

## Table des matières

Mécaniques fondamentales .....	1
Cumul des habiletés .....	1
Cumul des objets .....	1
Bonus à un rang .....	1
Objets à usage limité .....	1
Notificateurs .....	1
Bravoure .....	2
Leadership .....	2
Karma .....	2
Réputation .....	2
Combat .....	3
Dégât .....	3
Armes .....	3
Armure .....	3
Classification des armures .....	4
Points de combat .....	4
Points de vie .....	4
Douleur .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
La mort .....	4
Assommé .....	4
Achevé .....	4
Se réveiller après avoir été assommé .....	5
Revenir à la vie .....	5
Qu'arrive-t-il quand on n'a plus de vie ? .....	5
La nécrose .....	5
La magie .....	5
Incantation .....	5
Sorts de toucher et avec balle .....	6
Rituels .....	6
Objets magiques .....	6
Objets sans propriétaire .....	6
Objets avec propriétaire .....	6
Objets maudits .....	6
Potions et philtres .....	7
Construction d'un personnage .....	7
Personnage de départ .....	7
Progression .....	7
Revenir en arrière .....	7
Personnages subséquents .....	7
Lexique .....	7
Règles de l'Atelier du loisir .....	9

Règlements fondamentaux : .....	9
Sécurité et civisme .....	10
Zone hors-jeu .....	10
Anachronisme .....	10
Armes et boucliers.....	10
Bruit de nuit.....	11
Cours d'eau.....	11
Course .....	11
Combat .....	11
Constructions .....	11
Déchets.....	11
Décors et mobilier .....	11
Feux de camp et flammes vives.....	11
Jeu de nuit .....	12
Propos déplacés .....	12
Trousse de premiers soins .....	12

## Mécaniques fondamentales

### ***Cumul des habiletés***

Une habileté ne peut jamais être cumulée avec une habileté de même nature. Ainsi un personnage usant de l'habileté *attaque sournoise* ne peut pas bénéficier du sort *douleur*. Un sort au touché ne peut pas non plus faire l'objet d'une habileté augmentant les dégâts d'une touche. Par contre, un personnage peut cumuler plusieurs habiletés qui affectent différentes choses.

### ***Cumul des objets***

Les objets peuvent être cumulés avec les effets d'une habileté. Si un objet a pour effet de conférer une habileté ou un sort, cet objet est considéré comme une habileté et ne peut donc pas être cumulé avec une autre habileté. Ainsi, une personne disposant d'*attaque sournoise* peut appliquer un *venin* sur sa lame, mais ne peut pas faire usage d'une *potion de douleur*.

### ***Bonus à un rang***

Une habileté ou un objet donnant un bonus à un rang d'une habileté donne toujours ce bonus par rapport au rang naturel de la personne. Il est impossible d'augmenter le rang d'une habileté conféré temporairement par une habileté ou un objet.

### ***Objets à usage limité***

Un personnage ne peut recevoir les effets que d'un même médicament par heure. Il peut recevoir jusqu'à trois médicaments différents par heure. Les doses subséquentes sont sans effet.

Un personnage ne peut être sous l'effet que d'un philtre à la fois. Il ne peut consommer qu'une seule potion et qu'un seul philtre au cours de son jeu.

## **Notificateurs**

Correspond à certains indicateurs du vécu de votre personnage. Les notificateurs sont remis par l'organisation aux joueurs. Le joueur a pour tâche de garder en mémoire les notificateurs qu'il a obtenus et qui les lui a attribués. Les effets de l'augmentation d'un notificateur sont immédiats. Une augmentation temporaire d'un notificateur peut octroyer une sauvegarde additionnelle, mais si elle est utilisée, elle ne revient pas quand le bonus temporaire est perdu et regagné.

## Bravoure

*Sauvegarde* les effets *peur* et *terreur*. S'obtient en faisant preuve de son grand courage (ex : combattre seul ou avec un désavantage évident) et se perd en faisant preuve de couardise (ex : se cacher d'un adversaire battable ou boire pour oublier ses problèmes).

