



Livret de règles de jeu et de sécurité

1 Consignes de sécurité

- 1.1 Le comportement
- 1.2 Le site
- 1.3 Les combats
- 1.4 Les armes

2 Règles de jeu

- 2.1 Combats
- 2.2 Assommer
- 2.3 La fouille
- 2.4 Assassinat ou prise d'otage
- 2.5 Poison
- 2.6 Soins
- 2.7 Magie
- 2.8 Peurs et créatures
- 2.9 Morts-vivants
- 2.10 Maladies
- 2.11 Alchimie/Potions
- 2.12 Pièges
- 2.13 Monnaie de jeu

3 Équipement minimum

4 Personnes hors GN

5 Divers

1 Consignes de sécurité.

Toute personne présente lors d'un événement organisé par l'association "Mithril" souscrit de fait au présent règlement, se doit de le respecter et ne peut l'ignorer car il est vital au bon déroulement d'un événement de ce genre. Les abus seront sanctionnés et sont passibles de l'exclusion de l'événement.

1.1 Le comportement

L'ambiance est primordiale et dépend pour l'essentiel des participants eux-mêmes. A ce titre, la bonne humeur est l'ingrédient de base à la réussite. Il faut garder à l'esprit que l'activité est un jeu. Comme tout jeu, il a ses règles. Le **fair-play** est et a toujours été la composante de base au bon déroulement du GN. En revanche, comme il s'agit d'un jeu, tout ce qu'il produit n'a qu'une importance ludique et ne mérite certainement pas de débordements passionnels ou de provoquer des réactions agressives (évidemment c'est à chacun des joueurs de faire vivre théâtralement son personnage à travers ses comportements caractéristiques). De toute façon, en cas de litige, les organisateurs où les PNJ sont là pour trancher. N'hésitez donc pas à les consulter.

S'il est naturel de boire un ou plusieurs coups lors des moments qui s'y prêtent, il est tout aussi normal de parvenir à se gérer individuellement et d'éviter l'abus d'alcool. Si vous ou vos compagnons, estimez que vous avez trop bu, que vous êtes dans un état second, il vaut mieux éviter de participer à des activités du jeu où le manque ou l'abus d'assurance peut être dangereux, comme le combat. De toute façon, si ce genre de débordement est constaté, la ou les personnes concernées seront exclues temporairement si ce n'est définitivement du jeu.

Il est totalement interdit d'adopter, à quelque moment que ce soit, un comportement violent ou même verbalement agressif qui sorte du cadre de son rôle. A ce genre de débordement, il n'y a jamais de bonnes raisons. C'est pourquoi, constaté, il entraîne une exclusion immédiate et sans doute définitive du jeu.

1.2 Le site

Lorsque le jeu se déroule en forêt, **tout feu est strictement interdit**. Seuls ceux gérés ou mis en place par les organisateurs sont autorisés. **Afin d'éviter tout risque différé d'incendie, ne laissez pas traîner vos mégots et prévoyez une boîte dans laquelle vous déposerez ce produit de votre tabagie**. Les cigarettes conventionnelles, avec filtre brun, sont proscrites, les pipes, la chique seront les bienvenues.

La nuit, la forêt est très sombre, il est donc obligatoire de se munir d'éclairage (non fourni par l'association).

Une lampe torche par groupe de joueurs au minimum est requise.

Des sacs poubelles seront également à disposition, faites en usage et laissez le site propre si vous aimez jouer dans des sites de qualité afin que les propriétaires continuent à accepter nos manifestations.

1.3 Les combats

Les combats doivent s'inspirer du théâtre plus que de l'épreuve de force.

Outre les règles de fair-play et de courtoisie, les combats à l'arme en mousse sont aussi réglés par des contraintes de sécurité. Dès lors : **Les contacts corporels sont interdits**. Il est strictement interdit d'entraver quelqu'un par la force ou de tenter de l'immobiliser physiquement. Aucun contact à mains nues n'est donc autorisé. Il est interdit d'agripper une personne, de s'accrocher à ses vêtements ou de saisir son arme à pleine main.

