JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE
AIRSOFT

L'AUBE ROUGE

KILOTON

KABOOM AIRSOFT

CARCOSA

3 et 4 OCTOBRE 2020

V1.5

V1.1 : optimisations orthographiques.

V1.2 : pas de tenue OD pour les soldats de la FDS.

V1.3 : ajout d'un complément aux règles de touche, pour achever un blessé.

V1.4 : modification du réglement du PAF.

V1.5 : modification des modalités en cas de désistement.

SOMMAIRE

Avant-propos	**4**
Infos pratiques	**5**
Factions	**7**
Procédure d'inscription	**7**
Roleplay	**8**
Armement	**8**
Civils	**9**
Wolverines	**11**
Fédération du Sud	**13**
Psycho-guides	**15**
Commissaires politique	**16**
Règles de Sécurité	**17**
Règles du jeu	**19**
Plan	**21**
Etiquette d'identification	**22**

Cet événement est un jeu de rôle grandeur nature, une simulation d'une possible rupture de normalité.

Rédaction du livret : Cornelius, avec la participation de Maedros et Buta.

Mise en Page : Rosco.

Organisé par l'association KILOTON ACTIVITIES, en coopération avec KABOOM-AIRSOFT et CARCOSA.

CONTACT : op@kaboom-airsoft.com

ou https://www.facebook.com/Kaboom-Airsoft-615058728566468/

AVANT-PROPOS

Ce jeu de rôle grandeur nature (GN) propose une expérience de jeu unique, en plaçant les participants dans les premiers rôles d'un conflit comme l'Histoire en est jonchée. C'est une sorte d'expérience de géopolitique appliquée. Les participants vont être les acteurs d'un drame humain démontrant les limites et les dysfonctionnements du modèle de société dominant depuis des millénaires.

En se projetant dans une situation de violence justifiée par la survie, les participants vont vivre l'expérience tragique qu'on vécu, que vivent et que vivront des peuples entiers.

Mais les participants seront bien des acteurs, des personnes qui agissent, car c'est leurs actions qui détermineront le sens de l'Histoire. Feront-il preuve d'un fatalisme résigné face aux troupes de l'envahisseur ? Se battront-ils jusqu'au boutisme, répondant à la violence par la violence ? Ou leur imagination va-t-elle leur offrir des solutions alternatives plus constructives ?

Le pouvoir est entre vos mains. C'est une Histoire dont vous êtes peut-être le héros.

Ceux qui acceptent de relever le défi seront projetés dans un microcosme, avec des bâtiments abandonnés où dans le chaos doit régner l'harmonie ou la mort. Mais les résistants rôdent, prêts à frapper sournoisement et à l'improviste, et tant pis pour les victimes collatérales.

Découvrez au fil des pages le contexte, le décor, les belligérants, et la mécanique de jeu.

L'encadrement est composé d'une équipe de professionnels de l'airsoft et de GNistes aguerris, pour qui sécurité et qualité sont primordiales.

CE N'EST PAS UNE OP D'AIRSOFT

Les répliques d'airsoft ne sont que des accessoires dans ce jeu grandeur nature. Il ne s'agit en aucuns cas d'une suite d'escarmouches. Les actions violentes sont limitées en nombre et en durée. Les munitions sont distribuées avec parcimonie. Il n'y aura pas de sniper et autre serial killer. Les retours en jeu seront de toutes façons trop réalistes pour que les participants jouent les téméraires.

C'est un événement ludique, guerrier, survivaliste, philosophique (si vous êtes Hégélien), mettant en perspective des épisodes dramatiques de notre passé, du présent (50 conflits armés dans le monde), et probablement de notre futur ou de celui de nos enfants (cette conviction n'entraîne aucun effet négatif, contrairement au déni).

INFOS PRATIQUES

Dates
Samedi 3 et dimanche 4 octobre 2020

Nombre de places
80. Les personnes se désistant ne seront pas remboursées.

Participation aux frais (PAF)
La PAF s'éléve à 60€ pour les joueurs, et 30€ pour les PNJ. L'intégralité des fonds paiera la location du terrain (25€ par personne), les engins pyrotechniques (300€), si possible la location d'un véhicule de transport de troupe, les frais et les achats liés à cet événement (44m de LED, des rallonges, la location d'une camionette, etc.). L'association n'est composée que de bénévoles, aucun bénéfice n'est redistribué.
Règlement par paypal (à vos frais) en intégralité ou 30€ puis les 30€ restant sur place, à :
op@kaboom-airsoft.com

Lieu
Château de la Grange Le Roi
77166 Grisy Suisnes
GPS: 48°41'10.90"N – 2°41'47.00"E

Horaires
Le vendredi à partir de 19H00 pour ceux qui viennent de loin ou qui veulent aider à mettre en place les différents aménagements.
Le samedi à partir de 09H00 pour tous les autres.
Les accès seront fermés à 10H00.
L'événement s'achève dimanche à 16H00. Il est suivi d'un débriefing et d'une petite collation.

Repas
Prévoyez votre ravitaillement.

Assurance
KA a contracté une assurance auprès de la MAIF.

Films
Le thème de cet événement est inspiré du film "Red Dawn", de John Milius, sorti en 1984, et de son remake sorti en 2012, de Dan Bradley. Ce Gn ne sera pas un second remake, se sera plutôt une digression vers une aventure évolutive.

Punk
Si un participant fait montre d'un comportement inapproprié, il peut être invité à quitter l'aventure. Son PAF lui sera remboursé au prorata du temps passé sur le site, moins 25€.