Bravoure	Effet
<b>Moins de 6</b>	0 sauvegarde par jeu.
<b>6 à 10</b>	1 sauvegarde par jeu.
<b>11 à 15</b>	2 sauvegardes par jeu.
<b>16 et +</b>	3 sauvegardes par jeu.

## Leadership

*Sauvegarde* les effets *dominé*, *subjugué* et *frénétique*. S'obtient en prenant les devants d'une situation (ex : organiser une armée pour combattre) et se perd en faisant preuve d'un manque d'autorité (ex : être ignoré par ses subordonnés).

Leadership	Effet
<b>Moins de 6</b>	0 sauvegarde par jeu.
<b>6 à 10</b>	1 sauvegarde par jeu.
<b>11 à 15</b>	2 sauvegardes par jeu.
<b>16 et +</b>	3 sauvegardes par jeu.

## Karma

Un joueur dispose d'une vie plus son modificateur de karma. S'obtient en faisant preuve d'altruisme (ex : offrir gratuitement ses services à une personne dans le besoin) et se perd à **chaque** fois que l'on *achève* une personne ou en faisant preuve d'égoïsme.

Karma	Effet
<b>-6 et moins</b>	+0 vie.
<b>-5 à 5</b>	+1 vie.
<b>6 à 15</b>	+2 vies.
<b>16 et +</b>	+3 vies.

## Réputation

Perception des gens de votre personnage. Une réputation élevée signifie que vous êtes positivement connu dans votre mère patrie et que vous êtes un adversaire reconnu dans les patries adverses. La logique inverse s'applique à la réputation négative. La réputation est un indicateur subjectif qui a un effet variable sur vos actions d'hiver et entre les jeux. Elle influence aussi les personnages non-joueurs. La réputation se gagne en ayant un succès magistral (ex : tuer une créature mythique) et se perd en subissant un échec cuisant (causer la mort de sa faction au complet).

## Combat

### Dégât

Une arme de mêlée ou un projectile lancé fait 1 de dégât. Une flèche fait 2 de dégât. Toute touche faisant du dégât implique de la douleur, et donc un jeu de rôle approprié de la part du joueur.

### Armes

**Arme simple** : Jusqu'à 80 cm de la base à la pointe. On peut en porter une dans chaque main.

**Arme martiale** : De 80 à 110 cm. On peut utiliser une seule arme martiale à la fois, mais il est possible de l'utiliser en conjonction avec une arme simple ou un bouclier.

**Arme versatile** : De 110 à 130 cm. Est considérée comme une arme martiale et une arme lourde. Cette arme est sujette à l'effet *désarmé*.

**Arme lourde** : De 130 à 190 cm. S'utilise à deux mains. Il faut au moins 30 cm de mousse au bout pour pouvoir pointer. Une arme lourde n'est pas sujette à l'effet *désarmé*.

**Arme d'hast** : De 180 à 240 cm. la pointe de 30 cm minimum est toujours faite de mousse. Cette arme est conçue pour pointer et doit être tenue à deux mains. Une arme d'hast n'est pas sujette à l'effet *désarmé*. Le combattant doit garder une main au centre de l'arme en tout temps.

**Arc et arbalète** : Ne peuvent avoir plus de 20 livres de pression.

**Arme de jet** : D'au moins 20 cm, faites exclusivement de mousse.

**Arme de siège** : Est opéré par plus d'un individu au moins 2 individus. Une personne touchée par une arme de siège est *morte*, même si elle touche le bouclier. Les armes de siège font un de dégât aux structures. Un bélier ne peut affecter qu'une structure.

### Armure

Protège seulement les zones qu'elle couvre pour un nombre de points donnés. L'armure est toujours utilisée avant les points de combat. L'armure peut servir à encaisser un sort de dégât touchant à vu. Une armure brise toujours dans son ensemble.

