

GN Loch Dragonus

- épisode 2 - « Le réveil du Dragon »

Table des matières

<i>Petit rappel avant les règles de base</i>	2
<i>Les points de vie</i>	3
Les blessures	3
Les dégâts	3
<i>La Magie</i>	4
Le système des sorts.....	4
Apprendre de nouveaux sorts	5
Récapitulatif.....	5
Lancer un sort	6
L'incantation, ou l'appel aux Arcanes magiques	6
La quintessence des Sortilèges	7
Une particularité : légilimens et oclumencie	7
<i>Les potions</i>	8
<i>Les armes à feu</i>	8
<i>Les compétences</i>	9
Corps à corps.....	9
Arme à feu	9
Crochetage.....	9
Fausse saire.....	9
Premiers soins.....	9
<i>Découvrir une information dans un texte</i>	10
<i>Dernières remarques</i>	11
L'alcool	11
Les enfants	11
Généralités	11
Couvre-feu.....	11
Pour tous.....	11

Petit rappel avant les règles de base

Un petit rappel sur le contexte : vous avez été invités à rejoindre une prestigieuse école de magie. En général, ce n'est pas le genre d'endroit où l'on se rend avec 252 dagues et 18 armes à feu... Que du contraire... (Dans ce cas-ci, vous n'apporterez même pas votre propre baguette avec vous, l'organisation vous l'a fournie ou vous la fournira !)

La société magique a tendance à mépriser le recours aux armes qu'elle ne considère bonne que pour les Woldus... (Au sujet des « Woldus », nous sommes dans un univers « inspiré de... » pas « dans l'univers de... », ne nous faites pas remarquer les différences avec l'univers de base... nous le savons et ce sont des choix assumés, pour assurer le role-play et la jouabilité du concept.)

Nous vous rappelons, également, qu'en 1995 en Écosse, dans une école de magie, l'usage de la magie pour nuire à un autre joueur doit être très bien réfléchi (et assumé), car il aura nécessairement d'importantes conséquences (pouvant aller de la sanction pour sa maison, jusqu'à l'emprisonnement en passant par le renvoi de l'école).

L'organisation vous demande de jouer le jeu de vos personnages TI et de sortir de vos habitudes de « livers » qui ne sortent pas sans armes !

Pour cette raison, l'organisation fournira les baguettes magiques, l'ensemble des armes y compris les armes de contact type : rouleau à pâtisserie, chandelier, saxophone, barre de fer... en jeu ou lors de votre check-in. Toute action entreprise avec une arme ou une baguette non connue de l'organisation sera considérée comme « automatiquement ratée » (= échec de la prise d'initiative) ou n'ayant jamais été jouée ! Pour les ex-participants à l'épisode 1, vous ne démarrez le jeu qu'avec votre strict inventaire de sortie, bien entendu.

Pour assurer un cadre de jeu clair et stimulant pour tous, nous avons souhaité simplifier le plus possible les règles de jeu et les compétences. Il n'y a que quelques règles et seulement 5 compétences possibles (essentiellement pour les Woldus).

Nous vous rappelons, également, que nous ne faisons malheureusement pas du cinéma ... et que nous avons dû faire des choix afin d'assurer la jouabilité du concept... Il n'y aura pas 5000 sortilèges et votre personnage ne débutera pas le jeu avec 150 sorts ... tout au plus 5 ou 6, mais c'est dans l'objectif de favoriser la collaboration, l'échange et l'apprentissage durant le jeu... vous serez toutes et tous logés à la même enseigne !

Il y aura dans ce GN plus de rôle-play que de magie, mais c'est à 100% assumé...

Nous vous rappelons que la principale règle c'est le fair-play et que la principale consigne de jeu est : amusez-vous !

Dans ce cadre, le rôle des gentils organisateurs de cet événement ne sera pas de jouer à la surveillance des règles, mais plutôt de contribuer à la dynamique du jeu.

Dernier point à souligner : le jeu sera principalement organisé entre 9h00 et 1h30 du matin, pensez à gérer vos heures de sommeil pour ne rien rater du GN ! ☺

Les points de vie

À la base, et sauf spécification sur votre feuille de perso précisée par l'organisation, vous disposez tous de 3 points de vie. Lorsque vous tombez à 0, votre vie est en danger et vous devez être soigné dans les 15 minutes.

Les blessures

Il existe 3 seuils de blessure :

1. Légère (*)
2. Grave (**)
3. Mortelle (***)

(*) Un joueur qui a reçu une blessure légère à la jambe ou au torse ne peut plus courir. Un joueur qui a reçu une blessure légère au bras ne peut plus l'utiliser.