Photos et vidéos
Les participants sont autorisés à prendre des photos ou des vidéos de l'événement. Cela doit se faire sans interférer avec le jeu et l'immersion.
Sans refus de votre part, KA est susceptible d'utiliser

des photos et des vidéos où vous figurez. Ces images ne serviront qu'à la communication autour de l'événement.

Contact
Depuis le formulaire sur notre site web ou facebook ou op@kaboom-airsoft.com

Hébergement
Les participants occupent seuls ou à plusieurs (au choix) une pièce, ils y déposent leurs affaires et s'y installent pour dormir. Prévoir un éclairage individuel. Une tenture peut faire office de porte. Les combats y sont interdits, sauf contre-ordre d'un Orga. Prévoir un couchage (tapis de sol, matelas gonflable, duvet ou couverture, etc.). Les Wolverines bivouaqueront en forêt (sauf s'il pleut) ou en prison.

Couvre-feu
De 01H00 à 07H00 du matin (pas de jeu avant 07H00), rien d'essentiel à l'histoire n'est prévu et ne peut avoir lieu, les participants peuvent se reposer sans crainte de rater un événement.
Nous invitons les participants à se restaurer et à dormir afin de profiter au mieux du deuxième jour qui devrait être plus actif.

Biens personnels
Les participants sont responsables de leur équipement. La couchette dédiée au repos de chaque participant est un endroit hors-jeu, il est interdit d'y rentrer sans y avoir été invité. Toute tentative de vol mènera à une exclusion immédiate du site et à des poursuites pénales.
KA ne saurait être tenu pour responsable de la perte ou du vol d'objet personnel.
Par mesure de précaution, ne laissez pas traîner des objets de valeur, prenez un petit coffre qui ferme à clef ou transportez-les sur vous en permanence : papiers, clefs, argent.

Économie locale
Seuls les euros, en espèces, donnent la possibilité aux participants d'acheter équipement, nourriture et boisson au Bar du Lys.

Dès 16 ans
L'événement est accessible aux mineurs dès 16 ans. Ils restent sous l'entière responsabilité de leur représentant légal. Les mineurs doivent être accompagnés pendant la durée totale de l'événement d'un représentant légal ou d'un adulte dûment autorisé par le représentant légal. Ce dernier aura préalablement fourni à KA une autorisation parentale. Les mineurs ne sont pas autorisés à participer à un combat.

Cigarettes
Interdiction de fumer ou de vapoter dans un bâtiment. Des cendriers seront disposés sur le site.

Alcool et cannabis
Les boissons alcoolisées ainsi que les stupéfiants sont strictement interdits sur le site.

PC Orgas
Un des bâtiments abrite le PC Orgas. N'hésitez pas à venir en cas de problème, de questions.

Sanctuaire
A tout moment un participant éprouvant le besoin de s'isoler peut demander à un membre du Staff à accéder au sanctuaire. C'est un endroit confortable et calme.
Le Sanctuaire peut aussi être requis par un Orga pour un participant ayant du mal à contrôler ses émotions.

Espaces sanitaires
Ils abritent des toilettes sèches et des lavabos. Merci de respecter ces lieux et de les laisser propres.

Bar du Lys
C'est un espace convivial où l'on peut discuter devant une boisson chaude. On peut y acheter quelques produits de première nécessité (nouilles instantanées, biscuits, lampes, etc.). On y sert aussi la soupe populaire.

FACTIONS

Pendant la procédure d'inscription, les postulants sont invités à choisir un camp et une fonction. Ce choix dépend de l'affinité et des préférences de chacun. Il est toutefois important de s'imprégner de la culture de la faction convoitée. Le choix du popstulant implique qu'il en accepte tous les aspects abordés dans le descriptif. Les factions ne sont décrites ici que de façon générale, si sa candidature est acceptée, le postulant recevra un document venant compléter sa connaissance de sa faction, de son rôle. Les joueurs désireux d'approfondir l'aspect roleplay peuvent valider cette option via le formulaire d'inscription. Un mini background leur parviendra, accompagné d'un objectif individuel.

Les 3 factions

Civils — gens ordinaires, jetés sur les routes par la crainte des bombardements et des combats.

FDS — des unités militaire de la Fédération du Sud sont envoyées dans cette région, leurs objectifs sont tenus secret.

Wolverines — Miliciens royalistes, ces hommes et ces femmes ont décidé de s'engager dans la lutte armée contre l'envahisseur.

PROCÉDURE POUR POSTULER

- Date limite d'inscription : lundi 28 septembre.
- La liste des participants validés est consultable en ligne (LIEN).
- Le nombre de places disponibles pour les airsofteurs est limité afin que l'événement reste un GN.
- Merci de remplir le formulaire en ligne.

➔ **FORMULAIRE DE CANDIDATURE** ➔

ROLEPLAY

IMMERSION

Pour cet événement les participants ne se voient pas imposer des compétences factices, des pouvoirs surnaturels ou des traits de caractère. Il n'y a pas d'interférences entre la perception du participant et l'expression spontanée et naturelle de ses émotions. Il n'est pas un personnage imaginaire généré arbitrairement entraînant des incohérences nuisibles à l'immersion.
Nous encourageons les témoins d'une scène chargée en émotion, de suivre le mouvement et de réagir naturellement, sans laisser interférer leur timidité, sous peine de se priver d'un moment intense, d'une bonne dose d'adrénaline et d'un bon souvenir. Il ne s'agit pas de faire montre d'une hypersensibilité ou de surjouer, mais plutôt d'y croire suffisamment pour réagir avec naturel. Les participants sont invités à garder cela présent à l'esprit et à jouer le jeu, pour leur bénéfice et celui des autres.

