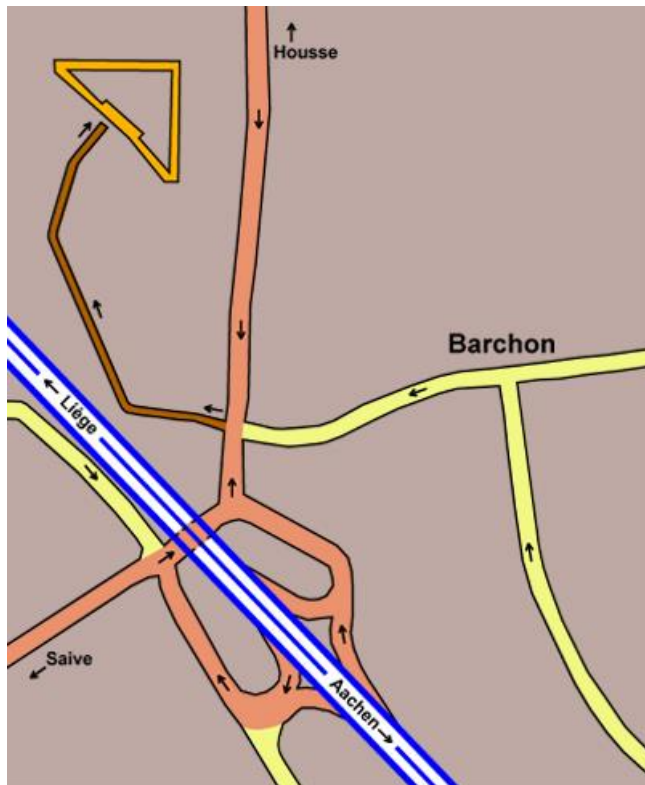


Le premier épisode du GN « Walking Z » se déroulera du vendredi 15 avril 2016, en début de soirée, au dimanche 17 avril 2016, au lever du soleil. Le vendredi, vous pouvez arriver sur site dès 18h00.



Le lieu de l'activité est le **Fort de Barchon** (Rue du Fort, 4671 Blégny).

Accès : Autoroute E40, Sortie 36 (Blégny) :

- ⇒ En venant de Liège : Prendre à droite, au rond point, prendre la première sortie, passer le pont. Au second rond point, prendre la seconde sortie (tout droit). Au troisième rond point, prendre la troisième sortie.
- ⇒ En venant d'Aachen : Au premier rond point, prendre la première sortie. Au second rond point, prendre la troisième sortie.

Le lieu de parking sera indiqué, à l'extérieur du fort, à votre arrivée.

Pour rappel, le montant de l'inscription est à virer avant que celle-ci ne soit considérée comme valide. La participation est à payer sur le compte bancaire BE53 3631 5218 4653 (au nom de Laurent Kesteloot) avec la communication « Nom + Prénom - WZ1 - PJ/PJP/PNJ » :

- ❖ 100,00 euros pour un PJ créé par vos soins ;
- ❖ 100,00 euros pour un « PJ pré-écrit » ;
- ❖ 50,00 euros pour un PNJ (nécessite une acceptation préalable de l'Organisation).

Ce GN correspond à une formule « all in », donc vous ne devez pas prendre d'argent supplémentaire.

Tout ce que vous amenez (vêtements, armes, etc. explicitement autorisés pour votre personnage) doit être correctement identifié (par étiquetage et/ou signe distinctif particulier). Rappelons que tout élément de jeu peut être volé en RP ou fouillé sur une dépouille.

Vos objets « HRP » (ou vos éléments de jeu si vous ne commencez pas directement en humain) seront entreposés dans le local de l'Organisation. À cet effet, nous vous demandons de les placer dans un sac poubelle « PMC » (propre) clairement identifié au marqueur indélébile (évités le papier nominatif qui ne tient qu'avec un petit bout de papier collant...).

