

GN PAXTRAIOS 2025

**LIVRE 1 :
SÉCURITÉ ET
FAIRPLAY**



SOMMAIRE

Afin d'aider à renforcer les changements dans notre société, faciliter l'évolution de notre manière de penser et de percevoir le monde, et de prendre en compte un plus grand nombre de personnes et de s'ouvrir à la diversité, GN 2.0 s'engage dans ce document dans une écriture plus accessible et inclusive. Les choix de rédaction sont les suivants : **utilisation de mots neutres quand c'est possible, et utilisation du féminin singulier et du féminin pluriel quand ce n'est pas possible.**

Chapitre 1 : L'accessibilité, l'inclusion et la sécurité **2**

1.1 L'accessibilité et l'inclusion **2**

1.2 La sécurité émotionnelle **2**

1.3 Le bien-être physique **3**

1.4 La sécurité sur le site et sa gestion **4**

1.5 L'équipement et les règles de combat **5**

Chapitre 2 : Le fairplay et la charte des bons comportements en GN **6**

2.1 Inclure toutes les joueuses **6**

Distribuez le jeu aux joueuses concernées **6**

Utilisez les compétences adaptées des joueuses **6**

Partagez les informations, sauf celles critiques sur votre civilisation évidemment. **6**

Jouez même si c'est négatif pour vous **7**

2.2 Gérer la sécurité émotionnelle pendant les scènes de jeu **7**

Prenez en compte les indications de jeu de vos partenaires de scène. **7**

2.3 Faire du beau jeu **7**

Restez en jeu le plus possible **7**

Réagissez en fonction de votre personnage **7**

Ne prenez pas pour vous ce qui arrive à votre personnage **7**

2.4 Respecter le cadre du jeu et les personnes **8**

Traitez les PJA et PNJ comme des joueuses **8**

Respectez les règles du jeu **8**

Chapitre 1 : L'accessibilité, l'inclusion et la sécurité

1.1 L'accessibilité et l'inclusion

Nous portons des valeurs d'inclusion forte. Nous sommes à l'écoute des besoins de chacune et mettons tout en œuvre pour y répondre au mieux. Nous souhaitons proposer la même expérience de jeu à toutes.

L'environnement de jeu (un fort avec des pavés en pierre et un site forestier) présente des difficultés d'accessibilité pour les personnes à mobilité réduite. Si vous êtes concernée, il est nécessaire de prendre contact avec les Orgas pour que nous puissions connaître vos besoins afin d'y apporter des réponses en termes d'accès et de jeu (par exemple un rôle de PJA fixe).

En jeu, la grande Constitution Galactique mentionne dans son article 1 que la loi favorise l'égal accès des femelles, des mâles, des hermaphrodites, des clones asexués et de tous les genres sexuels et asexuels de toutes les races dépendantes des Douze aux mandats électoraux et fonctions électives, ainsi qu'à toute responsabilité galactique.

Vous pouvez donc incarner tout genre existant ou créé pour l'occasion.

1.2 La sécurité émotionnelle

La sécurité émotionnelle de toutes les participantes est importante pour nous. Afin d'assurer cette sécurité, nous mettons en place les éléments suivants :

- **Safe-room** : une safe room est présente sur le site de jeu : cette pièce vous permet de sortir du jeu à tout moment. La safe room comprend notamment des bonbons, des couvertures douces et chaudes, des objets anti-stress.
- **Orga calins** : deux Orga sont référentes sécurité émotionnelle : ce sont nos Orga « Calins », qui sont formées sur cette question.
- **Mot et geste de sécurité** : un safe word ("*vraiment vraiment*") permet d'indiquer immédiatement aux autres joueuses une information sur votre situation actuelle et votre volonté de poursuivre ou non la scène de jeu.

Vous pouvez utiliser le safe word pour indiquer à vos partenaires de jeu que vous ne souhaitez aucun contact physique, quel qu'il soit.

Vous pouvez également utiliser un geste visuel des deux mains pour signifier que vous souhaitez baisser l'intensité de jeu de vos partenaires ou au contraire les rassurer et leur indiquer qu'elles ou ils peuvent augmenter l'intensité de jeu. Le geste sera indiqué au brief initial.

PAXTRAIOS 2025 - Livre 1 : Sécurité et fairplay

Nous demandons aux joueuses qui souhaitent jouer une scène particulièrement intense de s'assurer dans la mesure du possible que les joueuses en face sont d'accord.

- **Hors-jeu** : un geste visuel vous permet de vous mettre hors-jeu à tout moment. Le geste utilisé est de lever le poing en l'air au-dessus de l'épaule.
Il n'y a JAMAIS d'obligation de jouer les scènes de jeu, même à la demande d'autres joueuses. Vous pouvez à tout moment vous mettre hors-jeu si vous le souhaitez, même en plein milieu d'une scène.
- **Équité** : Enfin, et pour respecter l'égalité entre les genres, les costumes doivent couvrir au minimum le torse et les parties intimes.
- **Place du sexe** : les scènes ou histoire de viol, de violence ou de harcèlement sexuel sont INTERDITES dans Paxtraios, y compris dans les backgrounds des joueuses. Aucune simulation sexuelle n'est autorisée. Aucune compétence de jeu n'est basée sur la séduction, l'attraction physique ou la sexualité. Le consentement mutuel est la règle de toute interaction entre deux personnes ou plus.
- **Exclusion** : les Orga se réservent le droit de sortir momentanément du jeu voire d'exclure complètement du site toute personne avec un comportement problématique.