Dans le même ordre d'idée : un bouclier sert à parer des coups et non à en donner ou à repousser physiquement quelqu'un. Les charges au bouclier sont interdites sauf si l'adversaire possède également un bouclier, et ceci sans excès de violence.

Il faut impérativement porter ses coups avec retenue ! S'il advenait que vous pensez avoir donné un coup trop violent, vous devez vous arrêter et vous inquiéter de ses éventuelles conséquences (sans oublier de vous excuser) avant de continuer le jeu.

Il est interdit de frapper à la tête, même si la personne porte un casque. L'entrejambe pour les hommes et la poitrine pour les femmes sont également des zones qu'il ne faut pas frapper. De toute façon elles ne sont pas comptabilisées dans les dégâts.

Les coups d'estoc (avec la pointe) sont également interdits. Ils peuvent s'avérer très dangereux.

1.4 Les armes

Il est évident que les armes utilisées au cours du GN devront être fabriquées dans le but de ne pas faire mal.

Nous vérifierons les armes que vous utiliserez avant de commencer. Toute arme n'étant pas aux normes ne sera pas utilisée dans le cadre du GN.

Une arme étant aux normes peut être achetée auprès de diverses enseignes spécialisées. Mais vous pouvez également fabriquer vos armes vous-mêmes en veillant bien à ce qu'elles soient recouvertes de matériaux souples type latex, mousse, plastazote (tapis de sol) et qu'elles ressemblent à des armes ! Sur la fabrication, nous saurons vous renseigner, alors n'hésitez pas...

Toutes les armes (achetées ou fabriquées) seront testées sur leur propriétaire et sans armure. Les boucliers et armures ne doivent pas avoir de bords tranchants qui pourraient endommager les armes en mousse.

S'il se trouve éventuellement sur le site des armes blanches pour la décoration, elles ne doivent servir que pour la décoration. Toute personne prise en train de manipuler une arme blanche sera exclue du jeu.

2 Règles de jeu

2.1 Combats

Il faut essayer de simuler au maximum le poids de son arme : si on possède une épée à deux mains on ne fait pas de mouvements rapides comme avec un fleuret. Les mouvements doivent être les plus réalistes possible, c'est à dire amples et généreux (on ne touche pas 3 ou 4 fois son adversaire sans avoir décollé son arme de moins d'un mètre de son corps). Encore une fois, le fair-play est de rigueur, et si vous comptez vous-même les points que vous perdez, gardez en tête que votre opposant en fait autant.

A titre informatif, si vous possédez une épée de moins d'1m10, vous possédez une épée à une main ou bâtarde, et jusqu'à 1m60 une épée à deux mains que vous devez donc manipuler en permanence avec les deux mains, quand bien même elle vous semble légère.

Le corps se divise en 5 parties : Le torse (partie vitale), le bras droit, le bras gauche, la jambe droite et la jambe gauche (chacune de ces parties possédant un certain nombre de points de vie selon votre race, un humain possède par exemple deux points de vie dans chaque partie).

Lorsque vous n'avez plus de points de vie au torse, vous tombez, inconscient, hors de combat. Si quelqu'un vous réveille de votre inconscience (à l'aide d'eau ou au bout d'un certain temps à vous bouger dans tous les sens). Il vous faut absolument vous faire soigner dans la demi heure sans quoi vous mourrez.

Durant votre inconscience, vous pouvez être achevé. Pour achever quelqu'un, il faut être équipé d'une arme tranchante, se placer au dessus de lui et lui annoncer « achevé » tout en simulant l'action.