### **Bref explicatif sur la dynamique de jeu**

Tous les joueurs n'incarneront pas leur personnage dès l'entame du jeu. En effet, certains d'entre vous joueront des rôdeurs – aux côtés des Orgas et PNJ's – avant d'intégrer le groupe de survivants (au fil des malencontreuses disparitions). Dans ce système de « turn over », chaque humain tué devient évidemment un rôdeur, avant de réintégrer ultérieurement les vivants avec un nouveau personnage. Nous garantissons à chaque PJ (qu'il soit « pré-tiré » ou créé on-line) d'avoir l'occasion de pouvoir jouer son personnage... autant de temps qu'il le pourra ! ;-). Après le personnage initial, le(s) suivant(s) que le joueur incarnera sera/seront systématiquement pré-écrit(s) et sélectionné(s) par l'Organisation.

L'Organisation demande également à chaque participant de bien vouloir se munir d'une tenue complète de rôdeur. Nous pensons que vous comprenez pourquoi ! ;-p

Vivement de vous y retrouver !!

## ➤ LES SURVIVANTS

### Quelques règles de sécurité (simples mais importantes !)

- ✓ Jamais un rôdeur ne peut être frappé/poussé à mains nues ; ce serait d'ailleurs un non-sens de jeu (vu le risque de morsure) et aucune compétence ne le prévoit !
- ✓ La seule arme de contact permise, avec un rôdeur, est une arme de GN en latex (avec retenue, sans coup à la tête ni d'estoc) ; tout autre contact est interdit (avec votre pistolet déchargé, l'objet de la pièce qui vous tombe sous la main, la porte que vous lui fermez dessus, etc.)
- ✓ La seule arme de jet permise est une arme de GN en latex sans structure rigide, donc prévue pour être lancée (une hache de jet, un couteau de lancer, une flèche ou un carreau avec extrémité en mousse, etc.)
- ✓ Dans tous les cas, soyez maîtres de vos réactions et responsables de votre parfait état de joueur...

### Les points de vie

Il existe 3 seuils de blessure :

- 1) Légère (\*)
- 2) Grave (\*\*)
- 3) Mortelle (\*\*\*)

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

(\*\*) Un survivant qui a reçu une blessure grave tombe inconscient pendant 30 secondes, puis peut se relever mais ne peut plus courir, ni se battre.

(\*\*\*) Un survivant qui a une blessure mortelle agonise pendant 5 minutes. S'il n'est pas soigné dans ce laps de temps, il décède.

Un personnage décédé, tué par un rôdeur ou non, se relève en rôdeur après un laps de temps allant de 2 minutes à 1 heure (choisis le moment le plus opportun pour pouvoir assouvir ta faim de rôdeur...), à moins que quelqu'un lui ait coupé la tête et/ou transpercé le cerveau de part en part.

Une fois son personnage mort, puis le rôdeur « tout frais » (généralisé par ce décès) décapité, le joueur signale au QG orga que son perso s'est fait avoir. Il se rend alors au maquillage et joue un rôdeur. Il ne pourra ensuite incarner un nouveau personnage qu'une fois la place laissée vacante par un autre joueur.

### 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, arc...) fait perdre 1 seuil de blessure. Ainsi après 3 coups de ce genre, le joueur « classique » est mortellement blessé (= blessure mortelle).

Les armes à feu de poing (revolvers, pistolets... toutes armes à feu à 1 main) infligent 2 seuils de blessures. Dans ce cas de figure, un joueur « classique » subit une blessure grave, donc tombe inconscient pendant 30 secondes, puis peut se relever mais ne peut plus courir, ni se battre.

Les armes à feu d'épaule (fusils, mitraillettes... toutes armes à feu à 2 mains) : 3 seuils de blessures et amènent directement à blessure mortelle.

Les tirs à bout portant (1 mètre maximum !) touchent automatiquement.