JEU EN CONTINU

Les organisateurs communiqueront avec les participants ponctuellement, uniquement pour le bon déroulement de l'histoire ou pour aborder un point de règlement ou de sécurité.
Le jeu est continu, les participants tiennent leurs rôles de manière permanente, les phases hors jeu doivent rester exceptionnelles, liées par un impératif. Dès que vous êtes sur le site vous êtes en jeu.

COSTUME

Le costume est un élément essentiel de l'immersion. Merci d'investir un minimum de temps et d'argent pour vous préparer un costume crédible.
Un costume doit en plus d'être dans la tonalité, être confortable, pratique, chaud et résistant.

COMMISSAIRES POLITIQUES

Parmi chaque faction, un ou deux commissaires politique veilleront au respect de l'immersion et des règles de sécurité. Ils peuvent envoyer un participant dans le besoin ou fautif au Sanctuaire ou en prison.

INCLU DANS LE PAF

- 1 bouteille d'eau,
- 1 indicateur de touche diurne,
- 1 indicateur de touche nocturne,
- 1 compresse 10x10,
- 1 carte d'identité,
- des munitions.

ARMEMENT

Les dotations en munitions seront des plus réduites, comme déjà annoncé cet événement ne se focalise pas sur les combats. Il y en aura, mais brefs et intermittents. Vous êtes prévenus, ne venez pas vous plaindre ou râler parce que vous n'avez pas vidé plusieurs chargeurs.

Les combats ont lieu avec des armes factices : des répliques d'airsoft limitées en puissance et des armes blanches en mousse recouvertes de latex. Le risque de blessure est exclu si ce n'est pour les yeux, d'où le port obligatoire d'une protection oculaire. Les munitions (billes de 6mm en plastique biodégradables) sont fournies pendant le jeu.
Les survivants confieront toutes leurs armes à l'arrivée au check point. Elles seront restituées en jeu selon la faction. Chaque arme sera testée, si elle s'avère non conforme aux règles de sécurité, elle sera consignée.

CIVILS

PAF à 60 euros

Le royaume de Volonia

Ce pays compte 10 millions d'habitants, il est réputé pour ses châteaux richement ornés, et sa longue histoire. Vranivik, en est la capitale, c'est de là que règne son roi, Edouard VI. Les voloniens sont des royalistes convaincus.

Les prémisses de la guerre

Voilà longtemps que les velléités expansionnistes de son voisin la Fédération du Sud inquiète le roi et son état major. Les incidents frontaliers s'intensifient et se font plus violent. La FDS cherche un prétexte pour légitimer une action militaire d'envergure. Depuis des mois, le gouvernement se prépare à la guerre, mais que peuvent les forces voloniennes face à un adversaire capable d'aligner 10 fois plus de tanks, d'avions et de fantassins ?

La condition des civils

La population volonienne subit les difficultés de la vie quotidienne. La perturbation des échanges internationaux et la priorité donnée aux industries de guerre entraînent des pénuries. Les restrictions alimentaires affaiblissent femmes, enfants et personnes âgées. Partout, les difficultés entraînent l'épuisement des civils.

Cependant les civils, supportent les combattants. Une propagande intense, diffusée par le gouvernement à travers les médias, cherche à mobiliser les esprits en faveur du conflit et fait appel à l'énergie des populations pour leur survie.

Aux nombreuses privations causées par la pénurie s'ajoutent les souffrances affectives profondes. La mobilisation des hommes et des fils, entraînent des situations de séparation, et de solitude extrêmement douloureuses pour les couples et les familles, mais aussi pour les communautés villageoises ou les réseaux d'amis. La solitude et la souffrance de l'absence de l'autre, du mari, du fils, sont une caractéristique importante des sociétés civiles pendant les conflits, qui sont, quand cela est possible, compensées par un renforcement des liens au sein de communautés de natures variées. À cela s'ajoute aussi la souffrance de l'attente de recevoir des nouvelles, de bonnes nouvelles, ou l'anxiété d'en recevoir de mauvaises.

La mobilisation

L'anticipation de la mobilisation générale des hommes provoque la chute de la production alimentaire, entraînant de fortes pénuries. Par ailleurs, les stratèges de la FDS cherchent à affamer les civils adverses par le blocus, aggravant encore les difficultés matérielles.

Ce sont, là encore, d'abord les civils qui sont gravement affectés par les multiples pénuries provoquées par ces événements. Plusieurs solutions sont envisagées afin de compenser ces difficultés. L'une d'elle est l'utilisation de produits de substitution, tel le pain de guerre, composé de farine mêlée avec de la pomme de terre ou autre tubercule, et qui se développe largement. Une autre forme de compensation réside dans la mise en place du rationnement dans certaines municipalités. Enfin, les soupes populaires sont mises en place un peu partout afin d'accompagner et de compenser les mesures de rationnement parfois très strictes (l'apport calorique quotidien est l'équivalent d'un sandwich).

ÉQUIPEMENT

Prévoyez un deuxième costume au cas où vous seriez KIA. (kill in action) Des éléments du premier costume peuvent entrer dans la composition du deuxième, la différence doit être assez évidente.

Obligatoire

• Vêtements ordinaires ou de travail. Uniquement de couleurs pastels ou sombres. Pas de couleurs vives ou trop claires ni de motifs camo. La tenue sera plus ou moins usagées, surtout pas neuve. Risque d'être sali par du faux sang !
• Lunettes de protection (norme EN 166).
• Montre.
• Lampe.
• Sac de couchage, tapis de sol.
• Kit d'hygiène.

