

GN EN SOLVANARH

Règles du Jeu 2.0

Sécurité et Généralités :

-La base : Dans un GN, la sécurité prime sur le jeu, les joueurs doivent toujours éviter les situations dangereuses, pour eux et les autres. De même, la réglementation française s'applique et doit être respectée (consommation de stupéfiants interdite, aucune agression réelle...)

-Physique : Les armes de jeu, qu'importe leur nature, sont celles qui auront été validées par les Orgas durant le check arme. Toute situation de danger physique a vocation à être interrompue et réglée "Hors Jeu".

-Stop : Crier « STOP ! » afin de figer l'action et d'éviter les accidents. Si un joueur crie « STOP ! », ne cherchez pas à savoir pourquoi : arrêtez tout ! Soyez beaux joueurs et n'abusez pas du Stop s'il n'est pas justifié.

-Émotionnelle : La sécurité émotionnelle est aussi importante que la sécurité physique. N'abordez des situations liées au sexe, à la torture et aux questions susceptibles de provoquer des traumatismes qu'avec le consentement de vos partenaires de jeu. Si vous ressentez une gêne, quittez la scène de jeu, signalez le ou venez en parler aux Orgas.

-Vraiment vraiment : Afin de communiquer une information hors-jeu à un autre joueur sans couper le jeu, vous pouvez employer le terme « vraiment, vraiment ». Exemple : « J'ai vraiment vraiment mal », « Il faut vraiment vraiment que tu arrêtes de demander à voir mes nichons ».

-Hors-Jeu : Le hors-jeu n'est toléré qu'en cas de problèmes de sécurité évidents ne permettant pas le déroulement du jeu. Si vous remarquez qu'un autre participant brise l'immersion dans le jeu, n'hésitez pas à le

rappeler à l'ordre en prenant ses dires non-roleplay comme des insultes à votre personnage. Réagissez-y comme le ferait votre personnage, il est possible d'utiliser pugilat sur le contrevenant étant hrp son score de pugilat est à zéro, celui-ci sera donc assommé sans perte de PV. Pour signifier aux autres participants que vous êtes hors-jeu, il faut lever votre poing fermé. Si vous voyez un joueur le poing fermé, votre personnage ne le voit pas, il n'existe pas. Si vous avez besoin de poser des questions hors-jeu sur les règles n'hésitez cependant pas à demander l'aide d'un orga qui vous répondra dans la mesure du possible.

-Alcool : Sa consommation est tolérée (sauf pour les mineurs) mais sa consommation excessive n'est pas permise. Ne jouez pas l'ébriété, alternez eau et alcool, buvez du soft. Si un copain est bourré, allez le coucher ou les Orgas le sortiront du jeu.

-Drogues : Leurs consommations sont illégales, non tolérées et toute personne sous l'emprise de stupéfiants sera immédiatement renvoyée de l'événement.

-Litige : En cas de différends avec un autre joueur, évitez de vous emporter, cela ne fera qu'aggraver le problème. Soyez fair-play en cas de litige, et si un problème persiste, vous le réglerez en hors jeu plus tard. Si le problème persiste, allez voir un Orga.

Le Combat :

-La base : La frappe en estoc, le raffut et les contacts physiques violents sont interdits. Seuls les coups de tranche sur les parties autorisées comptent : Les coups reçus à la tête, aux zones génitales, et à la poitrine pour les femmes ne comptent pas car ils sont douloureux, faites attention ! **Le port de casque est encouragé.**

-Points de vie : Vous disposez de base de 3 points de vie globaux (PV). Il est possible par divers moyens d'obtenir des PV supplémentaires. Il est impossible de dépasser 7PV maximum.

-Touches et dégâts : Chaque touche nette occasionne généralement 1 ou 2 dégâts qui représente la perte de 1 ou 2 PV pour l'adversaire. Pour qu'un coup soit valide, il doit être armé (la pointe de l'arme doit passer derrière l'épaule) et marqué. En cas de parade molle (le coup est paré mais l'arme vous touche quand même), la touche ne compte pas. Les coups portés contre des armes rengainées ne comptent pas comme parés.