Evidemment, on n'achève jamais ses ennemis en plein combat. On termine le combat puis on achève ou non les derniers survivants gisant au sol. Il faut évidemment avoir d'énormes raisons d'en vouloir à quelqu'un pour oser l'achever. **Veillez s'il vous plaît ne pas abuser de cette action**, rappelez vous que l'adversaire est un joueur tout comme vous et qu'il devra endosser un nouveau personnage qui lui tiendra peut être moins à coeur.

A la fin du combat, les morts et inconscients gisent au sol, les victorieux survivants ramassent les marqueurs de vie des personnages ennemis au sol (Essayez de ramasser les marqueurs des personnages que VOUS avez tué). Une unité qui prend la fuite n'est considérée ni victorieuse ni perdante. Une unité réduite en effectif mais survivante et n'ayant plus d'ennemis vivant face à elle est victorieuse.

Lorsque vous n'avez plus de points de vie dans un bras, vous lâchez tout ce que vous teniez y compris votre arme. Il vous reste l'autre bras pour parer ou vous battre.

Lorsque vous perdez tous vos points de vie dans une jambe, vous perdez l'usage de celle-ci et vous boitez voir rampez. Si les deux jambes sont inutilisables, vous ne pouvez que ramper ou vous immobiliser.

Vous n'êtes pas obligés de soigner vos bras ou jambes mais dans ce cas, il vous faut jouer l'infirme tant que vous n'êtes pas soignés.

Si vous ne portez pas d'armure, alors vos points de vie sont votre unique protection.

Si vous mourrez : après avoir joué le cadavre pendant 5 minutes, vous vous rendez **obligatoirement et sans détour** au QG de votre camp pour jouer un nouveau personnage et récupérer un nouveau marqueur de vie. Là, un autre rôle pourra lui être attribué, et il devra faire abstraction des connaissances acquises avec le précédent personnage.

Dès que votre marqueur de vie a été récupéré, vous êtes un spectre, ainsi, **vous devez porter un voile blanc** sur le visage pour que les personnages encore en jeu sachent qu'ils doivent vous ignorer.

Ne restez pas dans la zone de jeu car vous pourriez perturber le jeu et certains pourraient s'adresser à vous alors que vous n'existez plus!

Dès que vous êtes un spectre (voile blanc), on ne peut plus vous fouiller. Avis aux détrousseurs de cadavres: pensez à fouiller les cadavres avant qu'ils deviennent des spectres.

L'armure est un ensemble de points de sauvegarde.

Attention, le nombre de coups reçus et absorbés par l'armure est égal au nombre de points de sauvegarde total. Ce nombre de points de sauvegarde n'est pas un nombre de points attribué à chaque membre ! Ensuite les coups reçus seront portés aux membres du personnage.

Selon le type, la qualité et l'encombrement d'armure, vous aller acquérir un nombre de points de sauvegarde. Ces points de sauvegardes vont vous permettre d'absorber un certain nombre de coups reçus lors des combats. Lorsque vous n'avez plus de points de sauvegarde, l'armure est brisée, il faut la faire réparer et dès lors, les localisations des coups sont à prendre en compte. Les coups qui vous seront portés vous blesseront alors. A noter qu'il est possible de faire réparer son armure même lorsqu'elle n'est pas totalement détruite.

Après un combat on peut réparer son armure: il faut enlever la partie que l'on veut réparer et l'amener à un forgeron qui fera la réparation, mais probablement pas gratuitement. Il lui faudra certainement entre 5 et 30 minutes selon le nombre de points d'armure à réparer.

Rappelez vous que vous pouvez perdre l'utilité d'un membre sans mourir, par contre, si vous tombez inconscient car vous n'avez plus de points de vie au torse, vous pouvez mourir si vous n'êtes pas secouru et vous risquez aussi d'être achevé par un ennemi.

Exceptionnellement, les armes ne sont pas soumises à des compétences. Ce GN se déroulant dans le contexte d'une bataille, il va de soi que chacun saura ou essaiera de se servir de tout type d'arme. Votre aptitude à vous servir de telle ou telle arme se reflétera donc par vos propres compétences.