### Précision sur le matériel

Le matériel revêt une importance capitale dans le jeu. Tout le matériel en possession des PJ's et des PNJ's est récupérable ou volable à l'exception des sous-vêtements et des chaussures.

Pour rendre les choses opérationnelles, tout le matériel personnel (préalablement et explicitement autorisé en jeu par l'Organisation) doit être étiqueté avec votre nom IRL. L'organisation met en place un dispositif où à la fin du jeu, chacun viendra déposer le matériel ne lui appartenant pas.

Cette disposition simulera parfaitement la promiscuité des PJ's, développera le troc, les échanges de services (voir règles sur le remplacement ou la réparation des armes) et le commerce.

Tout le matériel dont vous pouvez disposer (voir création de personnage) doit tenir dans maximum un sac d'une contenance moyenne (30-50 litres) car vous ne vous déplacez pas avec votre maison sur le dos !

Concrètement, au niveau de ses **possessions personnelles**, tout joueur dispose de trois slots d'« objets usuels » pour démarrer en jeu. En guise d'exemples, pour chaque fois un slot :

- ✓ Un sac à dos vide ;
- ✓ Un briquet ;
- ✓ Un paquet de cigarettes ;
- ✓ Une plate de gnaule ;
- ✓ Un ouvre-boîte ;
- ✓ Une lampe de poche « dynamo » ;
- ✓ ...

Rien n'est donc « gratuit » vis-à-vis de ces possessions initiales, et jamais deux objets ne seront comptabilisés pour un seul ! Notons aussi que ces trois slots d'« objets usuels » ne peuvent en aucun cas contenir des armes (couteau, flingue, etc.), des munitions (rondelles) ni des protections (cuir, casque, etc.) ; c'est uniquement la sphère professionnelle et/ou vos trouvailles en jeu qui détermineront votre matériel de ce type...

**IMPORTANT** : L'Organisation demande également à chaque participant de se munir d'une tenue complète de rôdeur. Nous pensons que vous comprenez pourquoi !

### Les armes de contact

Sauf cas particuliers (validés par l'Orga lors de la création du personnage), selon ce qui vous sera permis de prendre, nous exigeons des armes du XXI<sup>e</sup> siècle : pelle, pioche, hache, machette, matraque, couteau, batte de baseball, club de golf... Ces armes doivent être en mousse et latex, sécurisées comme il faut ! Leur utilisation doit se faire de façon intelligente et mesurée. Les coups doivent être portés sans violence, mais avec réalisme. Les coups à la tête et les coups d'estoc (avec la pointe) sont strictement interdits.

### Les armes à feu

Les armes à feu autorisées pour ce GN sont les pistolets/fusils à pétards (rondelles de 8 ou 12 coups). Tout le monde n'est pas naturellement bon tireur, aussi y a-t-il trois niveaux de tir.

NIVEAU	Bras - torse - jambes	Tête*
« <b>Bof</b> »	3 coups dans le vide (x2 si obstacle)	6 coups dans le vide
« <b>Bon</b> »	2 coups dans le vide (x2 si obstacle)	4 coups dans le vide
« <b>Beef</b> »	1 coup dans le vide (x2 si obstacle)	2 coups dans le vide

\* Le tir à la tête n'est pas autorisé au delà de 10 mètres.

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 : « *pan* », « *pan* », « *JAMBE* » pour un bon tireur.

Pour rappel, comme dit ci-dessus, les tirs à bout portant (1 mètre maximum !) touchent automatiquement.

Notons que toutes les amorces, sans exception, sont fournies par l'Organisation. Inutile d'en emporter « pour le cas où »... Une fouille corporelle minutieuse sera imposée avant le début du jeu pour éviter les tentations, en ce qui concerne les amorces comme le reste !