Recommandé

• Gourde.
• Repas frugaux.
• Trousse de premiers soins.
• Chaussures de marche.
• Matériel lié à votre occupation.

Facultatif

• Réplique longue, 2 maximum, 350 FPS max.
• Réplique courte, 2 maximum, 330 FPS max.
• 2 grenades à main et fumigène maximum.
• Chargeurs low, real ou mid cap (quantité libre)
• 2 BBs loader.
• Gaz si besoin.

N'amenez pas vos billes.

• 1 arme de GN,
• Genouillères, masque grillagé, gants tactiques (si coqués, coque souple uniquement).
• Lingettes.
• Sac à dos.
• Réchaud, popote.

Le participant reste libre de compléter cette liste.

WOLVERINES

***PAF à 60 euros** (places limitées)*

Le royaume de Volonia

Ce pays compte 10 millions d'habitants, il est réputé pour ses châteaux richement ornés, et sa longue histoire. Vranivik, en est la capitale, c'est de là règne son roi, Edouard VI. Les voloniens sont des royalistes convaincus.

Obligation de servir

En principe, tous les hommes déclarés aptes au service et âgés de 18 à 35 ans (35 ans étant la limite d'âge pour un soldat) doivent servir dans l'Armée, mais près d'un tiers d'entre eux sont exclus pour diverses raisons. Pour les femmes, le service est volontaire. En servant près de quatre mois d'abord dans leur école de recrues (formation de base), puis en effectuant chaque année un cours de répétition de trois semaines, jusqu'à ce qu'ils servent le nombre de jours requis (en principe, sept cours à effectuer) ou jusqu'à la fin de l'année où ils atteignent l'âge de 34 ans.

Les Wolverines

C'est une milice d'auto-défense, constituée d'hommes et de femmes ne pouvant ou ne voulant intégrer l'armée. Chaque régions à sa milice, recrutée parmi la population locale. Ils connaissent parfaitement leur territoire, et leur armement léger les limitent à des actions de guérilla, rapides, mobiles, précises. Depuis que les tensions ont monté d'un cran avec la Fédération du Sud, nombreux sont ceux qui rejoignent les Wolverines. Les civils les soutiennent dans la mesure de leurs maigres ressources.

Chaîne de commandement

Les actions coup de poings des Wolverines sont centralisées à leur quartier général, en coopération avec l'armée. Des objectifs peuvent ainsi être désignés à des frappes militaires.
Les groupes de Wolverines compte entre 6 et 18 membres. La hiérarchie au sein des groupes est plutôt informelle, un leader le dirige, prenant ses décisions en concertation avec tous.

Roleplay

Rejoignez les Wolverines seulement si :
- vous jouez de manière collective,
- vous avez goût pour la discipline et l'effort,
- vous êtes du genre patient,
- vous êtes économe en munitions.

Les Wolverines sont encouragés à crier "Wolverines" pendant et après une attaque,

Suggestion de nourriture

Pour plus d'immersion, il est suggéré aux Wolverines d'amener pour leurs repas, une nourriture de type trekking (repas déshydraté).

Hébergement

Il est fort probable que les Wolverines soient incités à bivouaquer, chacun prendra soin de s'équiper en conséquence (tente, hamac, filet camo, etc.). Pour la nuit de samedi à dimanche, en cas de forte pluie, un bâtiment excentré pourra leur servir d'abri.

Spécialisations

• Coordinateur : il organise le déploiement tactique du groupe, en s'efforçant de conserver une vision globale de la situation par un contact radio permanent avec l'autre Coordinateur. Le Coordinateur cherche à maintenir la cohésion du groupe, à optimiser son efficacité et agir en corrélation avec l'autre groupe. Il cherche à accomplir la mission en minimisant les pertes dans son groupe.
Le Coordinateur a le sens de l'initiative, il est apte à analyser rapidement la situation et prendre une décision. Il assume ses responsabilités, reste humble et ouvert à la critique constructive. Ce n'est aucunement un petit despote aboyant des ordres.
Les Coordinateurs sont en liaison avec leur quartier général qui leur affecte des missions.

• 2IC : assiste le coordinateur et le remplace en cas de mise hors de combat.

• Radio : c'est l'intermédiaire entre son Coordinateur et les autres Coordinateurs, il fait aussi office de Référent, c'est-à-dire qu'il assure la liaison entre son groupe et le quartier général, et est en charge de la navigation terrestre. Fréquence radio autorisée : canal 3 (446.03125).

• Médic : s'occupe de soigner les blessés. Il est équipé d'un med-kit (fournit).

• Trooper : le Trooper ou Fantassin, est une unité devant combattre à pied. C'est un élément polyvalent, majoritaire et essentiel dans la composition d'une équipe.

ÉQUIPEMENT

Obligatoire

• Vêtements de chasse ou tactiques. Pas de camo à dominance verte. Le pantalon noir est réservé au Psycho-guide (voir page 15). Risque d'être sali par du faux sang !
• Lunettes de protection (norme EN 166).
• Réplique longue, 2 maximum, 350 FPS max (pas de réplique de mitrailleuses).
• Réplique courte, 2 maximum, 330 FPS max.
• 2 grenades à main et fumigène maximum.
• Chargeurs low, real ou mid cap (quantité libre)
• 2 BBs loader.
• Gaz si besoin.

N'amenez pas vos billes.

• Sac à dos.
• Montre.
• Lampe.
• Sac de couchage, tapis de sol.
• Kit d'hygiène.