Exemple : Une armure de cuir couvre le bras et le torse d'un guerrier. Le guerrier est touché au bras droit. Son armure de torse et de bras est considérée détruite.

## ***Classification des armures***

La classe d'une armure est déterminée par la plus grosse pièce portée par l'individu.

**Vêtement** : sans avantage, peut-être enchanté. N'est pas sujette au sort *alliage*.

**Légère** : Faite de cuir, de bois ou d'ossements. Confère 1 point de combat.

**Moyenne** : Faite de cuir clouté ou est une brigandine. Confère 2 points de combat.

**Lourde** : Faite de métal, incluant les cottes de mailles. Confère 3 points de combat.

**Autre** : Une armure fabriquée dans un matériel non médiéval (ex : polyuréthane hybride, aluminium) ou étant trop mince pour conférer une réelle protection (ex : cuirette) est considérée comme une catégorie d'armure en-dessous de ce qu'elle tente d'imiter. Une armure brisant le décorum peut être interdite par l'organisation.

## ***Points de combat***

Un point de combat permet d'encaisser un point de dégât peu importe la zone touchée. Les points de combat sont toujours utilisés avant les points de vie, mais après l'armure.

## ***Points de vie***

Chaque personne dispose de 3 points de vie au torse et de 1 point de vie par membre, hormis la tête. Si un membre est réduit à 0 point de vie, il n'est plus utilisable. Une personne ayant 2 points de vie au torse ne peut plus courir. Une personne ayant 1 point de vie au torse doit ramper (ou marcher très lentement si le terrain est dangereux ou trop humide). Quand un bras tombe à 0 point de vie, le bras est inutilisable et les dégâts fait au bras est transféré au torse. Quand une jambe tombe à 0 points de vie, elle devient inutilisable, mais il n'y a pas de transfert vers le torse.

## ***La mort***

### ***Assommé***

Quand une personne est réduite à 0 points de vie au torse et qu'il n'est pas spécifié qu'elle est *morte*, elle tombe *assommée* et ne peut rien faire tant qu'elle n'est pas réveillée.

### ***Achevé***

Une personne *assommée* qui est *achevé* devient *morte*. Pour achever, il suffit simplement de faire un point de dégât à une personne *assommée* et de déclarer « je t'achève ». Toutes les habiletés ou sorts n'ayant une durée d'un jeu complet cessent quand un personnage meurt. Les effets d'objets demeurent pour leur durée normale.

On peut déplacer une personne *assommée* ou *morte*. Si la personne ne souhaite pas être trainée par terre, elle doit se déplacer elle-même à l'endroit voulu.

## ***Se réveiller après avoir été assommé***

Une personne *assommée* se réveille 1 minute après la fin des hostilités. La personne regagne 2 points de vie au torse, ses deux jambes et est complètement *épuisé*.

## ***Revenir à la vie***

Une personne morte se réveille 1 minute après la fin des hostilités. Elle devient un *zombie* et se rend au cimetière le plus proche pour y attendre 10 minutes. Après 10 minutes, elle perd une vie et reprend l'ensemble de ses points de vie et de combat. Elle perd l'ensemble de sa fatigue et de ses nécroses. Si la personne est ramenée à la vie par une habileté, elle subit les effets de celle-ci et ne perd pas de vie.

## ***Qu'arrive-t-il quand on n'a plus de vie ?***

Le personnage meurt de façon permanente, sauf si quelqu'un utilise une habileté pour le ramener à la vie. Une personne **peut** demeurer *morte* et attendre de l'aide indéfiniment.

## ***La nécrose***

S'accumule au contact de la nécromancie. Les effets sont cumulatifs. La première nécrose est sans effet. Chaque nécrose subséquente prive la personne d'un point de vie jusqu'à ce que la nécrose soit retirée.

## ***La magie***

Les livres de sort dans l'univers de Traître-Lame sont facultatifs, mais utiles.