-Armes de trait : les carreaux et les flèches occasionnent 2 dégâts

-Armes de jet : les projectiles lancés occasionnent 1 dégâts

-Blessures, Agonie et Mort : Il est obligatoire de simuler les Blessures, l'Agonie et la Mort de votre personnage. Quand vous perdez votre dernier PV, votre personnage tombe en état d'**Agonie pendant 5 minutes. S' il n'a reçu aucun soin ou qu'il en est à sa Troisième Agonie (dans le GN), il est mort (trouvez un orga).**

-Guérison, soins et élixirs :

Pour soigner un blessé, un médecin doit simuler une opération avec son matériel médical pendant 3 minutes par PV.

Ensuite, c'est au joueur de patienter le temps de sa convalescence, c'est-à-dire 3 minutes par PV soigné.

Dormir plus de 3 heures permet, sans soins, de récupérer 3PV.

Il est impossible pour un même personnage de consommer plus de 3 élixirs dans la même journée au risque de subir l'Addiction (cf Précisions). Si l'on vous tend une boisson et que vous l'acceptez avant de vous rendre compte qu'un ruban noir y est attaché vous devez la boire et subir les effets liés au nombre de nœuds sur le ruban (Cf Archétype Alchimiste).

Les Armures :

Il existe différents types d'armures qui vous apporteront des PA (Points d'Armure) permettant d'encaisser de plus nombreuses touches lors des combats. Pour rappel, les PA sont décomptés avant les PV lors d'une touche.

Les différents types d'armures ne sont pas cumulables.

Un joueur **ne peut disposer de plus de 4PA** quelque soit la manière de faire.

Les PA des armures en latex ou en résine dépendront de leur esthétique.

Armure Légères :

Ces armures sont composées de cuir souple ou de tissus épais, il s'agit par exemple de gambisons ou d'armures en cuir souple.

Ce type d'armure vous octroie 1PA supplémentaire.

Armure Intermédiaire :

Composées de cuir plus épais, de cuir clouté ou de mailles, il s'agit par exemple de cottes de mailles ou brigandines.

Ce type d'armure vous octroie 2PA supplémentaires.

Armure Lourde :

Il s'agit ici d'armure en plaque de métal, par exemple d'un harnois.

Ce type d'armure vous octroie 3PA supplémentaires.

Les Casques :

Les casques rapportent tous 1PA.

Le Pugilat :

Le pugilat consiste en une simulation de combat à mains nues sans réel contact physique. Avant tout, il vous faut calculer votre score de Pugilat, il s'agit de points fournis par votre archétype, ainsi que par certaines races, capacités ou objets. Dès lors que vous disposez de votre score de Pugilat, vous pouvez démarrer un affrontement contre une personne avec qui vous souhaitez combattre à mains nues et lui annoncer votre score discrètement à l'oreille. Votre adversaire devra à son tour vous fournir son score.

-Celui qui dispose du plus haut score de Pugilat gagnera le combat à la fin de la simulation. Le perdant sera assommé et subira la perte de 1PV.

-En cas d'égalité les deux participants sont assommés.

-Si d'autres joueurs rejoignent le pugilat ils ajoutent leur points à ceux qu'ils soutiennent en l'annonçant à voix haute.

Exemple : Magnus attaque Mira en simulant un coup de poing sans la toucher. Il s'approche d'elle et murmure à son oreille son score de Pugilat qui est de 4. Mira répond en donnant son propre score qui est de 5. Elle est censée remporter le combat à la fin de la simulation. Cependant, Jilord rejoint le combat du côté de Magnus et annonce « 3 », le camp de Magnus monte donc à 7 et peut vaincre Mira. Celle-ci finit à terre, assommée pendant 5 minutes avec 1PV en moins.

Les Capacités Communes :

Tous les personnages à leur création commencent avec les capacités suivantes :

- **Ambidextrie** : Permet d'utiliser une arme dans chaque main, chacune de ces armes ne peut mesurer que 110cm maximum.