RECOMMANDÉ

• 1 arme de GN,
• Genouillères, masque grillagé, gants tactiques (si coqués, coque souple uniquement).
• Gourde.
• Trousse de premiers soins.
• Lingettes.

FACULTATIF

• Réchaud, popote.

Le participant reste libre de compléter cette liste.

FÉDÉRATION DU SUD

PAF à 60 euros

La Fédération du Sud

La Fédération du Sud est une dictature militaire. Markus dirige la FDS comme il dirige un camp militaire, avec fermeté et un profond sens du devoir. Ce n'est pas un fanatique, il est apprécié de ses hommes et de son peuple.
La FDS prône des valeurs telles que la volonté, le courage et le dévouement à la patrie. Seul compte l'intérêt collectif.

Nécessités expansionnistes

La Fédération du Sud, comme une majorité de nations, traverse une crise énergétique qui impacte lourdement l'ensemble de sa société. Conjugué aux effets du dérèglement climatique, les rendements agricoles se sont effondrés. L'eau manque et le peuple a faim. S'emparer des ressources des petits pays voisins offrira un répit. Le royaume de Volonia en position d'infériorité, semble tout désigné.

Les unités Koskin

Spécialisées dans la reconnaissance, les unités Koskin se rendent derrière les lignes ennemies pour collecter des informations et repérer des cibles. Leur mission est primordiale pour la sécurité des unités qui vont se déployer.

Chaîne de commandement

La discipline dans les rangs de l'armée de la FDS est stricte, à la tête des sections se trouve un lieutenant lui-même aux ordres d'un capitaine. Des commissaires politique s'occupent de l'encadrement idéologique, contrôle les décisions des officiers et le maintien de la cohésion disciplinaire (et du roleplay) des troupes. Leur autorité prime sur celle des gradés militaires.
Une section est composée de 15 hommes, répartis en 3 groupes de 5 hommes, avec un gradé et 4 militaires du rang, les 3 groupes sont aux ordres d'un lieutenant.

Roleplay

Rejoignez la FDS seulement si :
• vous jouez de manière collective,
• vous avez goût pour la discipline et l'effort,
• vous êtes du genre patient,
• vous êtes économe en munitions.

Afin de coller avec le roleplay, les Opérateurs de la faction FDS s'appliquent à :
- S'illustrer par des actes de bravoure,
- Être solidaire,
- Féliciter un coéquipier héroïque,
- Vouvoyer les Coordinateurs. Les troopers sont appelés "primus".
Côté équipement la pénurie se traduit par la rareté des gadgets (red dot, scope) et des équipements dispendieux ou trop sophistiqués.

Suggestion de nourriture

Pour plus d'immersion, il est suggéré aux Opérateurs d'amener pour leur déjeuner, une nourriture d'apparence "fait maison", transportée dans une gamelle.

Hébergement

Les troupes de la FDS s'installeront dans un bâtiment, les affectations seront gérées par les coordinateurs.

Spécialisations

• Coordinateur : il organise le déploiement tactique du groupe, en s'efforçant de conserver une vision globale de la situation par un contact radio permanent avec l'autre Coordinateur. Le Coordinateur cherche à maintenir la cohésion du groupe, à optimiser son efficacité et agir en corrélation avec l'autre groupe. Il cherche à accomplir la mission en minimisant les pertes dans son groupe.
Le Coordinateur a le sens de l'initiative, il est apte à analyser rapidement la situation et prendre une décision. Il assume ses responsabilités, reste humble et ouvert à la critique constructive. Ce n'est aucunement un petit despote aboyant des ordres.

• 2IC : assiste le coordinateur et le remplace en cas de mise hors de combat.
Les Coordinateurs sont en liaison avec leur quartier général qui leur affecte des missions.

• Radio : c'est l'intermédiaire entre son Coordinateur et les autres Coordinateurs, il fait aussi office de Référent, c'est-à-dire qu'il assure la liaison entre son groupe et leur quartier général, et est en charge de la navigation terrestre. Fréquence radio autorisée : canal 1 (446.00625).

• Médic : s'occupe de soigner les blessés. Il est équipé d'un med-kit (fournit).

• Trooper : le Trooper ou Fantassin, est une unité devant combattre à pied. C'est un élément polyvalent, majoritaire et essentiel dans la composition d'une équipe.

ÉQUIPEMENT

Obligatoire

• Uniforme camo à dominante verte (comme le CE). Le vert uni n'est pas autorisé. Attention, votre uniforme risque d'être sali par du faux sang !
• Lunettes de protection (norme EN 166).
• Réplique longue (pas de réplique de mitrailleuses), 2 maximum, 350 FPS max.
• Réplique courte, 2 maximum, 330 FPS max.
• 2 grenades à main et fumigène maximum.
• Chargeurs low, real ou mid cap (quantité libre).
• 2 BBs loader.
• Gaz si besoin.

N'amenez pas vos billes.

• Sac à dos.
• Montre.
• Lampe.
• Sac de couchage, tapis de sol.
• Kit d'hygiène.

RECOMMANDÉ

• 1 arme de GN,
• Genouillères, masque grillagé, gants tactiques (si coqués, coque souple uniquement).
• Gourde.
• Trousse de premiers soins.
• Lingettes.

FACULTATIF

• Réchaud, popote.

Le participant reste libre de compléter cette liste.

PSYCHO-GUIDES

PAF à 60 euros

Le bien être des sujets d'Edouard VI

Le gouvernement volonien a mandaté le ministère de la santé afin de monitorer les sujets du roi et de les aider à surmonter les épreuves morales imposées par ces temps de crise.