## ***Incantation***

Une habileté identifiée par la lettre [s] nécessite une incantation. Une personne qui récite une incantation ne peut pas courir et doit avoir une main de libre, sinon son incantation échoue, gaspillant l'énergie investie dans l'habileté. Une incantation prend aussi fin si l'utilisateur subit une touche que celle-ci cause du dégât ou non.

Voici la structure de formule du sorcier :

« Arcana » + [Incantation générique de la classe] + [Incantation générique de l'habileté] « Vortex Incarnum » + [nom du sort] + [Description des effets]

Exemple pour un nécromancien qui lance le sort Momification : « Arcana Necronum Trioxin Vortex Incarnum Momification, tu es maintenant une momie sous mon contrôle pour 1 heure ».

Voici la structure de formule du clerc :

« Rupturax » + [Incantation générique de la classe] + [Incantation générique de l'habileté] +  
« Proxus Ultimae » + [nom du sort] + [Description des effets]

Exemple pour un thaumaturge qui lance le sort Guérison : « Rupturax Exaltar Supplicante Proxus Ultimae Guérison, tu regagnes un point de vie ou de combat ».

## ***Sorts de toucher et avec balle***

Tout sort avec comme portée « au touché » peut être conservé dans la main du mage pour 30 secondes après avoir lancé l'incantation. Le même temps est alloué pour lancer une balle.

## ***Rituels***

Il existe des sorts inédits dans les règles qui se présentent sous la forme de rituel sur papier en jeu. Pour accomplir un rituel, il faut rassembler les composantes matérielles écrites sur le papier du rituel et accomplir la cérémonie dans un nexus approprié. Un rituel est détruit après utilisation, sauf si le mage investit 5 points d'expérience pour l'apprendre par cœur.

## ***Objets magiques***

Les objets magiques sont cumulables avec les habiletés, mais ils ne sont pas cumulables entre eux. Un objet magique doit être représenté par un carton de jeu et par un objet physique (ex : un anneau magique ne peut-être utilisé que si le joueur porte un anneau à son doigt). On ne peut porter qu'un objet magique de chaque type à la fois, excepté les anneaux (limite de deux) et les armes (limite de deux).

### **Objets sans propriétaire**

La première personne faisant l'acquisition officielle d'un objet magique peut utiliser l'ensemble de ses pouvoirs à l'instant.

### **Objets avec propriétaire**

Un objet ramassé sur une personne perd l'ensemble de ses charges et de ses pouvoirs jusqu'au jeu suivant. Si l'objet est donné volontairement, il perd une charge. Un objet trouvé ailleurs que sur une personne est considéré sans propriétaire.

### **Objets maudits**

Est considéré comme une *malédiction*, on ne peut s'en débarrasser que par magie. Si l'objet est trouvé sur une personne, il ne peut être pris. S'il est trouvé ailleurs, la première personne à y toucher en devient le propriétaire.



## **Potions et philtres**

Ne sont pas considérés comme des objets magiques par rapport à la mécanique de propriété. Ils sont considérés comme des objets non-magiques, et donc volable sans restrictions.

## **Construction d'un personnage**

### ***Personnage de départ***

La séquence de création de personnage va comme suit : choisir une classe parmi les 8 disponibles, choisir une race et finalement choisir une faction.

Un personnage de départ dispose d'un rang dans chacune de ses habiletés de base, plus 7 rangs qu'il attribue lui-même (jusqu'au maximum du rang 3 pour les habiletés de sa classe et jusqu'au maximum du rang 2 ses habiletés de base). Les bonus conférés par la race de l'individu ne comptent jamais pour les calculs et les limites imposées.

### ***Progression***

À chaque jeu, un joueur gagne 5 points d'expérience. Il peut utiliser ces points d'expérience pour se faire entraîner pendant ou entre les jeux. Pour augmenter une habileté d'un rang, la personne doit dépenser un nombre de points d'expérience égal au rang qu'il désire atteindre. Donc pour obtenir Offense rang 3, un joueur doit dépenser 3 points d'expérience.