(**) Un joueur qui a reçu une blessure grave tombe inconscient pendant 30 secondes, puis se réveille, mais est immobilisé par la douleur et doit être soigné dans les 30 minutes.

(***) Un joueur qui a une blessure mortelle agonise pendant 15 minutes. S'il n'est pas soigné dans ce laps de temps, il décède.

Après un soin d'une blessure par arme blanche, le joueur est incapable de se déplacer pendant 30 minutes (le temps que les antalgiques ou le sort de soin fassent effet). Pour une blessure liée à un sort, incapacité également pendant 30 minutes ; après une blessure par balle durant 1h.

Seules les personnes ayant des **compétences médicales** ou **des sorts de soins** (ce qui n'est pas la même chose que « premiers soins » expliqué plus bas) auront accès aux règles de soins et la possibilité de soigner.

En cas d'assassinat en jeu, il sera demandé à l'assassin de prévenir les orgas afin de s'assurer de la validité de l'action (en termes de compétences et sorts, pour la victime et l'assassin) ; merci !

Vous ne trouvez pas un orga ? Pas grave... allez au bar, on vous renseignera !

Les dégâts

Tout type de blessure doit être joué avec réalisme (choc d'impact, locomotion, handicap au combat...). Un coup avec une arme de contact ou une arme de jet (couteau de lancer, brique, rouleau à pâtisserie ...) fait perdre 1 seuil de blessure. Ainsi après 3 coups de ce genre, le joueur est mortellement blessé (blessure mortelle).

Les armes à feu (revolvers, pistolets...) infligent, elles, 2 seuils de blessure. Ainsi un joueur "classique" subit une blessure grave, donc tombe inconscient pendant 30 secondes.

Les sorts « de combats » infligent 1 à 3 points de dégâts (cf. Tableau des sorts). Néanmoins, il est possible d'utiliser des sorts de protection qui protègent de 1 à 3 points de protection (cf. Tableau des sorts).

Exemple : un joueur A lance « Sectumsempra » (2 pts de dégâts), le joueur B lance « Protego » (1 pt de protection) : B recevra 1 pt de dégât et tombe en blessure légère.

La Magie

Le système des sorts

Nous avons souhaité garder une jouabilité maximale et ne pas casser la dynamique que les joueurs mettront en place.

Pour ce faire, nous avons fait le choix de mettre peu de sorts en jeu et d'accorder peu de sorts à vos personnages en début de jeu.

Notre objectif est, d'une part, d'éviter le « grosbillisme » et, d'autre part, de vous inciter à apprendre et à progresser dans votre découverte et votre pratique de la magie !

L'organisation a mis à votre disposition une liste de sorts. Précisons qu'il y a 10 nouveaux sortilèges, ajoutés dans cette liste, depuis le premier épisode. Vous êtes tenus de les connaître TOUS par cœur.

En effet, même si vous ne pouvez pas incanter tous les sorts, quelqu'un pourrait les lancer sur vous et vous devez être capables d'en jouer les effets.

C'est le seul élément qui assurera la jouabilité du concept ! Ne prenez pas ce point à la légère ; nous vous demanderons de nous expliquer deux sorts au hasard lors de votre check-in et les joueurs qui ne sauront pas répondre, devront réviser jusqu'à la maîtrise (ou pourront rentrer chez eux...) ; c'est dur, mais c'est une condition nécessaire pour assurer le plaisir de jeu de tout le monde.

Dans le jeu, il existe 4 niveaux de sorts : (cf. Tableau récapitulatif)

- Sort de base : niveau 1 (= 1 pt à la création)
- Sort moyen : niveau 2 (= 2 pts à la création)
- Sort complexe : niveau 3 (= 3 pts à la création)
- Sort impardonnable : niveau 4 (= 4 pts à la création)

Votre personnage débutera le jeu avec 5 ou 6 sorts qui équivalent à 10 points de création (souvent 1 complexe, 2 moyens et 3 de base) ; tout dépendra de l'histoire de votre perso.

Apprendre de nouveaux sorts

Durant le jeu vous disposerez de 4 slots pour apprendre un (de) nouveau(x) sort(s).