Que celles-ci soient tranchantes ou contondantes, les armes font un seul point de dégât. Les épées, haches, et armes d'hast sont tranchantes et les batons, marteaux, masses, fléaux sont des armes contondantes. Certaines créatures peuvent n'être affectée que par un type d'arme précis (auquel cas il faudra préciser en combat si votre arme est contondante ou tranchante).

Les flèches et les carreaux d'arbalète font 2 points de dégât, et la sauvegarde d'armure s'applique. Durant le jeu, il est possible que certains obtiennent une compétence « perce-armure » auquel cas ils l'annonceront lors du tir. Dans ce cas, si vous êtes touchés, vous perdez automatiquement un point de vie, la sauvegarde d'armure ne s'appliquera pas.

Restriction aux armes de tir:

- **Un archer ou un arbalétrier ne peut avoir qu'une arme à une main en plus de son arme de tir.**

- **Une unité à partir de 5m est considérée au corps à corps et il est interdit de tirer sur une unité au Corps à corps.**

D'autres armes inédites pourront causer davantage de dégâts (ex : le marteau d'un troll), auquel cas les dégâts seront annoncés, **si les dégâts ne sont pas annoncés, alors la perte sera toujours d'un point.**

Par exemple :

Vous tirez à l'arc ET vous avez la compétence « perce armure », acquise en jeu, vous précisez en touchant : « perce armure ».

Vous avez en votre possession une arme enchantée que vous avez trouvé en jeu et qui inflige 3 points de dégâts, vous précisez en tapant : 3 points magiques.

Vous êtes un Troll et avez un marteau de 2m : Vous dites 4 points et choc (mais ceci est réservé à d'autres que vous...)

N.B. : Les créatures de grande taille ou présentant de manière flagrante une force hors du commun, porteront des coups qui propulseront leurs adversaires à quelques mètres sur le sol (aux adversaires de rester fair-play, et de bondir en arrière en restant sonnés quelques secondes). Ceci reste valable malgré les boucliers qui éviteront la perte de points mais pas le choc.

Un bouclier protège de tous les coups parés (portés SUR le bouclier). La compétence brise-bouclier ou certains sorts peuvent le détruire. Comme les armures, les boucliers détruits peuvent être réparés.

Règle spéciale: Armes de destruction massives

Pendant le GN, vous pouvez être amenés à rencontrer des armes spéciales, telles trébuchet, catapulte, baliste, etc. Ces armes sont soumises à des règles spéciales:

Il faut 2 personnes minima pour manipuler une de ces armes spéciales. Ces personnes seront forcément les concepteurs de la machine ou autorisés par ceux-ci.

Un périmètre de sécurité autour de la machine doit être limité par une marque au sol. (Dimensions du périmètre à valider au Check orga). Toutes les parties saillantes en mouvement doivent être sécurisées au maximum (carters aux crochets déclencheurs des trébuchets...)

Les projectiles qui seront envoyés en l'air seront **obligatoirement** des ballons de baudruche remplis à l'eau.

Ainsi, si vous recevez un de ces projectiles. Toute partie touchée est détruite, sans tenir compte des armures (Tête = tronc = mort).

Les projectiles types baliste subissent les mêmes règles que les flèches et carreaux d'arbalètes.

Nous rappelons que cette phase du jeu est basée sur le fair-play de chacun. En cas de litige les membres de l'association MITHRIL, orgas ou PNJ, ont toujours le dernier mot.

2.2 Assommer

Une personne portant un casque ou un heaume ne peut pas être assommée.

Si vous donnez, **hors combat**, un coup par derrière sur la tête d'un opposant avec une arme prévue à cet effet : un gourdin, le plat d'une épée, des objets imposants mais inoffensifs (pas trop fort quand même, il ne s'agit pas d'assommer réellement la personne) tout en clamant haut et fort « Assommé », la victime doit s'effondrer sans cri et fermer les yeux pour une durée de **2 minutes** (par contre elle ne perd aucun point de vie et on ne peut lui donner de coups supplémentaires à moins d'avoir une bonne raison de la tuer. Le but d'un personnage n'est pas systématiquement de tuer son adversaire, restez là aussi fair-play).