Les rondelles d'amorces (8 ou 12 coups) ne peuvent en aucun cas être désolidarisées afin d'être insérées dans une arme pour laquelle elles ne sont pas conçues. Ces tailles de rondelles d'amorces symbolisent différents calibres de munitions (9mm, 44 magnum, etc.) qu'il est impossible de trafiquer afin de les adapter à une arme utilisant d'autres diamètres de projectiles.

Précisions enfin que si une amorce devait ne pas péter (malgré la bonne qualité du produit que l'Organisation fournira), c'est qu'il sera considéré que la douille ou la cartouche a été mal construite (minutions artisanales) ou mal conservée (trop vieille, humidité, etc.) ; aussi, le coup ne part pas, sans pour autant endommager votre arme. Il faut donc tirer une fois supplémentaire (soit dans le vide, soit sur la cible, selon où vous en étiez) pour clôturer votre action de tir, malgré la munition défailante.

Au niveau des **obstacles** liés au tir, lors d'un échange de coups de feu, il se peut que vous soyez partiellement ou entièrement dissimulé derrière un obstacle (un mur, une porte, un muret, ...). Si vous êtes entièrement à couvert, vous êtes inatteignable pour votre assaillant. Si par malheur, vous n'étiez que partiellement dissimulé et laissez apparaître une partie de votre corps, le tireur peut toucher la localisation visible, moyennant le double de coup dans le vide normalement nécessaire pour atteindre une localisation. Par exemple : un tireur très « bof » voit apparaître un morceau de bras, il tire 6 coups dans le vide avant d'annoncer « bras ».

### La dégradation des armes

Les **armes de contact** : lors d'un combat, un Orga / un PNJ peut déclarer à un joueur que son arme vient de se briser (lors du choc avec un os du rôdeur que le joueur vient de matraquer par exemple). L'arme ne sera plus utilisable avant d'avoir été réparée.

Les **armes à feu** : le manque de produits d'entretien, de pièces de rechange ou encore l'usage de munitions « maison » rendent les armes à feu assez enclines à tomber en panne. Lors d'un combat un Orga / un PNJ peut déclarer à un joueur que son arme à feu vient de s'enrayer : une munition ayant explosé dans le canon, culasse bloquée, etc. Bref, l'arme ne sera plus utilisable avant d'avoir été réparée.

Les **armes de jet** : idem que pour les armes à feu, sauf que c'est la corde ou la structure de l'arme qui a lâché.

Dans de tels cas, l'Orga / le PNJ annoncera « *bris d'arme* ». Il faudra attendre un moment calme pour réparer votre arme si toutefois vous disposez du matériel adéquat (kit de nettoyage/aiguillage).

### Comment assurer le renouvellement du matériel ?

Si vous vous êtes fait voler votre matériel « en jeu », ce dernier est probablement toujours entre les mains d'un autre joueur. L'organisation dispose d'un stock de matériel en tout genre (vêtements, couvertures, nourriture, armes, etc.) qui couvriront vos besoins de jeu, lors de la création d'un nouveau personnage « humain ».

PS : si vous n'avez vraiment pas de chance et que vous vous retrouvez presque nu, ne vous tracassez pas tout de suite, l'organisation a des vêtements pour vous...

### Les protections

Attention : Même si vous bénéficiez d'une protection, vous devez quand même jouer le choc du coup reçu !

**Cuir** : protège du premier coup à l'arme blanche reçu lors de chaque combat ; pas du second coup, ni des suivants ! ;-)

**Kevlar** ou **gilet pare-balles** : protège du premier coup à l'arme blanche reçu lors de chaque combat ; pas du second coup, ni des suivants ! ;-). Si le joueur prend une balle, il ne perd pas de point de vie mais tombe au sol et se tord de douleur pendant 30 secondes à cause du choc de la balle, que la balle ait été tirée par une arme de poing ou une arme d'épaule. En revanche, si lors d'une même scène de combat une nouvelle balle est reçue, le porteur du gilet prend les seuils de blessure diminués de 1. Ceci, bien sûr, s'il ne s'agit pas d'un head shoot !