Attention : après un GN, les participants peuvent ressentir un blues post GN, c'est-à-dire un état de déprime ressenti à la suite du GN et au retour à la vie normale. Cet état est normal et touche les individus à des degrés divers pour des périodes généralement courtes.

Prenez également soin de vous après le GN.

Pour des questions de sécurité émotionnelle des équipes Orga, la semaine qui suit la fin du GN est une semaine tranquille. Le principe de cette semaine est de permettre à tout le monde de récupérer et également de gérer ses émotions.

Durant cette période, seuls des commentaires positifs peuvent être diffusés aux Orga.

Passé ce délai, tout le monde est invité à transmettre ses critiques constructives, via un formulaire dédié, pour améliorer l'opus suivant.

1.3 Le bien-être physique

Le bien-être physique de toutes les participantes est important pour nous. Afin d'assurer ce bien-être, nous mettons en place les éléments suivants :

- **Safe-room** : une safe-room est toujours à disposition pour vous détendre pendant le GN.
- **Horaires** : le jeu s'arrête à 01h00 du matin (02h00 le vendredi) et reprend à 09h00 le lendemain, afin d'assurer quelques heures de sommeil à tout le monde. Durant cette période, aucune action de jeu rapportant directement des points (quêtes, craft, etc.) n'est autorisée ni aucune action de jeu (vol, utilisation de compétences, etc.). En revanche, vous pouvez continuer à intriguer et discuter dans vos campements. A 2h (02h30 le vendredi), le fort est officiellement fermé et plus aucune joueuses ne doit se trouver à l'intérieur.

PAXTRAIOS 2025 - Livre 1 : Sécurité et fairplay

- **Repas** : les repas sont importants dans le jeu et pour les joueuses. Dans le formulaire de préinscription, vous pouvez indiquer toutes les informations nécessaires pour adapter les repas et celles-ci seront prises en compte. Nous diffuserons les recettes avant le GN. En cas d'adaptation impossible, contactez-nous pour trouver la solution la plus adaptée.
L'eau n'est pas potable sur le site. Prévoyez des réserves, sachant que de l'eau potable sera toujours accessible à la taverne.
Si vous avez faim, il y aura aussi toujours de quoi se sustenter rapidement à la taverne.
- **Alcool et substances illicites** : nous vous rappelons qu'il est interdit de consommer ou de proposer des substances illicites. L'alcool doit être consommé avec modération.
- **Exclusion** : les Orga se réservent le droit de sortir momentanément du jeu voire d'exclure complètement du site toute personne avec un comportement problématique.

Notre objectif est de vous faire vivre la plus belle expérience de jeu possible. A ce titre, nous sommes particulièrement attentives aux questions de sécurité et de bien-être. N'hésitez pas à prendre contact avec nous en amont, quelle que soit votre question ou demande. Soyez assurée que nous ferons tout notre possible pour y répondre.

1.4 La sécurité sur le site et sa gestion

Afin de garantir la sécurité de toutes et de respecter le site, il est important de suivre les règles suivantes :

- interdiction de dormir dans le site du fort,
- obligation de respecter les zones balisées et les indications de sécurité,
- obligation de gérer ses déchets et de rendre le site dans l'état initial,
- les animaux de compagnie des PJ et PNJ, même tenus en laisse, ne sont pas acceptés sur le site de jeu.

Sauf mention contraire, il est possible d'utiliser les cheminées du fort et d'utiliser des bougies.



Sur site, certaines zones sont délimitées par des des rubalises (ruban rouge et blanc).

Les rubalises indiquent des zones interdites. Pour des questions de sécurité, il est formellement interdit de les franchir. Il est également demandé de ne pas se battre à proximité des rubalises.



Toute personne passant au-delà des rubalises n'est plus sous la responsabilité des Orga et peut être exclue immédiatement et sans appel du jeu.

Ne dégradez ni les salles ni le matériel prêté. Pensez à rendre tout matériel prêté avant de partir. respectez les toilettes et les douches mises à disposition pendant le GN.

Concernant la gestion des mégots de cigarette : les mégots de cigarette doivent être jetés dans les cendriers disponibles et les lieux où il est possible de fumer doivent être respectés. En dehors des lieux désignés en début de GN, il est interdit de fumer. Sous réserve d'arrêté préfectoral, il est possible de fumer en plein air hors des zones à risque en utilisant un cendrier portatif. Les zones autorisées sont rappelées en début de GN.

1.5 L'équipement et les règles de combat

Le matériel de décoration, de costume ou autre ne doit pas être susceptible de blesser. Tout objet jugé dangereux peut être immédiatement retiré du jeu par les orga et sera rendu en fin de GN.

