



Livre 0

Preamble TO

Edition 2026

Pour toute question, merci de contacter la cellule règles de Ragnarok
Ragnarok.regles@gmail.com

Editeur Responsable :

Ragnarok ASBL, rue de la station 51 – 4560 Terwagne

Livre 0 : Préambule TO

Votre arrivée sur site

Ragnarok se déroule dans un champ de Brisy, proche de Bastogne. Un checkpoint est installé dès l'entrée. Vous êtes invité à vous y diriger afin que votre place soit validée. Si tout est en règle, vous obtiendrez le bracelet qui vous donnera accès au site pour la durée de l'événement. Le réseau local n'étant pas très fiable, nous vous conseillons fortement d'avoir vos places à portée de main ! Si tel n'est pas le cas, vous serez orienté vers un parking de délestage, le temps de trouver vos places, et devrez éventuellement refaire la file pour le check-point. Votre bracelet au poignet, vous serez ensuite orienté vers la zone où placer vos tentes. Si vous n'êtes pas sûr, bénévoles et organisateurs seront sur site pour vous aiguiller. Merci d'évacuer votre véhicule vers le parking dès que possible, afin de pouvoir laisser tout le monde circuler.

La cellule *logistique* devant valider les structures complexes, nous vous demandons de terminer le montage de ces constructions avant mercredi, 17h.

Comportement et tenue générale sur site

Ragnarok a la chance de jouir d'un terrain exceptionnel pendant son événement, et le respect de ce site est primordial. Tout contrevenant aux règles de respect du site s'expose donc à son exclusion immédiate de l'événement.

Le site est certifié BIO. En ce sens, vos produits vaisselle, gels douches, dentifrices et autres doivent impérativement être BIO. Il est INTERDIT de se soulager ailleurs qu'aux toilettes installées par l'organisation. Lors du montage de votre campement, il est interdit de faire des trous plus larges qu'une pièce de 2€ dans le champ, ne sont autorisées que les structures auto-portées. L'organisation fera démonter tous les contrevenants, qui écoperont d'un avertissement.

Vous êtes priés d'évacuer vos déchets au conteneur à l'entrée du site, ceux-ci ne devant être visibles pendant le jeu. Rien ne doit être jeté par terre, des poubelles sont disséminées un peu partout en ville, et Ragnarok fournit des cendriers de poche aux fumeurs pour leurs mégots.

Time In

Le jeu commence au réveil le jeudi matin. La plaine étant en jeu et l'organisation souhaitant que Ragnarok soit le plus immersif possible, limitez les conversations TO au strict minimum.

Un point sur le fair-play

Dans jeux de rôles, il y a jeu. Ragnarok est et doit rester un jeu. Nous faisons confiance à tous nos participants pour respecter les règles (*et leur esprit*) et pour adopter un comportement responsable et respectueux de l'autre. On compte les coups que l'on reçoit, et non ceux qu'on donne, on s'excuse en cas de maladresse, le jeu ne primant jamais sur la sécurité d'autrui. Insultes, menaces, harcèlement moral ou violences physiques sans rapport avec le jeu n'ont pas leur place à Ragnarok, de même que le mauvais esprit.

Un point sur l'arbitrage

Durant ce troisième cycle, l'arbitrage prend la forme de Spectres, reconnaissable à leur grande veste blanche. Partout et nulle part, ils sillonnent la plaine où se tiennent les festivités, s'assurant que chacun respecte les règles. Les Spectres sont visibles par tous, mystique ou non, et chacun peut leur parler en cas de besoin. Cependant, si votre demande nécessite une discussion Time Out, veuillez à conserver un minimum de discrétion dans votre interaction afin de ne pas perturber le jeu qui continue autour de vous.

Les consignes des spectres s'accompagnent de COMMAND, elles ne sont pas discutables, sont immédiates et ne peuvent être ignorées.

Les spectres sont vos arbitres, ils sont là pour fluidifier le jeu, trancher en cas de litige et répondre à vos questions en Time Out. Merci de ne pas faire la bêtise d'essayer de les frapper.