Pour envisager un développement magique, il faut d'abord savoir ce que l'on peut apprendre :

- Un sort enseigné à l'école (**vert**) est relativement facile à apprendre, une heure après sa découverte, vous pouvez l'utiliser ! Il vous coutera 1 slot par niveau et n'importe qui (même les enfants) peut vous l'apprendre. Pour réaliser l'apprentissage, vous passerez 5 minutes à répéter le sort avec votre professeur.
- Un sort enseigné en famille ou entre amis (**mauve**) est relativement facile à apprendre, une heure après sa découverte, vous pouvez l'utiliser ! Il vous coutera aussi 1 slot par niveau et n'importe qui (y compris un enfant) peut vous l'apprendre. Pour réaliser l'apprentissage, vous passerez 5 minutes à répéter le sort avec votre professeur. **MAIS** en général, ce sont des sorts qui ne sont pas appréciés dans le Monde magique... Soyez discrets lors de vos cours ; sinon, il y a beaucoup de chance que les autres sorciers se moquent de vous !
- Un sort enseigné dans certaines professions particulières (**Orange**) est plus compliqué à apprendre. Vous devez vous isoler avec votre professeur pendant 20 minutes (un joueur expert qui possède le sort **dans ses sorts de début de jeu** – un joueur ayant appris un nouveau sort est considéré comme novice avec ce nouveau sort). Il pourra ensuite utiliser le sort quatre heures plus tard. Les sorts « oranges » coûtent à nouveau le même nombre de slots que compte le niveau du sortilège.
- Un sort qui n'est pas enseigné (**rouge**) peut s'apprendre dans les livres. Vous devrez décoder des livres et trouver le nom du sort codé dans le livre (cf. section « découvrir une information dans un texte »). Attention : notez bien le titre du bouquin sur votre feuille de slots. Vous pourrez utiliser le sort le lendemain, et il consommera 1 slot par niveau d'arcane.
- Un sort très difficile à apprendre (**noir**) nécessitera qu'un mage noir vous l'apprenne pendant 30 minutes dans la discrétion la plus totale. Ce sortilège impardonnable sera utilisable le lendemain et consommera 3 slots.

Récapitulatif

	Enseigné à l'école	Enseigné en famille ou entre amis	Enseigné dans certaines professions	Pas enseigné, mais possible à apprendre seul	Pas enseigné et très difficile à apprendre
Sort de base	1 pt	1 pt	1 pt	1pt	
Sort moyen	2 pts	2 pts	2 pts	2 pts	
Sort complexe			3 pts	3 pts	
Sort impardonnable					4 pts
- Apprentissage	5 minutes	5 minutes	20 minutes	Bibliothèque	30 minutes
- Utilisation	1h après	1h après	4h après	Le lendemain	Le lendemain
- Slot(s)	1 par niveau	1 par niveau	1 par niveau	1 par niveau	3
- Prof.	<i>N'importe qui</i>	<i>N'importe qui</i>	<i>Un expert</i>	<i>Livre / parcho</i>	<i>Mage noir</i>
- Discrétion	Pas nécessaire	Nécessaire	Nécessaire	Nécessaire	Absolue

Lancer un sort

Indépendamment de leur « couleur » (relative à l'apprentissage), il y a 5 types de sorts :

- Action : sur un objet ou une personne
- Soins : sur une créature ou une personne
- Attaque : sur une créature ou une personne
- Défense : contre un sort ou une créature
- Impardonnable : des sorts qui ne seront évidemment pas lancés... ;-)

Schématiquement :

- ⇒ Pour lancer un sort d'action ou de soin, faites un mouvement de baguette, prononcez le nom du sort et donnez le nom de l'objet ou de la personne impactée par le sort.
- ⇒ Pour lancer un sort d'attaque ou impardonnable, vous devez avoir un contact visuel (les yeux dans les yeux – au besoin appelez la personne) puis faites un ample mouvement de baguette et lancez votre sort. L'éventuel contre-sort (de défense) doit arriver dans la foulée pour annuler ou atténuer les effets de l'attaque (c'est-à-dire pas 10 secondes plus tard !) ; jouez le fair-play !

L'incantation, ou l'appel aux Arcanes magiques

Pour que la Magie fonctionne, et donc qu'un sortilège puisse être effectivement lancé, il est impératif pour le lanceur que :

- la/le Sorcier(e) soit muni (en main, bien sûr) de sa propre baguette [sauf exception précisée explicitement dans la fiche de personnage, et elles sont rares...]; pas de baguette, pas de sort!!
- la/le Sorcier(e) fasse tournoyer au moins une fois sa baguette dans les airs, face à elle/lui, avant de lancer l'incantation [il ne suffit pas de sortir sa baguette et de la pointer vers l'objet/le sujet du sortilège lancé].
- une fois le mouvement dans les airs réalisé, le(s) mot(s) d'incantation [correct(s), sinon cela ne peut fonctionner] doi(ven)t être prononcé(s) par le lanceur à haute et ostensible voix (pour faire appel ouvertement aux arcanes magiques...)