Les Psycho-guides

Leurs missions est d'observer afin de détecter les comportements déviants dans la population et d'intervenir afin d'aider le déviant à retrouver le bon chemin. Ils ont un rôle majeur pour maintenir/amplifier l'immersion des participants en les rappelant à l'ordre lorsque que leur discours ou leurs actions les en écartent, avec le risque d'infecter les autres.

Les principales Déviances

• addiction au smartphone (*note des Orgas : la Volonie n'est pas la France; autre temps autre mœurs*),
• évoquer un monde imaginaire (*note des Orgas : faire référence à notre monde actuel nuit à l'immersion*),
• psychopathie (*le manque d'empathie pour les victimes de violence et l'indifférence face à la violence sont là aussi nuisible à l'immersion*).

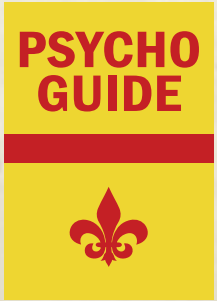
Les moyens d'actions

Le Psycho-guide adapte sa réponse proportionnellement à la gravité des faits.
Déviance bénigne : le Psycho-guide interpelle le fautif, évoque les faits qu'il vient de constater et cherche en discutant avec le fautif à lui faire prendre conscience du caractère non productif d'un tel comportement.
Déviance notable : le Psycho-guide convoque le fautif pour un entretien privé. Dans un endroit où la discussion ne sera pas troublée par des personnes extérieures, le Psycho-guide évoque les faits auxquels il vient d'assister, puis pose une série de questions sur le ressentie et l'environnement du fautif (est-il bien installé, a-t-il des amis, a-t-il vécu une tragédie, etc.).
Le but est de déterminer la profondeur de l'atteinte morale, et d'appliquer une correction adaptée en ramenant à la raison.
Déviance grave : le Psycho-guide interpelle le fautif, et évoque les faits auquel il vient d'assister ou qui lui ont été reporté. Le Psycho-guide demande ensuite au fautif de l'accompagner jusqu'au sanctuaire. Après que le fautif ai retrouvé ses esprits, le Psycho-guide va appliquer la procédure face à une déviance notable.

Le postulant au rôle de Psycho-guide doit avoir des qualités d'exemplarité, d'altruisme et de psychologie.

Tenue vestimentaire

Tenue civile avec veste, blouse blanche, pantalon noir, brassard (fournit).



COMMISSAIRES POLITIQUE

PAF à 60 euros

Principes

Il existe seulement deux types de citoyens : les bons et les mauvais. La mission des commissaires politique est de récompenser les uns et de rééduquer ou d'éliminer les autres. L'insigne des commissaires politiques représente la justice qu'ils rendent en récompensant les méritants et en punissant les traîtres à la patrie.

- l'éducation politique des soldats et du peuple,
- du respect des valeurs de la Fédération Du Sud qui sont : la probité, l'intégrité, la dévotion à la patrie, la loyauté envers ses leaders, le courage, le volontarisme.
- la rééducation politique des individus qui se écartés de la doctrine du Général Markus,
- la propagande,
- le service postal des armées.

L'autorité des commissaires politique

Même s'ils sont incorporés à des unités de l'armée, les commissaires politique n'en font pas partie, leur autorité concernant l'application de leur jugement s'applique sur tous, gradés ou pas.

Les principaux actes de trahison

- utiliser un smartphone (chez des militaires pendant une mission),
- évoquer un monde imaginaire (acte de trahison culturelle),
- camaraderie tiède (révélateur de l'individualisme),
- manque d'enthousiasme (alors qu'il s'agit d'une mission pour les intérêts de la patrie),
- manque de bravoure,
- critique de l'autorité ou des décisions.

Les moyens de répression

Le commissaire politique adapte sa sanction proportionnellement à la gravité des faits.

Délit sans gravité : le coupable doit reconnaître les faits et promettre de ne plus recommencer, avant d'écoper d'une corvée.

Délit sérieux : le coupable doit reconnaître les faits avant de faire son autocritique publiquement, il pourra ensuite racheter sa faute par un acte d'héroïsme.

Délit grave : le coupable est placé au centre de rééducation.

La seule vérité politique

Le roi de Volonia maintient son peuple dans un asservissement absolument infâme. La FDS une armée libératrice, elle apporte sa sagesse et sa force aux opprimés. Les commissaires politiques sont en charge de réveiller la conscience politique des Voloniens, en organisant des séances (obligatoires) de cours politique et en collant des affiches (fournies par leur bureau).

Tenue vestimentaire

Trench coat noir (cuir ou simili cuir), brassard (fournit), casquette d'officier (pensez à enlever l'insigne), uniforme uni.

RÈGLES DE SÉCURITÉ

- Les systèmes HPA ne sont pas admis.
- Les répliques de mitrailleuses et les grenades 40 mm sont interdites.

PUISSANCE DES RÉPLIQUES

Ne pas sous-estimer les performances de la 0.20 !

Vitesse*	Coup par Coup	Rafales*	Type de réplique	Poids Bille Max.
jusqu'à **330FPS**	à partir de 5m	à partir de 10m	AEG-GBBr	0.20g
jusqu'à **350FPS**	à partir de 10m	à partir de 15m	AEG-GBBr	0.25g

* Le contrôle chrony s'effectue à la bille de 0.20g
** Les rafales ne doivent pas dépasser les 7 billes ; coup par coup signifie 2 billes maxi par seconde

Armes GN

Couteaux, hachette, matraque, etc. de GN ou couteaux d'airsoft souple. Les coups sont portés sans force excessive, jamais de la pointe. Il ne faut pas viser la tête, les parties génitales, la poitrine d'une femme.
- Le jet d'un couteau factice n'est pas autorisé.
- Les combats à mains nues sont interdits.