En cas de besoin (notamment pour les champs de bataille), des bénévoles, organisateurs ou même des monstres peuvent venir assister les Spectres. Ils portent un bandeau blanc en travers de la poitrine. S'ils ne sont pas des Spectres permanents, leur parole a le même poids que celle des autres Spectres.

Annonces spéciales réservées aux spectres :

- "TIME OUT" : le jeu s'arrête, tous les participants cessent leur action et lèvent leur arme garde vers le haut.
- "TIME IN" : le jeu commence ou reprend là où il s'était arrêté.
- "TIME FREEZE" : le temps est gelé, les participants ferment les yeux et se bouchent les oreilles.

Important : Il est **impératif** de solliciter un spectre pour toute interaction avec un objet scénarisé (exemple: l'Arbre de vie).

Si vous interagissez avec un Spectre dans le cadre d'une question complexe, n'hésitez pas à lui demander de s'identifier. En cas de besoin, cela sera plus facile pour l'organisation de recouper les sources.

Un point sur les zones time-in

L'intégralité du terrain est considérée comme une zone de jeu. Cependant, par défaut, l'intérieur des tentes est considéré comme TO et ne peuvent pas faire l'objet d'intrusion, de fouilles, ...

Pour signaler aux autres personnes qu'une tente est TI, vous devez afficher un symbole infini sur son entrée, par exemple en suspendant au-dessus un tissu blanc marqué :



Les voleurs doivent être respectueux du décorum et du matériel présent et ne peuvent emporter que les objets de jeu.

Les tentes n'étant pas signalées par ce sigle sont considérées comme TO et ne peuvent par conséquent pas contenir de matériel de jeu (ressources, documents, objets volables, ...).

Attention: Toute personnes prise en train de fouiller une zone time-out sera immédiatement exclue du jeu et remise aux autorités fédérales (TO).

Remarques :

- Le matériel de jeu ne pouvant pas se trouver en zone TO, vous devez notamment laisser ce matériel disponible durant la nuit pour d'éventuels voleurs.
- Nous vous suggérons de prévoir un lieu sécurisé (tente TI, coffre avec cadenas TI,...) pour y ranger vos possessions pendant votre repos.
- Les Spectres vérifieront régulièrement que chaque campement ait prévu un endroit où se trouvent le matériel de jeu durant la nuit.

Dans un tout autre registre, les toilettes sont considérées comme une zone pacifique. Merci de ne pas tendre d'embuscade à la sortie des WC à votre ennemi juré.

Un point sur les décors et les costumes

Par esprit de pousser toujours plus loin l'immersion, vos campements doivent respecter certaines contraintes esthétiques, à commencer par la tente. Qu'elle soit destinée à accueillir du jeu ou non, votre tente **doit** se fondre harmonieusement dans le paysage de la plaine. Les tentes à toiles en plastique sont donc **interdites**, l'organisation se réservant le droit de faire démonter une tente sur place. Préférez-leur des tentes en toile en tissu, les modèles les plus répandus étant ceux type "Sahara". En cas de doute, vous pouvez contacter l'organisation par mail avec une photo de votre tente avant l'événement.

Dans le même esprit, tous les objets modernes sont proscrits du paysage visuel du jeu (téléphones, emballages de nourriture, bouteilles en plastique, etc). Les costumes et les camps doivent être "Time In-isés" et pouvoir s'insérer harmonieusement dans le visuel médiéval fantastique de Ragnarok.

Les vêtements contemporains ou futuristes feront l'objet d'une exclusion temporaire du jeu le temps de les remplacer. Assurez-vous de pouvoir assumer les contraintes de votre costume par tous les temps, pendant toute la durée du jeu, en sachant que Ragnarok peut connaître aussi bien la canicule que le déluge. Par respect pour l'immersion des autres joueurs, l'organisation demande à ses participants de ne pas sortir ouvertement leurs GSM, appareils photos, caméras... Des photographes bénévoles arpentent l'événement sans relâche pour immortaliser vos plus beaux moments, laissez-leur ce travail. Si, toutefois, des photos ou vidéos devaient être prises lors de l'événement par des participants, l'organisation se désolidarise de cette initiative personnelle et ne saurait être tenue pour responsable de la violation du droit à l'image.