Il vous est possible de ligoter votre adversaire à ce moment là, en prononçant « ligoté » et en mimant l'action, auquel cas la victime doit garder les mains dans le dos, jusqu'à ce qu'on la libère des ses liens imaginaires (Il est plus rôle-play d'avoir des cordes ou d'autres liens avec soi mais il est hors de question d'attacher réellement quiconque).

Il est possible de sortir un personnage de son inconscience en lui faisant boire de l'eau, en le secouant, etc.

Si on vous assomme, et que vous n'avez pas vu arriver l'agresseur, vous devez vous réveiller au bout de 2 minutes en ignorant totalement ce qui vous est arrivé.

2.3 La fouille

On peut décider de fouiller une personne au sol (morte, inconsciente ou assommée) en lui annonçant « Je te fouille » (Cela prendra une bonne minute). La victime doit présenter tout ce qu'on peut lui voler, c'est à dire l'argent (monnaie du jeu), les potions de soins ou de poison, les divers documents rattachés au scénario et les objets trouvés lors du GN, mais en aucun cas on ne peut lui prendre une partie du costume, ses armes, ni de l'argent. (Pour des raisons de propriété hors GN, car vous ne voudriez pas avoir à rembourser un joueur d'une arme que vous auriez abîmée par exemple). **Un personnage ayant la compétence "Escamotage" peut ne pas montrer un ou deux objets** au maximum, on estime qu'il a bien caché ce qu'il désirait cacher (à condition que ce ne soit pas de la taille d'une enclume, évidemment). Il faut alors ignorer les objets qu'il a dissimulés.

2.4 Assassinat ou prise d'otage (backstab)

Avec une dague, si on applique la lame sur la gorge d'une personne en passant derrière elle, la victime ne doit plus bouger ni crier. Dans le cas contraire, au premier mouvement ou son non demandé par l'agresseur, on considère que sa gorge vient d'être tranchée (et la victime tombe au sol mais n'est pas achevée, elle n'a par contre **qu'une minute au lieu de cinq** pour être guérie). L'agresseur peut choisir de la tuer avec un glissement de la lame sur la gorge ou de la prendre en otage. Auquel cas l'agresseur se déplace et la victime doit suivre. Ce type d'assassinat est bien évidemment à justifier en jeu, on ne s'amuse pas à assassiner les passants sans avoir une raison très valable de le faire. Pour un simple différent, on s'adresse plutôt à la personne pour lui proposer un duel (rôle-play oblige). **Pour assassiner ou prendre en otage, il est nécessaire d'avoir la compétence adaptée: attaque sournoise (backstab).**

2.5 Poison

Si vous trouvez que votre boisson est trop salée ou trop vinaigrée, vous venez d'être empoisonné (ne le criez pas sur les toits). Vous avez une petite minute pour montrer vos talents de comédien à avoir mal au ventre, la gorge qui brûle sans pouvoir sortir de sons compréhensibles avant de vous écrouler, mort.

2.6 Soins

Il existe plusieurs types de soins :

- 1: Les soins mineurs (compétence), Il peut s'agir d'un médicament, d'une pommade ou d'applications d'herbes et de plantes diverses sur la peau. Ils permettent de récupérer un point de vie dans la partie soignée.
- 2: La potion de guérison permet de récupérer tous ses points de vie (mais attention, elle se vend très cher)
- 3: Le sommeil. On récupère ainsi un point de vie sur chaque partie du corps par nuit de sommeil.
- 4: Le dernier type concerne les soins prodigués par la magie des prêtres sur lesquels vous serez directement renseignés par le praticien.