Grenades

Sont autorisées uniquement les grenades Enola Gaye, Kimera, et Tornado Cyclone.
Pas plus de 2 grenades fumigène par opérateur.

Boucliers

Les boucliers ne sont pas autorisés pour ce GN.

On est pas des sauvages

Le GN airsoft est un loisir qui met l'accent sur des valeurs comme la camaraderie, la socialisation, le respect, le tout dans un cadre ludique et convivial, exigeant un minimum de condition physique, de sérieux (sécurité) et de décontraction (distanciation) ; ce qui constitue déjà beaucoup.
- Les altercations verbales ou physiques sont rigoureusement interdites.
- Les propos insultants entraîne l'exclusion.
- Les femmes seront l'objet d'une protection particulière. Aucune blague sexiste ou comportement déplacé ne sera toléré.
- Tout comportement dangereux, provocateur, ostentatoire, contraire aux bonnes mœurs ou à l'ordre public, entraînera une réaction appropriée de la part des Orgas.
- Dans la mesure du possible, les opérateurs doivent récupérer tout ce qu'ils ont laissé derrière eux (restes de grenades, de mines, détritus, emballages alimentaires), à l'exception des billes.
- Un participant ne doit pas interpeller un adversaire qu'il pense avoir vu tricher. Il se contente d'avertir un Orga.

Pas de ça chez nous

- Les armes blanches à l'exception des couteaux multifonctions et des couteaux de poche.
- Drogues et alcools.
- Les bougies.
- Toute pyrotechnie non validée par les Orgas.
- Tous les lasers.
- Les grenades fumigène à fumée blanche.
- Les ghillies.
- Les symboles ostentatoires d'appartenance politique, religieuse ou ethnique (autre que fictifs prévus par le scénario), ainsi que les grades et les écussons d'unités réelles.

Zones interdites

Ces panneaux indiquent une zone qu'un participant ne doit pas franchir. Par exemple, la route bétonnée à l'est est protégée par des alarmes volumétriques reliées à un poste de sécurité.

Artifices pyrotechniques
Une artificière est en charge du placement et du déclenchement de charges pyrotechniques (effets spectaculaires garantis). Il est strictement interdit de déterrer l'installation et de circuler dans la zone malgré les avertissements préalables aux explosions.

Organisateurs
Les organisateurs (Orgas) représentent l'autorité du jeu. Si vous avez des questions sur le jeu, la logistique, les présentes règles ou un différend avec un autre joueur à régler, ce sont eux qu'il faut aller voir.
Ils ont des tenues noires et un badge d'identification.

Staff
Les membres du staff assistent les Orgas. Ils ont un pantalon noir et un haut gris. Ils sont en charge d'une partie de la logistique. Leurs missions sont essentielles, les participants peuvent discuter avec eux, mais ne rien entreprendre qui puisse gêner leur travail.

Port des lunettes
Les lunettes de protection (norme EN 166) doivent être portées en permanence, sauf dans les endroits indiqués par le panneau suivant (les combats y sont interdits) :

Combats interdits
Il est interdit de se livrer à un combat dans les zones signalées par le panneau suivant :

RÈGLES

Il est obligatoire de simuler les blessures, le coma et la mort de votre personnage, par respect du roleplay et pour une meilleure immersion.
Les tireurs doivent s'efforcer d'éviter l'overkill.

TOUCHES

TOUT participant EST BLESSÉ SI :
• Il est atteint par une bille.
La touche est non valide si l'attaquant a transgressé les règles du jeu ou de sécurité.
• Il est touché par le tranchant d'un couteau factice.
• Il déclenche une mine.
• Un Orga le décide.
• Il déclare forfait.
• Encore actif, il entre d'une Zone Neutre ou franchit les limites extérieures de la Zone de Combat ou une zone interdite.

Le blessé doit :

1. Pousser un râle de douleur, une ou plusieurs fois de suite.
2. Sortir et placer son indicateur de touche sur sa tête ou autour du cou.
3. S'il a une réplique la mettre sur SAFE.
4. S'asseoir ou s'allonger. Noter l'heure.
5. Soit :

• Le blessé dispose de 10 min avant de perdre conscience. Pendant ce laps de temps un autre participant peut stopper l'hémorragie en appliquant sur la blessure une compresse (celle du blessé), pendant 2 minutes. Le blessé est alors stabilisé, il peut soit :
• reprendre le combat, mais s'il est de nouveau touché il meurt immédiatement.
• se rendre au poste médical avancé pour être soigné.
• être pris en charge par un Medic.

Après 10 min sans aide extérieure, le blessé perd conscience et dispose encore de 10 min avant d'être considérer comme KIA (kill in action) et de se rendre au poste médical avancé. Pendant ce laps de temps le blessé peut soit :
• être transporté au poste médical avancé pour être soigné.
• être pris en charge par un Medic.

Pendant ce temps :
• Un participant actif peut le déplacer en posant sa main sur l'épaule du blessé.
• Ensemble, ils ne peuvent pas dépasser la vitesse de la marche.
• Celui qui déplace le blessé ne peut plus faire usage d'une arme (réplique ou arme de GN).

De plus le blessé doit:
• S'écarter de quelques mètres s'il est au milieu d'un échange de tirs ou dans un endroit présentant un risque potentiel.
• Porter sa réplique de manière non menaçante.
• Il se déplace en montrant bien son indicateur de touche.
• S'abstenir de tirer ; de donner l'avantage à un autre participant en s'interposant comme bouclier ; de communiquer ; d'échanger ou de partager du matériel.