Pour obtenir une classe de prestige, il faut remplir le pré-requis et trouver l'entraîneur en jeu. Il existe aussi des classes entraînables seulement en action d'hiver. Un joueur ne peut jamais avoir plus d'une classe et plus d'une classe de prestige.

### ***Revenir en arrière***

Un joueur peut retourner à sa classe s'il le désire, mais pour revenir à sa classe de prestige, il doit subir l'entraînement à nouveau.

### ***Personnages subséquents***

Si un joueur désire changer de personnage ou que celui-ci meurt de façon permanente, il peut créer un nouveau personnage. Celui-ci dispose de 2 points d'expérience à dépenser par jeu où il a participé.

## **Lexique**

**Apeuré:** La cible ne peut pas approcher de la source.

**Assommé** : La cible est incapable de bouger, parler ou faire quoi que ce soit. On ne peut pas guérir l'effet assommé en redonnant des points de vie à la cible.

**Aveuglé** : La cible ferme ses yeux ou met la main devant son visage de façon à ne voir que le sol en avant de ses pieds. On ne peut se battre en utilisant la seconde option.

**Caché** : La cible ne peut pas être vue. Par contre elle ne peut pas se déplacer, faire usage d'une habileté ou parler sans révéler sa position. Une personne dissimulée croise ses bras devant elle. Ne fonctionne pas si un témoin a vu la cible se cacher.

**Cassé** : L'arme ou le bouclier de la cible est inutilisable.

**Charge** : Pas de course contenant au moins 3 pas et se terminant par une attaque.

**Désarmé** : La cible doit jeter son arme à ses pieds ou la ranger dans son fourreau jusqu'à ce que le combat soit résolu.

**Dominé** : La cible est sous le contrôle de l'initiateur. Une domination peut toujours être rompue après 15 minutes peu importe la durée maximale du sort. Une personne qui désire poursuivre la domination peut rompre le lien à toutes les 15 minutes seulement. Une personne qui rompt son lien de domination doit le déclarer à l'initiateur du sort.

**Endormi** : La cible est considérée *assommée*, mais à son réveil elle n'a aucun effet négatif. Une touche faite sur la personne brise cet effet. Une personne endormie peut être achevée.

**Envolé** : La cible est considérée hors d'atteinte de toute arme de mêlée tant qu'elle garde son poing dans les airs. Si l'effet prend fin contre le gré de la cible, elle subit 2 points de dégât.

**Éthéré** : La cible ne peut interagir avec les créatures non-éthérées et vice-versa. Cet effet est symbolisé par un drap blanc sur la tête ou en croisant ses mains au-dessus de sa tête.

**Foudroyé** : Doit mettre un genou au sol.

**Frénétique** : La cible doit attaquer la personne la plus proche d'elle sans considération pour sa propre vie. L'effet prend fin quand la cible ou la cible de la cible tombe à 0 points de vie. Une personne frénétique est *subjugée* et est immunisée à *dominé*, *endormi*, *apeuré* et *terrorisé*.

**Immunité [type de dégât]** : Vous ne recevez aucun dégât si la source est du même type que votre immunité. Vous devez déclarer votre immunité quand ce type d'attaque vous touche.

**Maîtrisé** : La cible doit suivre la personne ayant initié l'effet et elle ne peut faire usage de quelque habileté que ce soit sauf pour *Évasion*, *Tradition orale*, *Diplomatie* ou *Mensonge*. Il n'est pas possible de faire usage d'une arme ou d'un objet lorsque maîtrisée.

**Muette** : Une cible muette ne peut pas parler, incanter de sorts ou faire usage de toute habileté dépendante de la voix (ex : *Tradition orale*).