Quelle que soit votre lecture de ce qui précède, cela signifie qu'il est totalement impossible de lancer un sort "flash" (= trop instantané) et/ou silencieux. Et donc qu'en cas de baguette magique perdue ou confisquée, le potentiel magique de la / du Sorcier(e) est toujours bien présent, mais aucun sortilège ne peut provisoirement être lancé.

Par ailleurs, les sorts maîtrisés (voir fiche de perso et apprentissages validés) ne connaissent pas de limite d'utilisation journalière; mais le lanceur ne peut successivement incanter le même sortilège plus de 3 fois d'affilée (sinon, il prend un gros risque en lien avec l'intégrité hétéroclite de sa baguette). En outre, la fréquence de lancement d'un sort (quel qu'il soit) est limitée. En effet, il faut à chacun(e) le temps de "ressourcer son énergie magique" après toute incantation (même si l'effet espéré n'a pas pu se concrétiser, par exemple en cas de sort défensif face à soi). Ainsi, deux sorts lancés par la même personne doivent être espacés d'au moins 10 réelles secondes a minima du vrai minimum (comptez "10 crocodiles d'île...")

La quintessence des Sortilèges

Les différents sorts sont composés de multiples éléments qu'il vous faut bien comprendre :

Le(s) mot(s) d'incantation. Comme précisé ci-dessus, il doit être prononcé de façon correcte et l'effet induit par le sort doit être clair pour tout le monde : le lanceur comme l'éventuelle cible. Certains de ces effets de sortilèges sont très simples/rapides à comprendre/retenir ; d'autres demandent davantage de nuances et une lecture préalable attentive...

La nature du sortilège vous permet de le classifier plus aisément (sorts d'*action*, de *soins*, d'*attaque*, de *défense* ou *impardonnables*), mais aussi vous indique le cas échéant le seuil de blessure occasionné (qui ne sera pas prononcé par le lanceur) ou la protection/récupération éventuelle relative à celui-ci.

Le niveau du sort est également une info essentielle. Outre le gage d'une juste répartition des pouvoirs magiques entre tou(te)s les Sorcier(e)s, en début d'aventure, cet indice permet de savoir quel sort est potentiellement actif contre un autre, selon son niveau. Exemples :

➤ "*Destructum*" (niv.3) fonctionnera contre "*Expelliarmus*" (niv.2) mais malheureusement pas contre "*Doloris*" (niv.4);

➤ De la même manière, "*Inexpugnabilis*" (niv.3) protégera durant 3 min. d'un lancement de "*Stupefix*" (niv.2) ou d'un méchant "*Sectumsempra*" (niv.3) - voir indice de protection - mais évidemment pas d'un terrible "*Imperium*" (niv.4), dommage pour la cible...

Bref, vous avez bien compris le principe, le niveau de sort a toute son importance. Quant à l'annulation ou la déduction dégâts//protection, tout cela est bien expliqué dans les règles.

Et enfin, la couleur du sortilège (vert, mauve, orange, rouge ou noir) doit être elle aussi bien comprise car ayant un impact sur les modalités d'apprentissage de nouveaux sorts en cours d'aventure: la source de l'enseignement, la durée d'apprentissage, sa relative difficulté et la place qu'il prend dans votre potentiel total à assimiler [NB : pour rappel, quoi qu'il advienne, 4 slots maximum sur l'ensemble du GN et validation d'orga nécessaire à chaque coup].

Une particularité : légilimens et occlumencie

Certain(e)s sorcier(e)s ont la particularité de pouvoir lire dans les pensées (= légilimens). Concrètement, si cette capacité figure dans votre fiche personnage, et que vous souhaitez l'utiliser, voici les étapes à suivre :

1. trouver un orga ;
2. lui expliquer qui vous ciblez et ce que vous cherchez ;
3. l'orga ira discrètement discuter avec la personne, a priori sans vous pointer ;
4. l'orga vous donne ensuite le résultat.

Attention toutefois, si le sorcier ciblé possède des dons d'occlumencie... l'orga révélera à la personne ciblée qui a lancé un légilimens contre elle et ce que cette personne cherchait (dans ce cas, vous n'obtiendrez bien sûr aucune information).