- **Parler le commun et sa langue d'origine** : Permet de parler la langue commune et la langue de votre nation de naissance. Pour parler une langue autre que le commun, lever votre main et former un L avec votre index et votre pouce puis annoncer : « Je parle X » X étant la langue dans laquelle vous souhaitez communiquer. Seuls ceux disposant de cette langue peuvent vous comprendre.

- **Port d'arme et d'armure universel** : Permet d'utiliser tout type d'arme, d'armures et de boucliers en respectant des proportions réalistes. Les boucliers ne doivent pas dépasser 1m40 pour 1m10, les boucliers ronds sont limités à 1m10. Toutes les armes de corps à corps et de jet infligent 1 dégât. Les armes de trait (arc et arbalètes seulement) infligent 2 dégâts.

- **Assommer** : Permet d'assommer une personne pendant 5 minutes en touchant du plat de la main la zone située entre ses deux omoplates et en annonçant « Assommé ». La victime ne se souviendra pas de ce qu'il s'est produit pendant ces 5 minutes. **ATTENTION** : veuillez demander le consentement de la personne avant de la fouiller, si celle-ci refuse d'être touchée elle doit vous fournir tous les objets de jeu en sa possession. Capacité à utiliser **seulement hors combat**.

- **Assassinat** : Permet de placer en état d'Agonie un individu après lui avoir donné deux coups armés, avec une arme sans armature, en forme de croix dans son dos ou son ventre et en annonçant « Assassinat ». Capacité à utiliser **seulement hors combat**.

- **Vol à la tire** : Permet de voler n'importe quel objet de jeu (monnaies, artefacts, lettres etc...), généralement reconnaissables par un ruban bleu qui leur est attaché ou présenté comme tel par l'organisation. **ATTENTION**

: le vol est un acte punis par la loi, toute personne prise en train de voler un objet n'appartenant pas au jeu se verra immédiatement subir les sanctions adéquates.

- **Achever** : Permet de donner la Mort à un personnage à l'Agonie après l'avoir frappé de 5 coups armés puis en annonçant : « Achever ». Cet acte peut avoir de fortes implications en jeu et hors-jeu. Prendre une vie de cette façon marque l'esprit de votre personnage. Vous devez réagir en conséquence : traumatisme, insensibilité, pleurs, folie...

Choisir sa Race :

Avant tout, il vous faut décider de la race de votre personnage. Vous pouvez choisir n'importe quelle race présentée ci-dessous à condition de respecter les obligations qui lui sont liées, des postiches d'oreilles ou de barbes se trouvent assez facilement dans certains magasins de costumes ou de déguisements, mais aussi dans des boutiques en ligne.

Humain.e :

Vous ne disposez d'aucun bonus racial. Aucune obligation ou restriction physique/esthétique n'est nécessaire pour faire partie de cette race.

Elfe :

Obligation de porter des oreilles pointues et un maquillage ressemblant à des tatouages sur le visage. Vous devez choisir une compétence parmi les suivantes :

-**Troisième Oeil** : Permet de voir les objets et les individus marqués par un ruban rouge (invisible).

-**Premier soin** : Permet de stabiliser une personne à l'Agonie et de la ramener à 1PV suite à une simulation de soins pendant 3 minutes.

Demi-Elfe :

Obligation de porter des oreilles pointues. Vous devez choisir une compétence parmi les suivantes :

-**Frappe sournoise** : Permet d'annoncer « 2 » lorsque vous frappez un adversaire dans le dos avec une arme de corps à corps. Utilisable deux fois par combat. (Non cumulable avec Roublard)

-**Survivant** : Permet de ramper pour se déplacer pendant le temps de votre Agonie.

Orc :

Obligation de porter un masque d'orc complet. Vous devez choisir une compétence parmi les suivantes :

-**Endurant** : Permet d'obtenir +1PV à votre total de PV de base. (Se cumule avec les compétences d'Archétype apportant des PVs supplémentaires)

-**Force de la nature** : Permet d'obtenir +2 à votre score de pugilat de base.