2.7 Magie

La magie ou sorcellerie est évidemment omniprésente dans notre univers. De ce fait, pour représenter cela, certains personnages ayant des facultés magiques posséderont des parchemins de magie, seront capables de lancer des sorts à partir d'un grimoire ou même sans support. Un mage qui lancera un sort, prononcera à voix haute l'incantation (plus ou moins longue selon le sort en question), qu'elle soit inscrite sur le parchemin ou qu'elle soit en mémoire puis arrachera ensuite un ou plusieurs points de mana (points de magie ou points de Foi), ce sera le moment exact où le sort prendra effet. Suite à cela, le mage décrira à voix haute ce qui se produit. Il appartient aux personnes visées de jouer en conséquences.

Exemple : Le mage Gédéon incante dans un charabia incompréhensible de tous puis arrache un point de mana. Devant lui, se trouvent deux orques. Le mage pointe chacun d'eux du doigt et annonce ensuite : « Cécité, pendant 60s tu es aveugle ». Les orques ferment alors les yeux et comptent jusque 60, durée effective du sort. Cela n'empêche en rien les orques de bouger, se débattre, ou même fuir tant qu'ils gardent les yeux fermés. Les lanceurs de sorts (prêtres, moines combattants, sorciers) n'ont pas besoin de composants pour lancer leurs sorts, cependant des parchemins mis en circulation pendant le jeu peuvent nécessiter des ingrédients ou composants qui seront en jeu eux aussi.

2.8 Peurs et créatures

Vous gérez vous même votre peur, bandes de lâches!

Cependant, **si vous entendez « Peur » ou « Terreur », vous prendrez systématiquement la fuite ou chercherez à vous cacher pendant 30 secondes.** Ensuite, libre à vous de gérez votre couardise.

2.9 Morts-vivants

Si votre personnage vient à mourir, il reste 5 minutes allongé sur le sol. Pendant ce temps ET pendant votre retour au camp, il est possible que le corps de votre ancien personnage revienne du royaume des morts par un procédé magique. Si cet acte intervient avant qu'un autre personnage vous soit donné, vous jouerez alors le mort-vivant.

Le mort-vivant, à son réveil, récupère le total de points de vie qu'il avait de son vivant. Il agira désormais aux ordres de celui qui l'aura réveillé et ceci exclusivement. Si aucun ordre n'est donné, le mort-vivant reste immobile.

Si vous incarnez un mort-vivant, vous oubliez tout ce qui concernait le passé du personnage ainsi sorti de la tombe. Vous ne pouvez en aucun cas parler. Seuls quelques beuglements pourront sortir de votre bouche.

Aussi, il ne vous est pas permis de courir, mais uniquement de marcher ou de boiter.

Rassurez-vous, cet état sera toujours limité dans le temps, et un autre rôle vous attendra dès que vous en serez libéré. En effet vous mourrez à nouveau soit par le combat, de la même manière que si vous étiez vivant, en comptabilisant la perte de vos points de vie, soit dès l'apparition des premières lueurs de l'aube, auquel cas il faudra vous rendre alors en zone orga pour avoir un nouveau personnage.

2.10 Maladies

La Peste

Un personnage porteur de cette maladie mourra dans les 24h s'il n'est pas correctement soigné. Un porteur transmet la maladie par simple contact physique charnel. Des boutons noirs ou verdâtres couvriront le visage du personnage une heure après le premier contact, dès lors, il sera lui-même contagieux (Voir un orga pour maquillage).

La lèpre

Un personnage porteur de cette maladie perdra l'utilité d'un membre dans les 24h s'il n'est pas correctement soigné dans l'heure (voir un orga pour les formalités).

La fièvre hallucinatoire

Un personnage frappé d'hallucinations verra parfois d'autres choses que ce qui se passe devant ses yeux, il agira donc étrangement aux yeux des autres qui chercheront certainement à éviter son contact. N'hésitez alors pas à exagérer les choses et à jouer théâtralement tout événement improbable (Signaler son état en zone orga).