Il faut donc bien réfléchir et ne pas lancer ce sort à la légère ; il peut facilement se retourner contre vous...

Les potions

Réaliser une potion à Loch Dragonus nécessite 2 éléments :

- le joueur doit être en possession de la recette complète ;
- le joueur doit être en possession des différents ingrédients nécessaires à sa réalisation.

Il peut ensuite se rendre au desk-orga où il recevra un parchemin et une fiole.

Le parchemin précise les effets de la potion (et comment les jouer). Les effets ne se feront évidemment sentir que si la fiole est entièrement bue !

Si, pour des raisons TI, vous ne souhaitez pas qu'un joueur sache que vous lui avez administré une potion ... prévenez un organisateur avant l'ingestion et cet orga apportera le document contenant les effets à votre place, afin de garantir votre anonymat !

Les différents composants des potions seront représentés par des petits éléments (krafts) qu'il vous sera possible de collecter à différents endroits du domaine de Loch Dragonus.

Les armes à feu

(essentiellement pour les Woldus)

Les armes à feu autorisées pour ce GN seront fournies par l'organisation. Tout le monde n'est pas naturellement bon tireur, aussi y a-t-il trois niveaux de tir, qui permettent de toucher progressivement plus aisément le torse, un bras ou une jambe (NB: le tir à la tête est limité au "headshot" à bout portant, voir ci-dessous).

- ▶ "Bof" : nécessite 3 coups dans le vide avant de toucher la cible.
- ▶ "Bon" : nécessite 2 coups dans le vide avant de toucher la cible.
- ▶ "Beef" : nécessite 1 coup dans le vide avant de toucher la cible.

Lorsque vous tirez avec une arme à feu, vous devez annoncer la localisation choisie au terme du nombre de tirs dans le vide. Par exemple : « rate », « rate », « JAMBE » pour un bon tireur.

Le tir dit « à bout portant » est la seule façon de toucher à la tête ("headshot"). Il touche automatiquement, mais est dès lors scrupuleusement limité au niveau des distances de tir : à maximum 1 mètre de distance pour un tireur "Bof", maximum 2 mètres pour un tireur "Bon" et maximum 3 mètres pour un tireur "Beef". Précisons donc qu'un tir à bout portant ne doit pas nécessairement être localisé dans la tête, mais peut très bien viser un membre ou le torse (qui sera directement touché).

Les compétences

(essentiellement pour les Woldus)

Corps à corps

Cette compétence vous donne la possibilité de vous battre au corps à corps avec quelqu'un. Vous disposerez sur votre feuille de personnage d'un score allant de 1 à 5.

« 1 » représente la crevette et « 5 » l'ours de combat ! Si vous devez vous battre, annoncez-vous votre score discrètement, simulez le combat et ... que le meilleur gagne !! En cas d'ex-aequo, les deux joueurs tombent dans les pommes.

La compétence corps à corps permet également, à partir et au-delà du niveau 3, de porter des coups assommants. Pour se faire, il vous suffit de venir par derrière la personne (elle doit être surprise) et d'annoncer « coup assommant ».

La personne perd conscience, quel que soit son niveau de corps à corps pendant 1 minute. Un coup assommant n'entraîne pas de niveau de blessure.

Arme à feu

Cette compétence vous permet d'utiliser une arme à feu. Votre niveau de tireur vous sera également indiqué sur votre feuille de personnage (cf. règles sur les armes). Tout joueur récupérant une arme et ne disposant pas de la compétence devra le signaler à un orga qui lui expliquera les modalités d'usage d'une arme en fonction de son personnage. Attention, le fait de posséder cette compétence ne vous donnera pas automatiquement une arme en jeu, mais si vous en trouvez une, vous pourrez l'utiliser.

Crochetage

Cette compétence vous permet d'ouvrir une porte fermée à clé. Pour utiliser, cette compétence, vous devez compter jusqu'à 120 à voix haute afin de symboliser les 2 minutes nécessaires pour réaliser le crochetage de la serrure.

Attention, voici la légende des symboles sur les portes :

- Porte normale : carré vert (Zone TI)
- Porte fermé et crochetable (ou via sort) : carré bleu (Zone TI)
- Porte fermée : carré jaune (Zone TI)
- Porte interdite : carré rouge (Zone TO)
- Porte inexistante : carré noir c'est un mur (Zone TO)

Faussaire

Cette compétence vous donne la possibilité d'injecter de faux documents en jeu. Tout document devra être validé par un orga avant d'intégrer le jeu. Donc, parlez-nous de vos idées **avant** de les réaliser, histoire que vous ne perdiez pas une heure de jeu à faire un joli faux que nous risquons de vous refuser !