Il est possible d'achever le blessé en le poignardant au coeur ou en posant le canon de l'arme sur lui et en lui disant un truc du genre "T'es mort ou crève charogne".

DU JEU

Adversaire à moins de 10 m

• Pas de Out verbal (“Freeze ou Pan t’es out!”).
• Les participants dégainent leur réplique secondaire ou leur couteaux factices systématiquement en cas de suspicion d’un engagement imminent à très courte distance. Seuls les tirs au coup par coup sont autorisés, en évitant la tête.
• Les joueurs n’ayant pas de réplique de poing ou d’un couteau factice doivent prendre de la distance.
• Pour une élimination silencieuse un participant peut faire usage d’un couteau factice ou tirer avec sa réplique secondaire, accompagné du geste “Silence” afin que l’adversaire éliminé comprenne qu’il doit quitter les lieux discrètement sans passer devant son groupe et sans crier Out.

Ricochets, impact sur réplique

La touche n’est pas valide si une bille rebondit avant de toucher le participant.
Une réplique touchée devient inutilisable pendant 15 minutes, sauf retour au camp.

Tir en aveugle

Le tir en aveugle consistant à tirer en direction supposée de la cible en tenant la réplique à bout de bras hors du couvert, est interdit.

Looting

La première chose est de demander au participant (blessé ou actif) s’il est d'accord pour être fouillé, s'il refuse il doit remettre les objets mission qui seraient en sa possession, ainsi que ses munitions.
On ne peut pas délester un participant de son équipement personnel.

Hors-jeu

Pour signifier aux autres participants que vous êtes hors-jeu, il faut tenir à la main votre indicateur de touche.
Le hors-jeu est permis en cas de :
- Souci du respect des règles de sécurité (blessure, objet dangereux).
L’emploi du "vraiment vraiment" : afin de communiquer une information hors-jeu à un autre joueur sans couper le jeu, il est possible d'employer le l'expression "vraiment vraiment" (e.g. "J'ai vraiment vraiment mal").
Le hors-jeu est à éviter au maximum sauf s’il est permis par un Orga ou que le jeu est coupé par ce dernier.
Pas de hors-jeu en plein combat, on ne règle pas non plus un différend en plein milieu du jeu. Dans le cas où le hors-jeu est inévitable, le participant se met à l’écart afin de ne pas perturber le jeu.
Attention : un participant signifiant qu'il est hors-jeu ne peut interagir avec les autres participants en jeu et il est considéré comme étant invisible.

P'tit malin

Un participant qui chercherait à profiter d’une faille dans le gameplay pour obtenir un avantage, sera sanctionné.

Déguisement

Les participants ont la possibilité de se déguiser dans le dress code d'une autre faction. Pensez à amener les vêtements nécessaires.

LE MATIN DU 3 OCTOBRE

Parking
Comme indiqué sur le plan, les participants profiteront du parking adjacent au terrain.

Checkpoints
A l'entrée du terrain de jeu, un checkpoint dédié à votre faction vous attend afin de :
• enregistrer votre arrivée,
• récupérer toutes vos armes (y compris les grenades),
• vous remettre votre carte d'identité, vos indicateurs de touche, votre compresse et autres items selon votre mission/spécialisation.

Séparation
Les contacts entre citoyens de la FDS et Voloniens sont à éviter (préparation à l'immersion).

Briefing
Un briefing rappellera aux participants les principales règles de sécurité et de jeu.

Départ vers votre destination
Une navette assurée par un transport de troupe bâché devrait (selon budget) amener les participants à leur destination.

Un matin calme
Aucun engagement armé entre la FDS et les Wolverines n'aura lieu dans la matinée. Les participants auront d'abord besoin de s'installer dans leur nouvelle "maison" et de faire connaissance avec leurs compagnons d'infortune. Cette étape est indispensable pour aller vers davantage d'immersion.

Armement

Les troupes FDS récupéreront leur armement en fin de matinée (sauf les répliques qui ne respectent pas les règles de puissance).
Les Wolverines devront passer un marché avec un trafiquant d'armes.
Pour les civils propriétaires d'une arme, des occasions se présenteront ponctuellement.

Argent

Pensez à prendre de la monnaie pour un éventuel achat au Bar du Lys.

RAPPEL

- Les répliques (2 longues max, 2 PA max) doivent être dans une seule housse. Prévoir un chargeur vide par réplique, et penser à mettre du gaz ou une sparclette de CO2 dans les chargeurs de GBB et GBBR.
- Puissance maximum 350FPS.
- Les grenades (fumigéne ou à billes) seront déposées dans la housse.

Gazeta

Au moins deux bulletins d'informations complémentaires seront envoyés aux participants avant l'événement, avec des informations globales et spécifiques.

Photo d'identité

Tous les participants validés sont priés d'envoyer une photo d'identité pour la réalisation de leur papier d'identité.
Merci de poser devant un fond blanc, et avec votre veste d'uniforme pour la faction FDS, ou en tenue si vous êtes Psycho-guide ou Commissaire politique (nu-tête).
- exemple :

Envoyez l'image à op@kaboom-airsoft.com

NOM : .....

PSEUDO : .....

plier ▶

coller ou agrapher les 2 parties autour de la poignée du sac

MERCI D'IMPRIMER, DE DÉCOUPER, DE REMPLIR, DE PLIER ET DE JOINDRE A LA HOUSSE CONTENANT VOS RÉPLIQUES