La mutation

Un personnage sujet aux mutations perdra un point de vie irrécupérable et portera les séquelles physiques de sa mutation dans la localisation mutée (Voir un orga pour les formalités).

Affaiblissement :

Quelque soient ses compétences ou avantages (mêmes magiques), la victime perd sa force, elle ne fera plus qu'un point de dégât et sera dans l'incapacité de pratiquer la plupart des activités physiques jusqu'à ce qu'elle soit soignée.

Etc.

2.11 Alchimie/Potions

Les potions doivent être concoctées par des alchimistes, ceux-ci doivent trouver ou acheter les ingrédients nécessaires, une fiole et amener le tout en zone orga, la fiole sera alors remplie du liquide nécessaire.

Potion rouge : de guérison (récupération des points de vie),

Potion verte : de force (+1 aux dégâts de l'arme pendant environ 1 combat),

Potion jaune : antidote (annule les effets d'un poison),

Potion blanche : de résistance (annule la perte du prochain point de vie perdu dans l'heure),

Potion transparente (et odorante): poison (convulsions pendant une minute puis mort s'en suit, voir poison),

D'autres potions peuvent être en jeu. Leurs effets vous seront précisés ou non.

2.12 Pièges

Vous pouvez, sur votre passage, actionner des pièges, vous le comprendrez en entendant des clochettes, grelots ou pétards à ficelle. Dans ce cas, vous venez de perdre deux points de vie dans la partie touchée (généralement une jambe !). Si vous remarquez ces pièges, évitez-les. Par contre, pour pouvoir les poser ou les désamorcer, il vous faut la compétence « pièges ».

2.13 Monnaie de jeu

4 sous de cuivre = 2 pistoles d'argent = 1 couronne d'or (ou Karl Franz)

3 Équipement minimum

Voici tout ce qu'il vous faut vous procurer au plus vite.

Il vous faut prévoir une lampe torche (le jeu se déroule parfois en forêt et dure 24h/24) à **n'utiliser qu'en cas de besoin** (Celle-ci ne devra pas être utilisée pour aveugler d'éventuels adversaires en combat); un duvet (les nuits à 1000m d'altitude, même l'été, sont fraîches), une couverture pourrait être bien plus appréciable pour l'ambiance du jeu, libre à vous d'en recouvrir le duvet; une bourse pour mettre la monnaie de jeu (monnaie qui sera fournie par nos soins exclusivement); impérativement une gamelle avec fourchette, couteau et gobelet pour la restauration; pensez à emmener un nécessaire de toilette, de soins (trousse de pharmacie) et de réparation (ficelle, colle, scotch, etc.); cette année on vous demande d'amener une bonne paire de chaussure dans laquelle vous êtes prêt à crapahuter et éventuellement une paire de rechange. Il vous est demandé **un voile blanc à toujours avoir sur soi** (celui-ci devant couvrir votre visage). Il est également indispensable de pouvoir assurer l'ambiance du jeu à travers un campement digne de ce nom.

Pensez à avoir vos papiers d'identité avec vous sur le GN, même si c'est à votre campement, que l'on sache où les trouver en cas de contrôles ou autres besoins. Les tentes igloo sont proscrites à moins qu'elles soient convenablement camouflées et décorées.

Les tonnelles sont bien souvent appréciées pour se rassembler et plus abordables que les tentes médiévales.

Il est important pour chaque joueur souhaitant s'inscrire de ne pas se lancer immédiatement dans la réalisation de son costume, ni dans l'achat d'une arme, tant que son rôle ne lui a pas été envoyé. En effet un mage ne portera pas de harnois plein, ni d'épée à deux mains.

4 Personnes hors GN

Certaines personnes peuvent être sur les lieux d'un jeu en grande nature pour prendre des photos ou filmer. Ne les agressez pas, vous serez peut être intéressés par les quelques photos qu'ils auront éventuellement pu prendre de vous pendant vos tribulations.