**Paralysé** : La cible ne peut pas bouger, parler, faire usage d'habiletés ou de sauvegardes.

**Peur** : Voir *Apeuré*.

**Résistance [type de dégât][chiffre]** : Si vous êtes la cible d'une attaque du même type que votre résistance, vous réduisez les dégâts de celle-ci, jusqu'à concurrence de 0.

**Résistance à la fatigue** : Chaque point permet d'accumuler un de fatigue additionnel avant d'être *épuisé*, subissant les pénalités prescrites dans l'habileté *énergie*.

**Retenu** : La cible ne peut pas bouger ses jambes (à moins d'un risque pour sa sécurité réelle).

**Sauvegarde** : Permet d'ignorer un effet en informant l'initiateur de l'échec de son habileté. L'initiateur est au courant de l'échec, sauf si la sauvegarde est *mensonge*.

**Subjugué** : La cible ne peut pas utiliser de sauvegarde ou d'habileté qui nécessite une activation ou une incantation. La première touche sur la cible est toujours une *surprise*. Subjugué prend fin dès que la cible est ciblé par une autre habileté ou une touche.

**Surprise** : Une touche faite au dos ou lorsqu'une personne est *subjuguée*, pas plus d'une fois par 15 secondes par personne. Une surprise ne peut jamais se faire face à l'adversaire.

**Terreur** (terrorisé) : La cible se sauve de celui qui initie l'effet.

**Terrorisé** : Voir *Terreur*.

**Vulnérabilité [type de dégât]** : Vous ne pouvez utiliser de sauvegarde contre un effet du type mentionné. Cet attribut annule et surclasse une résistance ou immunité du même type.

## Règles de l'Atelier du loisir

### Règlements fondamentaux :

Toute infraction aux règles ci-dessous résultera en un avertissement. Toute infraction subséquente amènera l'expulsion sans remboursement :

- Les combats doivent se faire avec un minimum de civilité et de respect de l'adversaire, c'est un jeu de touches et non un véritable combat médiéval ;
- Les règles de jeu décrites dans ce document doivent être respectées ;
- Les drogues sont interdites sur le site.

Toute infraction aux lois et règlements de l'état ou se déroule l'activité résultera en une expulsion immédiate sans remboursement.

Quiconque peut refuser d'être fouillé. Dans ce cas la personne doit remettre tous ses objets automatiquement. Dans tous les cas, aucune fouille à proximité des seins ou des parties génitales n'est permise. Ceci sous-entend qu'il est également interdit d'y cacher quoi que ce soit.

Plusieurs personnages disposent d'objets personnels (leurs propres armes, armures, costume, bijoux, nourriture, eau, etc.). Ces objets ne peuvent pas être dérobés. De même, les décors, l'ameublement et autres objets sans pouvoirs ne peuvent être dérobés ou déplacés. Tout objet de scénario, objets magiques, etc. peuvent l'être.

## ***Sécurité et civisme***

### **Zone hors-jeu**

Est mise à la disposition des participants. Du couché au lever du soleil, il est interdit de crier ou d'autrement faire du bruit dans cette zone réservée au sommeil. Cela vaut également après la fin de l'activité.

### **Anachronisme**

Il est demandé de respecter, au mieux, l'ambiance médiévale dans la zone de jeu. Ainsi il est demandé de ne fumer qu'à la zone hors-jeu ou avec une pipe. Règle générale, n'apportez pas d'objet ou d'éléments anachroniques en dehors de la zone hors-jeu.