L'annonce "On t'appelle en cuisine!"

Si vous remarquez un joueur qui s'évertue à faire du Time Out, et à être hors-jeu, vous avez le droit (et certains diront le devoir) de lui annoncer: "On t'appelle en cuisine!" Cette injonction force celui qui la reçoit à quitter la scène qu'il est en train de gâcher par son non-jeu.

Il **doit** sortir de la vue de ceux avec qui il était et revenir seulement une fois remis en pleine immersion. S'il a besoin de temps, c'est le moment d'en profiter pour le faire à l'abri des yeux et des oreilles de ceux qui sont toujours immergés. Si, au contraire, ça n'était qu'un peu d'inattention, un petit aller-retour hors de vue lui servira simplement de leçon. Cette injonction n'a pas pour but d'être employée à tort et à travers, et doit se faire de façon discrète, à l'oreille de sa cible. Il faut voir cette annonce comme un rappel que vos propos peuvent être entendus autour de vous, et que vous devez montrer plus de vigilance sur ce point.

Un point sur le contenu mature du jeu

Le monde de Ragnarok est fictif, et peut aborder dans ses thèmes de jeu de façon non-exhaustive le patriarcat, le matriarcat, le cannibalisme, la xénophobie, l'esclavage, la torture... Si vous êtes témoin d'une scène qui vous heurte, il n'est acceptable d'en interrompre les participants que pour des raisons Time In, et de façon Time In, OU en cas de danger physique immédiat pour l'un des participants ou vous-même. Si votre malaise est Time Out, nous vous invitons à quitter la scène.

Si vous vous retrouvez pris dans un jeu qui vous heurte, signifiez-le discrètement à votre partenaire de jeu, pour qu'il s'adapte. Merci de ne pas user de ce droit de rétractation pour éviter les conséquences fâcheuses de votre jeu à votre personnage, et de garder à l'esprit que les valeurs d'un personnage ne sont pas celles de son joueur.

L'organisation de Ragnarok n'étant pas compétente dans ce domaine, en cas de besoin d'écoute active, nous vous invitons à vous tourner vers le stand de la Croix Rouge, présente sur site. Une personne qualifiée sera présente pour vous prendre en charge à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit.

Les zones où des scènes sensibles peuvent se produire sont signalées par la présence d'un panneau **ZAP**. L'annonce **ZAP** est à utiliser en cas de scène graphique incompatible avec la présence de mineurs d'âge. Les mineurs d'âge présents sur site doivent donc impérativement savoir qu'ils doivent quitter un endroit à l'entente de cette annonce, ou que les zones signalées **ZAP** leur sont interdites. La responsabilité du respect des annonces et des règles par les mineurs d'âge revient aux représentants légaux du mineur présents sur site. **Les responsables ne peuvent en aucun cas s'opposer à une annonce ZAP.**

Les enfants de moins de seize ans peuvent avoir un personnage, mais ne peuvent pas participer aux combats et aux bagarres, ils ne font pas de dégâts. Si des enfants se battent, cela est considéré comme un jeu. Ils ont également interdiction d'accès au champ de bataille et à la zone scénario. Les enfants de moins de seize ans sont soumis à un couvre-feu et doivent avoir regagné leur campement au plus tard à 22h30.

Les mineurs au-delà de seize ans incarnent des personnages à part entière et peuvent participer à l'ensemble du jeu, à l'exception du jeu de galanterie qui leur est interdit.