Nain.e :

Obligation de porter une longue barbe. Vous devez choisir une compétence parmi les suivantes :

-**Coup puissant** : Vous disposez d'une annonce « 2 » une fois par combat avec une arme de corps à corps. (Se cumule avec l'archétype Guerrier)

-**Réparation** : Permet de réparer les armures et les boucliers après une simulation d'artisanat de 3 minutes.

Altéré.e :

Cette race ne peut être **débloquée que en jeu via une validation Orga**. Nécessite d'être Humain. Obligation de disposer de veines bleues ou noires au niveau du cou, de la mâchoire et du visage. Vous obtenez ces avantages :

-Endurance supérieure : Votre total de PV de base augmente de 2. Cumulable avec Endurant.

-Troisième Oeil : Permet de voir les objets et les individus marqués par un ruban rouge (invisible).

-Méditation curative : Lorsque vous méditez au calme pendant 3 minutes sans interruption vous pouvez guérir une de vos blessures sans temps de convalescence.

Choisir son Archétype :

Il vous faut choisir 1 archétype pour votre personnage, cela implique l'obtention **de la première** des capacités indiquées (en normal). Les capacités suivantes, en italique, seront à débloquent en jeu ! Pensez à disposer des prérequis de votre archétype pour utiliser ses capacités. **Le chiffre entre parenthèses représente le score de pugilat qu'octroie cet archétype.**

Artisan (4) :

Obligation de disposer d'outils et d'un atelier où exercer votre art.

-Réparation : Permet de réparer les armures et les boucliers après une simulation d'artisanat de 3 minutes.

-Aiguiser : *Octroie 1 coup puissant au prochain coup porté avec l'arme aiguisée. Non cumulable. Nécessite une simulation d'artisanat de 3 minutes.*

-Serrurier : *Permet de toucher et ouvrir les serrures en les crochétant vraiment vraiment.*

-Renfort d'armure : *Permet au porteur de l'armure d'ignorer le prochain coup porté à son encontre. Non cumulable. Nécessite une simulation d'artisanat de 3 minutes*

Guerrier (4) :

-Coup puissant : Vous disposez d'une annonce « 2 » une fois par combat avec une arme de corps à corps.

-Endurant : Permet d'obtenir 1PV supplémentaire à votre total de PV de base.

-Cri de guerre : Permet de résister à une injonction « Peur » en criant les mots qui forment votre cri de guerre suivis de l'annonce « Résiste ».

-Brise : Permet deux fois par jour et par phase de bataille d'annoncer « Brise » lorsque vous frappez un bouclier avec une arme à deux mains (plus de 110cm), ce dernier devient inutilisable.

Roublard (3)

-Serrurier : Permet de toucher et ouvrir les serrures en les crochétant vraiment vraiment.

-Frappe sournoise : Permet d'annoncer « 2 » lorsque vous frappez un adversaire dans le dos avec une arme de corps à corps. Utilisable deux fois par combat.

-Planté : Nécessite une arme à distance, arme de jet, arc ou arbalète. Une fois par combat permet d'annoncer « Planté » à votre cible si vous la touchez avec votre arme. Cette dernière ne peut plus se déplacer et doit maintenir ses deux pieds collés au sol le temps de simuler le retrait de l'arme de jet de ses pieds.

-Dissimulation : Permet de dissimuler un objet sur vous que nul ne peut trouver en vous fouillant, que vous soyez assommé, endormi ou conscient. Cet objet ne peut excéder la taille de votre main. Cet objet ne doit pas être visible.

Erudit (1)

Nécessite le livre des écrits anciens et le livre des arcanistes.

-Lire et écrire : Permet de savoir lire et écrire le commun ainsi que votre langue natale.

-Écrits anciens : Permet de déchiffrer les alphabets codés grâce au livre des écrits anciens.

-Arcaniste : Permet de comprendre les capacités d'un artefact via le livre des Arcanistes.