Toutes les armes sont vérifiées par les Orga avant que le jeu ne commence.

Les combats doivent être contrôlés. Il est formellement interdit de :

- Frapper à la tête,
- Frapper au niveau des parties génitales,
- Frapper la poitrine,
- Donner des coups d'estoc,
- Donner des coups violents.

Toute personne enfreignant ces règles peut être exclue immédiatement et sans appel du jeu.

Chapitre 2 : Le fairplay et la charte des bons comportements en GN

Tout GN ne peut se dérouler correctement que parce que les joueurs respectent les autres joueurs, les règles, l'ambiance, le scénario et la charte de sécurité.

En cas de situation ambiguë au niveau des règles, privilégiez le jeu et le fairplay. Il est toujours possible d'ajuster une situation même après coup. Finissez la scène et contactez un Orga si besoin

Ce chapitre décrit les comportements attendus de la part de toutes les joueuses pour incarner le fairplay.

2.1 Inclure toutes les joueuses

Distribuez le jeu aux joueuses concernées

Exemple : Vous entendez un groupe parler d'une quête qui vous paraît intéressante. Mais vous vous rendez compte que c'est pour les Eruditek. Dites à votre groupe que vous avez un Eruditek à associer et donner l'information à votre Eruditek.

Utilisez les compétences adaptées des joueuses

Exemple : Vous trouvez un coffre verrouillé. Ne cherchez pas à le déverrouiller vous-même à tout prix. Trouvez des joueurs qui ont la compétence (arbre Mercatik).

Partagez les informations, sauf celles critiques sur votre civilisation évidemment.

Exemple : Vous venez de traduire un texte ancien. Un joueur vous demande de quoi cela parle. Donnez l'information. SAUF si le texte parle de votre civilisation spécifiquement. Dans le cas contraire, ne faites pas de rétention d'information.

Jouez même si c'est négatif pour vous

Exemple : Vous venez de récupérer un artefact puissant. Quand vous arrivez à votre camp, vous vous rendez compte que vous avez deux pinces à linge sur votre sac : vous avez été volé ! Jouez cette action négative car même si elle vous impacte, elle apporte du jeu. Maintenant, vous devez partir à la recherche de la voleuse, découvrir quelle civilisation est derrière cela, entrer en négociation avec elle pour récupérer l'artefact, vous venger, etc.

2.2 Gérer la sécurité émotionnelle pendant les scènes de jeu

Prenez en compte les indications de jeu de vos partenaires de scène.

Exemple : Vous êtes en train d'engueuler un autre joueur assez vivement. De ses deux mains il fait le signe pour baisser l'intensité de la scène. Vous devez baisser d'un ton aussitôt et faire attention à la fin de la scène.

2.3 Faire du beau jeu

Restez en jeu le plus possible

Exemple : Pendant une scène de jeu, vous avez un doute sur un point de règle. Évitez de dire : *"attends faut que je regarde dans les règles, je suis pas certain de moi là"* en sortant des pages de règles. Dites plutôt *"Je dois me concentrer pour retrouver les informations dans ma mémoire. Je me retire quelques instants pour cela"* et discrètement un peu à l'écart, vous vérifiez les règles si besoin ou vos compétences.

Réagissez en fonction de votre personnage

Exemple : Votre personnage est décrit comme par exemple une femme qui déteste la religion. Une quête sur la religion se présente à vous : a priori vous n'allez pas vous jeter dessus avec enthousiasme. Cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas participer évidemment, le résultat de cette quête est peut-être important pour vous, mais jouez le fait que vous êtes un personnage non croyant par exemple ou faites des remarques qui montrent une hostilité à la religion.

Ne prenez pas pour vous ce qui arrive à votre personnage

Exemple : Les personnages vivent les actions, pas les joueuses. Si un personnage vous hurle dessus de sortir immédiatement, c'est un rôle. Vous pouvez bien évidemment lui signifier que vous vivez mal la

scène en tant que personne (safe word, gestes de la main pour alerter), mais l'action concerne votre personnage. Ne vous sentez pas personnellement concernée.

2.4 Respecter le cadre du jeu et les personnes

Traitez les PJA et PNJ comme des joueuses

Exemple : Vous avez besoin d'un renseignement à la bibliothèque. Dans ce lieu se trouve une PJA qui joue une bibliothécaire. Vous devez lui parler et interagir avec respect, comme si c'était une joueuse, même si elle sert les mécaniques du jeu et distribue des quêtes.

Respectez les règles du jeu

Exemple : Même si les actions ne vous arrangent pas, respectez les règles. Tout résultat, toute action vous offre du jeu. Vous voyez deux pinces sur votre sac : vous avez été volée. Ne cachez pas les pinces ou ne faites pas semblant de ne pas avoir vu. Allez au PC Orga rendre les pinces. Cette action vous offre du nouveau jeu : qui vous a volé et pourquoi ? Devez-vous récupérer l'objet volé ? Réparer l'affront ?