Fin de jeu, départ du site

Le jeu se termine par l'annonce générale « **Time Out** » (dimanche aux environs de la mi-journée). Avant votre départ, vous devez ratisser votre camp, et évacuer toutes vos poubelles au container à l'entrée du site. Le pilote, et le pilote uniquement, est autorisé à aller chercher son véhicule pour charger vos affaires mais vous ne serez autorisés à quitter le site qu'après vérification de la propreté de votre camp, validée par le tampon d'un orga. Sans tampon, pas de sortie du site. Votre emplacement doit être totalement vide et exempt de tout déchet.

Sécurité

Important !

La sécurité des participants prime toujours sur le jeu.

La sécurité - physique et mentale - est l'affaire de tous ! Chaque participant doit éviter de générer ou de participer à des situations dangereuses. En cas de réel danger, le jeu sera stoppé par les Spectres (arbitres).

Nous comprenons que certains moments de jeu peuvent être difficiles psychologiquement. En cas d'insécurité psychologique ou de blessure physique, un participant doit quitter le jeu de son propre chef et en toute conscience à tout moment en se mettant sous forme d'esprit. Si cela devait arriver, toujours sous forme d'esprit, le participant contactera un référent de l'organisation qui décidera des conséquences en jeu.

Chaque participant est continuellement responsable du fait que son équipement (armes en mousse, armures, boucliers, etc.) soit sans danger pour autrui. Vérifiez régulièrement l'état de votre équipement car vous en êtes toujours responsable. Dès le moindre doute, allez voir un Spectre (arbitre) pour avoir son avis. Si un Spectre décrète qu'une arme ou une armure est dangereuse, elle doit immédiatement être mise hors-jeu (TO) et ne peut plus être utilisée par qui que ce soit. Vous devez être particulièrement attentif et précautionneux dans les situations de combat et de batailles:

- Restez maître de vos coups (force, direction ...) : on joue la touche.
- Ne frappez jamais d'estoc.
- Ne visez délibérément ni la tête ni les parties génitales.
- Ne tirez jamais une flèche sur quelqu'un à moins de 10 m de vous.
- Faites attention aux personnes à terre: n'écrasez personne.
- Évitez les accidents avant toute chose.
- Ne passez pas au milieu des tendeurs.
- Les boucliers doivent être tenus pour bloquer les coups.
- Les armes de plus de 110 cm doivent être tenues à deux mains.

Rappel: Les “champs de bataille” (batailles de grande ampleur) sont interdits aux mineurs de moins de 16 ans.

En cas de problème, un poste de secours médical se trouve sur site et peut intervenir sur une demande talkie d’un arbitre ou d’un organisateur. De plus, nous rappelons la présence sur site d’un stand de la croix rouge si vous avez besoin de souffler, de décompresser ou de discuter d’une situation de jeu que vous avez vécue et qui vous déborde.

Il est interdit de se battre dans le noir. Lorsque vous vous battez la nuit, faites attention aux sources de lumière inflammables.

Interdiction d’utiliser des armes de jets ou de tirs après le coucher du soleil.

Le non-respect des règles de sécurité entraînera une exclusion définitive du participant.

Nous rappelons également à l’ensemble de nos participants que la loi belge est d’application et prévaut sur le site de Ragnarok en toutes circonstances ! En cas de besoin, l’organisation aura automatiquement recours aux autorités compétentes, ne pouvant ni ne souhaitant se substituer à la loi.

Dimension des armes

Mesures

Arme courte : Maximum 60 cm

Arme à une main : 60-110 cm

Arme à deux mains : 110-150 cm

Lance : 150-250 cm

Fléau à une main : Maximum 130 cm

Fléau à deux mains : Maximum 170 cm

Les fléaux peuvent être constitués au maximum d'un unique anneau mobile rattaché à deux anneaux fixes.

Bouclier : Doit rentrer dans un cercle de 90 cm de diamètre

Pavois : Maximum 120 x 60 cm

Arme de jet : Maximum 300 g, aucune matière dure

Flèches : Fournies par l'organisation. Aucune autre flèche n'est acceptée sur le site.