Continuez à jouer votre rôle normalement en leur présence.

Si vous désirez certaines photos, adressez-vous d'abord à ceux qui seront aptes à le faire, mais ne sortez pas vos appareils pendant le jeu, ceci encore une fois pourrait nuire à l'ambiance générale.

La forêt est un lieu de promenade, évitez donc d'agresser les promeneurs, restez courtois s'ils s'adressent à vous, sinon, ignorez les et jouez votre rôle normalement.

Pour tout problème, question ou litige, les orgas ont le dernier mot. Afin de vous adresser à eux, étant donné qu'ils ont également un ou plusieurs rôles vous devez commencer à leur parler en les appelants par leur véritable prénom, si vous le connaissez, ou en disant "Orga". Évidemment, les orgas sont plus aptes à répondre lorsqu'ils ne jouent pas un rôle et il est préférable de s'adresser à eux en zone orga que pendant qu'ils s'adressent à d'autres joueurs en plein duel ou en plein jeu de quelque nature.

5 Divers

- Nous vous signalerons le début du jeu en sonnant des cornes de brume... ainsi, les joueurs qui sont dans leur campement sauront que le jeu a débuté.

- Vous risquez de remarquer des fleurs ou des plantes en plastique au gré de vos marches, nous demandons à tous ceux qui n'ont pas la compétence « connaissance des plantes » de les ignorer et de les considérer comme faisant partie de l'environnement naturel. De même, certaines gommettes présentes sur vos sacs, vêtements ou même sur vous ou vos amis doivent être ignorées à moins que vous remarquiez celui qui vous la pose sur le fait.

- De la même manière vous êtes sensés ignorer des foulards de couleur qui symboliseront des vents magiques disposés sur le site. Seuls les lanceurs de sorts (mages et prêtres) sont sensés remarquer, il sera nécessaire d'avoir la compétence « canalisation des vents magiques » pour pouvoir ramasser ces foulards.

- **Pendant le jeu, vous pourrez parfois entendre crier par les orgas les mots «TIME FREEZE» ou «ARRET DU TEMPS»** dès lors vous pouvez le crier vous aussi afin que tous l'entendent, vous arrêterez de bouger et fermerez les yeux. Ces moments qui peuvent durer de quelques secondes à quelques minutes sont nécessaires au bon déroulement du jeu et permettent de préparer certaines apparitions ou divers éléments de jeux que vous ne devez pas voir. Considérez ces moments comme n'ayant jamais existé pour votre personnage.

Veillez s'il vous plait respecter ces moments et ne pas regarder ce qui se passe autour, même si vous entendez beaucoup d'agitation. Le fait de voir certaines choses pourrait vous faire perdre la surprise qui vous attend et ce serait dommage pour vous comme pour nous.

- Les objets de jeu seront remarquables grâce aux petites cartes qui y seront attachées et qui valideront l'objet en tant qu'objet de jeu par l'organisation.

- **Les PNJS sont arbitres, s'il y a une divergence entre deux joueurs et qu'aucun orga n'est à disposition, un PNJ fait toujours office d'arbitre. Le PNJ est sensé connaître les règles et arbitrer, entre autre, les vols à la tire.**

- **Le jeu est constant, il n'y a pas de pause durant la nuit.** Cela ne vous empêche évidemment pas de dormir (c'est votre personnage qui dort, pas le joueur), mais des événements peuvent survenir pendant votre sommeil.

Ne vous étonnez donc pas si vous êtes assassinés pendant la nuit, si des créatures rôdent autour de votre logement ou si votre village a été pillé et brûlé pendant la nuit car personne ne montait la garde ! Il y a de fortes chances pour que l'on vous tire de votre sommeil pendant la nuit car quelqu'un à besoin de vous...

N'oubliez pas, ce n'est qu'un jeu !

- L'étendard d'une compagnie est non-volable.