-Identification : Permet de savoir comment une personne est morte. Nécessite de demander à la victime hors-jeu la manière dont elle a perdu la vie (lames, griffes, poison...), mais pas ceux qui ont causé sa mort.

Alchimiste (1) :

Nécessite un laboratoire alchimique ainsi que des rubans noirs, ces derniers doivent être attachés à des récipients dont le contenu sera bu avant d'appliquer l'effet. Le contenu de vos récipients doit être de l'eau et rien d'autre (les colorants alimentaires sont autorisés).

-Identification : Permet de savoir comment une personne est morte. Nécessite de demander à la victime hors-jeu la manière dont elle a perdu la vie (lames, griffes, poison...), mais pas ceux qui ont causé sa mort.

-Poison : Prend la forme d'un ruban noir disposant de 1 nœud sur l'une de ses extrémités. Quiconque boit le liquide présent dans un récipient auquel est attaché ce ruban subit l'état d'**Agonie raccourcie** : au bout de 1 minute la personne meurt. Une personne disposant de la compétence **Chirurgien** permet de rallonger ce temps à 5 minutes. Seul un **Élixir de Guérison** permet de retirer l'effet d'**Agonie raccourcie** et de ramener la victime à 1PV. Nécessite 3 minutes d'artisanat.

-Élixir de guérison : Permet de rendre 1PV à une personne qui consomme cet élixir. De plus, permet de retirer l'état d'**Agonie raccourcie** due à un Poison et de ramener la personne à 1PV. Prend la forme d'un ruban noir disposant de 2 nœuds à son extrémité. Nécessite 3 minutes d'artisanat.

-Élixir de combat : Permet d'augmenter de 2 le score de pugilat du consommateur. Dès que le combat s'achève, il est pris de tremblement pendant 3 minutes. Nécessite 3 minutes d'artisanat. Prend la forme d'un ruban noir disposant de 3 nœuds à son extrémité.

-Élixir de sommeil : Permet d'endormir une personne pendant 5 minutes, à son réveil elle est prise de nausées pendant 3 minutes. Nécessite 3 minutes d'artisanat. Prend la forme d'un ruban noir disposant de 4 nœuds à son extrémité.

Cultiste (1) :

Nécessite: un symbole religieux, un autel, un Livret de prières et un RP de croyant **d'un des trois cultes lié à la prière que vous choisirez**. Renier sa foi vous empêche d'utiliser les prières pendant 3 phases d'aventure.

-Foi : Permet d'ignorer l'injonction peur en criant : « Ma divinité me protège ! »

-Prière: Selon le culte octroie une prière accordant la bénédiction du culte choisi. Lorsqu'une personne reçoit une prière d'un des cultes, elle ne peut en recevoir d'un autre culte avant 24H. De plus, chaque Cultiste est limité à 10 utilisations de prières dans la même journée:

- Le Cycle Éternel : Octroie la Bénédiction de vigueur, permet d'augmenter de 1 le score de PV de base d'une personne jusqu'à ce qu'il soit perdu. Un même personnage ne peut recevoir plus de 3 fois dans la même journée une bénédiction. Ces dernières ne sont pas cumulables. Vous pouvez appliquer cette prière sur vous-même.

- L'Assemblée des Ancêtres : Octroie la Faveur sanglante, permet à 1 personne de disposer une fois pour un combat d'une annonce « 2 » à une de vos touches au corps à corps. Un même personnage ne peut recevoir plus de 3 fois dans la même journée une bénédiction. Ces dernières ne sont pas cumulables. Vous pouvez appliquer cette prière sur vous-même.

-Le D miurge, dieu de la cr ation: Octroie la Pri re protectrice, permet   1 personne de r sister au prochain coup ou   la prochaine injonction subie. Un m me personnage ne peut recevoir plus de 3 fois dans la m me journ e une b n diction. Ces derni res ne sont pas cumulables. Vous pouvez appliquer cette pri re sur vous-m me.