**Casque** (de moto, de roller, de chantier, etc.) : protège contre l'assommement.

### Les soins

Un personnage possédant la compétence « *premiers soins* » peut éviter à un humain agonisant de décéder, en restant auprès de lui. De plus, avec un kit de premiers soins ou dans une salle de soins, il peut rendre un seuil de blessure après 5 vraies minutes de soins et 30 minutes de repos complet (allongé avec une couverture), ce qui peut contraindre à une protection statique ou un déplacement du blessé.

Un personnage possédant la compétence « *médecine* » peut, avec un kit de chirurgie ou dans une salle de soins, rendre deux seuils de blessure après une opération de minimum 10 minutes et un repos d'1h (allongé avec une couverture), ce qui peut contraindre à une protection statique ou un déplacement du blessé.

Enfin, il existe des substances qui aident au rétablissement (voir équipements éventuels).

### Les morsures

L'un des problèmes, dans Walking Z, c'est qu'il y a des rôdeurs... Au-delà donc des seuils de blessure décrits ci-dessus, il est probable qu'un ou plusieurs rôdeurs tentent de vous arracher la carotide ! Ainsi, si une main de rôdeur est posée sur vous, c'est que le marcheur est au contact et vous agrippe (sans conséquence). Si une seconde main de rôdeur est simultanément posée sur vous (celle du même rôdeur ou d'un autre !!), vous êtes irrémédiablement mordus. Vous êtes paralysés dans l'entrave de ce(s) dernier(s) et, quoi que vous fassiez, vous êtes déjà mort. À cet instant précis, vous hurlez de douleur pendant 30 secondes avant de tomber au sol. Suite à cette morsure, la transformation est irréversible, vous devenez vous-même rôdeur au terme de deux minutes minimum...

### Les compétences

Les survivants humains n'ont pas besoin de compétences attribuées pour réaliser tout ce que le commun des mortels sait effectuer. Nombre de compétences sont donc collectives et implicites, comme par exemples :

- ✓ Frapper, dans la mesure de ses moyens physiques, un rôdeur avec une arme blanche ;
- ✓ Avoir du charisme, mentir, voler un objet à autrui, ou le persuader de le donner ;
- ✓ Utiliser un ordinateur en bon état de fonctionnement ;
- ✓ Tirer « comme un débutant » avec un revolver, un pistolet ou une carabine ;
- ✓ Lancer (le plus adroitement possible) un cocktail Molotov sur un groupe de rôdeurs ;
- ✓ Assommer un congénère avec un objet \* ;
- ✓ Faire des nœuds \*\* ;
- ✓ Courir le plus vite possible...

\* Pour assommer, il est impératif de surprendre son adversaire, donc de se soustraire à son attention et simuler une frappe à la tête armé d'un objet lourd « sécurisé » (en latex ou en plastique mou).

\*\* Pour l'utilisation éventuelle de cordes, il est impératif, lorsque vous simulez l'attachement des poignets, bras, pieds,... que votre cible soit consentante et soit TOUJOURS libre de se détacher à tout moment, pour des raisons évidentes de sécurité IRL.

D'autres compétences, plus techniques ou atypiques, sont attribuées en fonction de la sphère professionnelle du personnage sélectionné. Celles-ci seront décrites (y compris leurs effets) dans la fiche technique que vous recevrez avant le GN. Elles ne sont pas négociables ; ceci dit, vous pouvez décider, ou non, de les exploiter.

### Les malus

À l'image des compétences de jeu, les « malus de profil » ont pour but d'alimenter et de dynamiser le RP (par exemple pour limiter l'effet « troupeau ») plutôt que de freiner et/ou contraindre le jeu. En effet, en orientant certains comportements de vos personnages, là où les backgrounds sont assez sommaires et les interactions pourraient être davantage contextuelles, on ne peut qu'y gagner en dynamique et en réalisme. Ce genre de directions comportementales, même si elles « caricaturent » quelque peu la psychologie des personnages (qui risque beaucoup d'être oubliée dans ce type de GN effrayant), vont donc plus développer qu'étouffer le jeu d'interactions...