### **Armes et boucliers**

Les armes doivent être fabriquées de façon sécuritaire. Les armes ne peuvent être utilisées pour pointer sauf si les règles à cet effet sont respectées (voir la section arme). Les projectiles, telles les flèches, doivent être faits de goujons de bois recouverts d'un bouchon de liège. Une pièce de monnaie doit être collée sur le bouchon afin d'éviter que le goujon ne perce le bouchon. La mousse à l'embout de la flèche doit être d'un diamètre plus grand que l'arcade de l'œil pour éviter les blessures. Aucun adhésif ne doit recouvrir le bout de mousse. Ainsi, la mousse prend de l'expansion hors de la partie avec du "duct tape" et réduit les risques de blessure. Aucune partie saillante ou pointue, quel que soit le matériel utilisé, n'est autorisée. Les boucliers doivent être faits de bois ou de métal cerclé de mousse isolante. Aucune poussée ou contact de l'adversaire avec le bouclier n'est toléré.

## **Bruit de nuit**

De nuit, il est interdit de crier ou de faire des bruits excessifs, comme l'utilisation de cors ou de tambours. Lors d'un départ ou d'une arrivée de nuit, limitez vos bruits au minimum. Les systèmes d'alarme sonores doivent être désactivés.

## **Cours d'eau**

La baignade en solitaire est interdite. Les cours d'eau au terrain grouillent de coliformes fécaux dus aux fermes avoisinantes, il est donc déconseillé de se baigner.

## **Course**

Courir la nuit est formellement interdit.

## **Combat**

Une arme endommagée ne doit pas être utilisée lors d'un combat. Les coups à la tête ainsi qu'aux parties génitales sont formellement interdits et peuvent même résulter en des sanctions. Finalement les coups doivent être retenus afin que la force appliquée ne soit pas dangereuse pour l'adversaire sous peine de sanction. Aucun contact physique direct n'est permis entre participants.

## **Constructions**

Il est formellement interdit de grimper à quoi que ce soit, construction ou arbre à moins qu'un accès n'ait été aménagé à cette fin. Les constructions en hauteur ont une limite de charge indiquée à l'entrée qu'il ne faut jamais dépasser.

## **Déchets**

Des poubelles sont aménagées afin de garder les lieux propres. Utilisez-les. Cela vaut aussi et surtout pour les cigarettes. Il est impératif que votre site de campement et de stationnement soient impeccables lors de votre départ.

## **Décors et mobilier**

Les décors ne doivent pas être déplacés. De même, ne déplacez pas le mobilier, tables ou chaises. Il est formellement interdit de s'asseoir sur autre chose que des chaises ou des bancs prévus à cet effet. Les tables et autres décors n'ont pas la solidité nécessaire. Gardez les endroits propres et faites-en un usage normal.

## **Feux de camp et flammes vives**

Les feux de camp ne peuvent être faits qu'aux sites spécialement aménagés à cet effet. Ces sites sont clairement identifiés par l'emplacement d'un cercle de pierre avec un trou en terre en son centre. En aucun cas vous ne pouvez créer un nouveau site de feu. Il est possible qu'en cas de risque élevé de feu de forêt, les feux de camps soient tout simplement interdits. Aucun liquide inflammable ne doit être utilisé. Toutes flammes vives sont interdites (torches, chandelles, cigarettes, allumettes et autres) sauf celles qui sont déjà en place dans les différents sites et décors. Pour vous éclairer, nous suggérons l'utilisation de lanternes ou de chandelles fermées.

Nous suggérons également d'apporter une lampe de poche bien que son utilisation ne soit restreinte qu'en cas de danger (par exemple, si vous êtes perdu de nuit).

## **Jeu de nuit**

Toute circulation en forêt doit se faire la tête penchée vers le sol et le bras levé devant le visage afin d'éviter toute blessure accidentelle aux yeux. De nuit, il est aussi interdit de traverser seul les cours d'eau.

## **Propos déplacés**

Bien qu'il s'agisse d'un jeu de rôle, certaines situations demeurent intolérables lorsqu'elles dépassent les limites du bon goût. Aucune simulation de viol ne sera, par exemple, tolérée.

## **Trousses de premiers soins**

Chaque site majeur comporte sa propre trousse de premiers soins, généralement accrochée à l'un des murs de la construction principale. Ces trousses doivent toujours être refermées puis remises en place après usage.