tout comme la personne lui ayant fourni l'alcool.

Nous comptons sur les adultes pour préserver un maximum les mineurs des scènes de jeu «difficiles». Vous êtes responsable d'avoir un comportement décent en tout temps.

**La fête est bien évidemment autorisée et souhaitée, mais en cas d'abus, de comportement inadéquat, irrespectueux ou dangereux, nous n'hésiterons pas à vous demander de partir, avec appui des forces de l'ordre au besoin.**

Merci également de signaler aux ORGAs tout comportement suspect, dérangeant ou dangereux.

**Nous vous rappelons qu'en Suisse la consommation de certaines substances est illicite.**

L'Association de l'Hydre n'est en rien responsable de votre consommation et nous vous serions reconnaissants de ne pas consommer de substances illicites durant notre événement sur le lieu du GN. En cas de non-respect de



cette règle, les ORGAs se réservent le droit de renvoyer de l'événement les personnes concernées sans avertissement.

## TIQUES, TAONS ET MOUSTIQUES

---

L'organisation vous rappelle que nous sommes dans une zone où la prolifération de ce genre de bêtes est conséquente. Aussi **munissez-vous d'anti moustique et d'anti tique**, afin d'éviter tout problème.

Une **pince à tique** dans la trousse d'un des membres de votre faction est une excellente précaution. N'hésitez pas à passer au **Poste de secours** en cas de problème.

---

# DIVERS

---

## PROMENEURS, PASSANTS ET CHIENS

---

La zone de jeu compte beaucoup de randonneurs, de cavaliers et de familles qui viennent s'y balader, mais également plusieurs agriculteurs qui font leur travail. **Merci de respecter ces derniers**, comme ils le feront pour vous. Nous comptons sur vous!

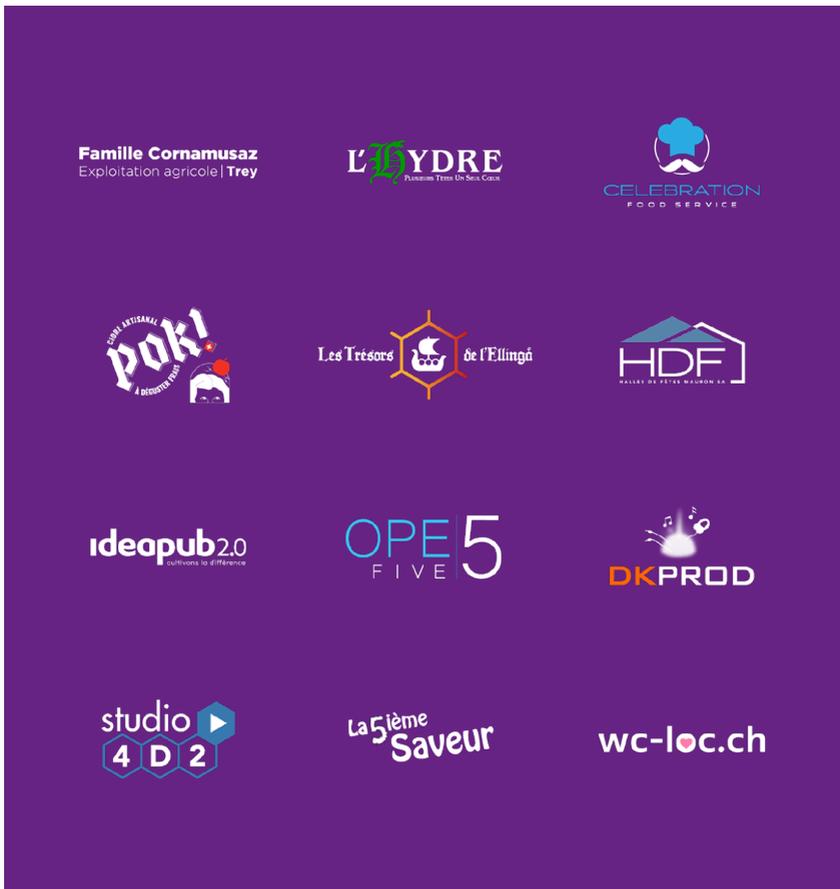
Conformément à l'article 14 des conditions générales du GN, **aucun animal de compagnie n'est autorisé sur le site**, même si celui-ci est en laisse. Merci donc de laisser vos compagnons à quatre ou trois pattes à la maison.



# PARTENAIRES

## UN IMMENSE MERCI À TOUS

Sans l'aide de ces derniers, nous ne serions pas en mesure de vous proposer le prochain opus!





19 AU 21 SEPTEMBRE 2025 | L'HYDRE

**L'HYDRE**  
PLUSIEURS TÊTES UN SEUL CŒUR

Contact : [info@obscur.ch](mailto:info@obscur.ch)  
[www.hydre.ch](http://www.hydre.ch)