## ➤ LES RÔDEURS

Il existe deux types de créatures chez les marcheurs : les simples « *rôdeurs* » (ou « *rôdeurs de base* ») et les « *Zomboss* » (ou « *Boss* »).

- ❖ Les ***rôdeurs*** sont incarnés par des PJ's en attente de réintégration du jeu de survie, et sont précisément soumis aux règles décrites ci-dessous.
- ❖ Les ***Zomboss*** sont joués par des PNJ's spécifiques ou des Orgas ; ils sont « globalement » soumis aux règles développées ci-dessous. ;-) Leurs éventuelles particularités ne seront pas décrites exhaustivement.

Le rôdeur agit (se déplace, agrippe, se relève, etc.) systématiquement LENTEMENT. Il n'a qu'un seul but : mordre/dévoré tout humain à sa portée. Il se déplace seul ou en cohorte, selon le moment de la journée, la « nourriture » disponible, la géographie des lieux, la densité de population sur la zone ainsi que la perception des stimuli auditifs, visuels et olfactifs.

Pour **tuer un rôdeur**, il n'y a qu'une seule possibilité... lui « bousiller » le cerveau (tirer une balle, planter un couteau, etc.), et ce :

- ✓ Avec une arme à feu (vous connaissez déjà la règle) ;
- ✓ Avec une arme blanche ou une arme de jet. Les coups à la tête étant interdits, vous devez toucher une large zone rouge (visuellement bien délimitée) sur le bras gauche du rôdeur (entre l'épaule et le coude), et qui symbolisera sa tête. Il s'agira donc d'être précis ! Si le rôdeur est immobilisé, vous pouvez simuler sa décapitation.

Pour **ralentir un rôdeur**, il existe deux options :

- ✓ Le toucher deux fois dans les jambes (tirer une balle, le frapper avec une arme de contact, etc.) ;
- ✓ Le faire brûler (cocktail Molotov), ce qui l'empêche de bouger jusqu'à l'extinction des flammes (plus ou moins 3 min. de répit !). Concrètement, ce type de contenants explosifs consistera en un ballon rempli de farine symbolisant une bouteille d'alcool pur trouvée ; une fois le ballon explosé, le dépôt / nuage de farine correspond à la zone enflammée... même si vous êtes dedans ou que le ballon éclate sur vous ; dans ce cas, il déclencherait une torche humaine fatale auto-provoquée.

Tant qu'il n'a pas été définitivement tué, le rôdeur restera actif peu important les dommages qui lui ont été infligés. Même avec quatre balles dans l'abdomen, une jambe en moins et la moitié du corps complètement calciné, le rôdeur continuera à être dangereux, même si moins mobile.

Concernant la **morsure** du rôdeur : *ces créatures sont lentes et sans intelligence. Elles cherchent juste à se nourrir. Mais contrairement aux apparences, les rôdeurs ont une grande force physique. Il leur est facile d'immobiliser et de mordre leur proie...* En pratique, si deux mains de rôdeurs (du même ou de deux rôdeurs différents) sont posées sur un survivant, il doit s'immobiliser en hurlant quelle que soit l'action qu'il est en train d'entreprendre. Autant dire que c'est déjà trop tard ! Il est déjà un rôdeur en sursis.

\* \* \* \* \*

Voilà, c'est déjà tout ! ;-)

Comme vous le voyez, les règles sont donc simplifiées à l'extrême, de manière à permettre un jeu fluide, sans ambiguïté et continu. Essayez de les maîtriser, pour le plus grand plaisir de jeu à tous...