Premiers soins

Cette compétence vous permet de stabiliser un blessé pendant 5 à 10 minutes. En gros, vous avez votre brevet Croix-Rouge ! Vous savez comprimer une plaie qui saigne, faire du bouche-

à-bouche (pour de faux bien sûr !) et mettre les gens en position latérale de sécurité... mais c'est tout !

Découvrir une information dans un texte

Vous trouvez un document dont le titre semble vous intéresser... tournez la première page et vous aurez un petit abstract de ce qu'il contient ainsi qu'une ligne de cases codées de 1 à X en fonction de l'importance du document.

Si le document vous semble intéressant : vous pourrez le lire ... le texte que vous allez lire est a priori lié aux informations qu'il contient... et dans ce texte se cachent des chiffres ; ces chiffres remplacent des lettres. Pour décoder le contenu du document, vous devez replacer la vraie lettre (remplacée par le chiffre) sous son chiffre dans le tableau...

Merci de bien vouloir recopier la ligne de cases codées sur une de vos feuilles de papier afin de laisser les documents intacts pour les autres joueurs.

Un exemple ?

Voici un document :

Titre : Exemple de code

**Abstract : vous trouverez dans ce document
un exemple du code utilisé lors de la Garden-party**

Ligne de case codée :

1	2	3	4	5	6	7

Texte : La noblesse d'un royaume, d'un pays, d'un peuple, d'une principauté ou d'une provin¹e renvoie généralement à la notion d'ordre ou de caste et désigne alors la condition d'un groupe social distinct et hiérarchisé jouissant de privilèges. Généralement endoga³e et héréditaire, ce groupe social se voit historiquement attribuer et réserver des fonctions d'autorité militaire, civile ou religieuse ⁴plus ou moins étendues ainsi que ce⁵tains emplois publics dits alors emplois nobles. La classe noble, y comprenant de l'aristocrat⁶e et de la petite noble⁷se, s'oppose généralement à la condition de vilain ou de roturier.

Recopie :

1	2	3	4	5	6	7
C	O	M	P	R	I	S

Dernières remarques

L'alcool

Nous sommes dans le cadre du GN et pas d'une soirée « murge »... chacun est responsable de sa consommation d'alcool et nous vous demandons d'être raisonnables et de maîtriser votre consommation : les orgas sont là pour vous permettre de vivre une expérience de jeu de rôle, pas pour gérer vos cuites !

Toute personne en état d'ébriété sur le site sera, au minimum, reconduite à sa chambre par un orga le temps qu'il dégrise ! En cas d'excès trop important, nous nous réservons le droit d'appeler un taxi afin que la personne soit reconduite chez elle en toute sécurité.

Nous n'imposons pas cette règle par plaisir, mais pour la sécurité et le plaisir de jeu de tout le monde (adultes et enfants).

Les enfants

Généralités

Vous rencontrez, dans le château, l'un ou l'autre pensionnaire habituel de l'institution qui n'a pas eu la chance de rentrer chez lui pour Noël. Ceux-ci restent à l'école pour les fêtes...

Nous vous rappelons que les parents TO qui viennent avec leurs enfants dans le jeu restent responsables, à tout moment, des actes de leurs enfants -> briefez-les bien et réfléchissez bien lorsque vous prendrez la décision de venir avec eux ... Les écoles de magie ne sont de toute façon pas ouvertes aux enfants de moins de 12 ans.

Couvre-feu

À Loch Dragonus, le couvre-feu est fixé à 22h pour tous les enfants. Ils doivent regagner leur dortoir... Néanmoins, ils sont susceptibles de « faire le mur » entre 22h et minuit et de revenir dans le château ... si tel était le cas, s'ils sont vus par un des préfets ou un des professeurs, leur Maison perdrait automatiquement des points ... et ils seraient reconduits dans leur dortoir (là, nous sommes TI).

Par contre, après minuit, plus un seul enfant n'est autorisé à quitter son dortoir ! Briefez bien vos enfants : minuit=dodo !

Pour tous

Pour les autres (qui ne seront pas accompagnés d'enfants), nous aimerions que vous gardiez en tête que les enfants en sont, pour la majorité d'entre eux, à leur première ou deuxième expérience de GN et donc agir en conséquence (nous ne sommes pas là pour les dégouter du jeu de rôle, que du contraire ! Ils ont droit à leur part de magie et à votre attention).