

# Règles générales et de sécurité

Le manquement aux règles de sécurité entraînera des sanctions immédiates allant du simple avertissement à l'expulsion immédiate du terrain.

Le port d'un costume d'apparence médiévale fantastique est obligatoire (nous ne voulons voir aucun jeans, t-shirt, logo, ou chaussures de couleur criarde).

Voici des raisons acceptables pour lesquelles vous pouvez annoncer un “hors jeu” : une blessure ou un malaise réel, une arme brisée et dangereuse, des lunettes qui tombent par terre, une incompréhension majeure de la situation qui perturbe le déroulement du jeu, une scène qui vous rend inconfortable au point où vous souhaitez vous en retirer.

Pour signaler que vous êtes hors jeu, lever le bras en l'air, poing fermé.

Les armes, boucliers et armures, qu'ils soient maisons ou provenant d'un fabricant, doivent être sécuritaires. Une attention particulière doit être portée à la sécurité des flèches et des carreaux. Tout équipement jugé dangereux ne sera pas admis en jeu.

Les objets que vous voulez utiliser en jeu doivent être approuvés par les organisateurs (e.g. fausse monnaie, un collier mentionné dans votre historique).

Les coups d'estoc sont interdits sauf pour les armes d'ast spécialement approuvées à cet effet et les dagues qui n'ont pas de structure interne.

Veillez informer les organisateurs lorsque vous êtes témoin ou victime d'un comportement répréhensible (toute forme de harcèlement, etc.).

Avant d'endommager un objet ou une construction sur le terrain, consultez d'abord les organisateurs.

Il est interdit de grimper sur des constructions pour des raisons de sécurité. Vous pouvez franchir une palissade si vous le faites sans grimper, creuser ou l'endommager.

Veillez maintenir le terrain propre en tout temps, prenez soin de ne pas laisser de déchets dans les campements (ils sont utilisés par d'autres GNs).

Un feu sera allumé au village et il sera possible d'en allumer un dans les endroits désignés (e.g. ronds de feu déjà existants).

Il est interdit de laisser une flamme vive (feu, torche, chandelle) sans surveillance.

Dans la grange (incluant le labyrinthe), les flammes vives sont interdites.

La consommation d'alcool et de cannabis est interdite.

Tout comportement ou langage à connotation sexuelle est interdit.

# Règles générales et de sécurité

Certaines habiletés nécessitent qu'un joueur touche une autre personne. Prenez soin de ne pas utiliser la force et évitez certaines parties du corps.

Les coups ne doivent pas être portés avec une force excessive et ne doivent pas être portés à la tête ou à l'entrejambe. Les coups ou charges de bouclier sont interdits.

Les potions, poisons ou autres éléments de jeu similaires ne sont pas nécessairement propres à la consommation, veuillez ne pas les ingérer ou les mêler à des breuvages ou de la nourriture.

Il est permis d'utiliser une lampe (à piles) pour s'éclairer dans la mesure où elle est décorum et qu'elle est de faible intensité. Les lampes avec un faisceau (de poche ou frontales) ne peuvent être utilisées que lors de situation d'urgence ou si une habileté le permet.

Tentez de préserver le décorum dans les bâtiments, les campements et lors des repas (i.e. soyez discrets avec les contenants de nourritures, les bouteilles ou tout matériel de camping). Dans la mesure du possible, regroupez vos effets personnels dans un bac identifié "hors jeu", afin d'éviter les malentendus quand des joueurs ou des animateurs fouillent pour trouver des objets en jeu.

Il est interdit de prendre les effets personnels (incluant les armes, armures et boucliers) d'un autre joueur sans son consentement.

Les fumeurs doivent disposer de leurs mégots de façon sécuritaire (e.g. jeter dans un rond de feu).

Pour des raisons de sécurité, nous refusons la présence des chiens en jeu.