NB : peu avant le GN, un document « FAQ-Règles » reviendra sur les questions de joueurs les plus fréquentes de manière à clarifier les éventuelles zones d'ombre.

À très bientôt,  
L'équipe *Undead Organisation*.

Notre jeu de rôle Grandeur Nature (GN) se veut une activité volontairement effrayante. Ne vous y inscrivez pas si vous n'êtes pas certain(e) de pouvoir y gérer vos émotions.

Dans tous les cas, si vous participez à ce GN, soyez maître de vos réactions et constamment responsable de votre parfait état de joueur/joueuse.

Pour vous y aider :

- Toute substance légalement illicite est interdite ;
- Toute consommation abusive de boissons alcoolisées peut donner lieu (à la libre appréciation de l'équipe organisationnelle) à l'exclusion immédiate et définitive de l'épisode en cours.

Pour favoriser l'immersion dans le cadre que nous vous proposons et l'aspect « survival » de ce GN, le matériel (de tout type !) que vous pouvez posséder sera listé et demandera approbation préalable. Seuls les (réels) médicaments nécessaires à la bonne santé du joueur (comme un inhalateur pour l'asthme ou une gélule de traitement) ne seront pas pris en compte dans la restriction des possessions. Tout le reste (tel que la nourriture « encas », la plate de gnaule, les cigarettes, ... évidemment les armes et/ou munitions !) sera minutieusement trié et comptabilisé avant autorisation en jeu.

Dans cet esprit, et pour éviter toute éventuelle tentation, chaque joueur/joueuse sera fouillé(e) – par un(e) Orga de même sexe – avant le début du jeu.

Pour rappel, vous pouvez à tout moment décider de quitter le jeu, quelle qu'en soit la raison. Vous quittez alors discrètement et silencieusement la zone de jeu pour directement vous diriger vers le local de l'Organisation. Votre personnage est alors considéré comme mort (= « parti errer seul de le noir », vers une morsure certaine...) et vous ne pourrez réintégrer le jeu en humain qu'à la prochaine rotation vous concernant, comme lors de tout décès RP.

De façon générale, toute tricherie ou tentative avérée de tricherie lors du GN se soldera par une sanction drastique en jeu (nous avons quelques idées... ;-p). Par ailleurs, tout comportement dangereux, déplacé (HRP) ou irresponsable donnera lieu à une exclusion immédiate et définitive du GN, sans autre forme d'avertissement.

Une exclusion du jeu pour comportement inadéquat (y compris la gestion des boissons alcoolisées) ne donnera lieu, en aucun cas, au remboursement des frais d'inscription.

Quelques règles de sécurité (simples mais importantes !) concernant le jeu en tant qu'humain :

- ✓ Jamais un rôdeur ne peut être frappé/poussé à mains nues ; aucune compétence de jeu ne le prévoit et cela n'aurait d'ailleurs aucun sens RP. Pour éviter tout risque de coup réel, le contact direct avec les rôdeurs est donc systématiquement proscrit ;
- ✓ La seule arme de contact permise, avec un rôdeur, est une arme de GN en latex, homologuée pour cet usage, utilisée « avec retenue » et sans coup à la tête ni d'estoc (c'est-à-dire de face avec la pointe de l'arme) ;
- ✓ La seule arme de jet permise est une arme de GN en latex sans structure rigide, donc prévue pour être lancée (une hache de jet, un couteau de lancer, une flèche ou un carreau avec extrémité en mousse, etc.) et homologuée pour cet usage.

Pensez constamment que, derrière chaque rôdeur, se cache un(e) joueur/euse (PJ ou PNJ), voire un Orga, et non un « vrai » monstre sans humanité.

L'ensemble de ces conditions de participation listées ci-dessus tient lieu de « Règlement interne » à notre activité GN « Walking Z ». Si vous y adhérez et que vous vous engagez à les respecter exhaustivement, bienvenue dans l'aventure !! ;-)