



# Règlement de nuit

## Acte 1 GN Les chronique de Khaldaar

1. Horaire, se référer au document « information pratique ».
  2. Toutes les zones sont considérées comme en jeu sauf les tentes fermées, l'intérieur du refuge et les zones PNJ.
  3. Les feux sont strictement interdits au sol et doivent restés sous surveillance.
  4. Les flammes ouvertes sont interdites.
  5. Un porteur de lanterne est considéré comme non combattant. S'il désire se battre, il doit déposer sa lanterne en lieu sûr avant de rejoindre le combat (il ne peut donc pas non plus lancer de sort).
- Faites très attention aux coups que vous portez ou aux obstacles naturels
6. moins visible du fait de l'obscurité. Une trousse de premiers secours est disponible à la taverne.
  7. Une personne ne souhaitant pas participer aux évènements nocturnes peut se parer d'un ruban rouge autour de la tête. Ceci est interdit en journée.
  8. Les règles de combat et de points de vie restent les mêmes qu'en journée ainsi que les règles de résurrections.

Les animations de nuit prévues par les organisateurs sont théâtralisées et répétées. Ne faites pas n'importe quoi dans ces moment-là merci.

Nous restons bien sûr à votre disposition en cas de question.