-Lire et  crire : Permet de savoir lire et  crire le commun ainsi que votre langue natale.

-Endurant : Permet d'obtenir 1PV suppl mentaire   votre total de PV de base.

M decin (2) :

N cessite de disposer d'outils m dicaux.

-Premier soin : Permet de stabiliser une personne   l'Agonie et de la ramener   1PV suite   une simulation de soins pendant 3 minutes.

-Identification : Permet de savoir comment une personne est morte. N cessite de demander   la victime hors-jeu la mani re dont elle a perdu la vie (lames, griffes, poison...), mais pas ceux qui ont caus  sa mort.

-Chirurgien : Suite   une simulation de soins, permet de rendre 1PV toutes les 3 minutes   un personnage bless . Ce dernier doit respecter 3 minutes de convalescence par PV soign  avant de se lever, se battre et se prot ger au risque de tomber   0PV en  tat d'Agonie. Permet de retarder l'effet de l'**Agonie raccourcie** jusqu'  5 minutes et de rep rer un **Morticole**   l' uvre.

-Morticole : Vous infliger l'un des deux effets suivants   un patient via un « soin » de 3 minutes :

-Manchot : Rend un bras inutilisable. Empêche de manier les armes à 2 mains et les boucliers.

-Boiteux : Rend une jambe inutilisable. Empêche de courir.

Tireur (3) :

-Tir précis : Vous disposez d'une annonce « 3 » une fois par combat lors d'un tir avec un arc ou une arbalète, votre projectile doit toucher sa cible pour être pris en compte.

-Endurant : Permet d'obtenir 1PV supplémentaire à votre total de PV de base.

-Planté : Nécessite une arme à distance, arme de jet, arc ou arbalète. Une fois par combat permet d'annoncer « Planté » à votre cible si vous la touchez avec votre arme. Cette dernière ne peut plus se déplacer pendant 4 secondes et doit maintenir ses deux pieds collés au sol.

-Impact : Permet, suite à un de vos tirs réussi sur votre cible, d'annoncer « Recul », votre cible doit reculer de 3 pas en arrière, si cela est possible sans se mettre vraiment vraiment en danger.

Capacités supplémentaires:

A présent il vous faut choisir deux capacités supplémentaires parmi la liste suivante :

-Linguiste : Permet de savoir lire et écrire le commun ainsi que votre langue natale et de connaître deux langues supplémentaires à lire, écrire et parler parmi: Meldanais, Cynvorin, Kundarin, Dorailien, Orcime, Vardun. Lorsque vous écrivez dans une autre langue que le commun, **veillez à inscrire sur votre document en haut à gauche : « [Écrit en X] »** X étant la langue dans laquelle le document est écrit. (Peut être prise deux fois)

-Pugiliste : Vous obtenez 2 Points de Pugilats supplémentaires.

-Immunité : Permet d'annoncer « Résiste » à une des injonctions suivantes : Vérité, Sommeil, Recul. (Peut être prise deux fois)

-Torture : Après une simulation de torture de 5 minutes Annoncez « Vérité » à la victime. De plus, elle subit la perte de 1PV. Capacité à utiliser hors combat.

-Survivant : Permet de ramper pour se déplacer pendant le temps de votre Agonie.

-Troisième œil : Permet de voir les objets ou entités marquées par un ruban rouge (invisibilité).

-Commérage : Permet de demander en début de jeu une rumeur à un Orga.

-Premier soin : Permet de stabiliser une personne à l'Agonie et de la ramener à 1PV suite à une simulation de soins pendant 3 minutes.

-Dissimulation : Permet de dissimuler un objet sur vous que nul ne peut trouver en vous fouillant, que vous soyez assommé, endormi ou conscient. Cet objet ne peut excéder la taille de votre main. Cet objet ne doit pas être visible.

-Réparation : Permet de réparer les armures et les boucliers après une simulation d'artisanat de 3 minutes.

-Foi : Permet d'ignorer l'injonction peur en criant : « Ma divinité me protège ! »

-Identification : Permet de savoir comment une personne est morte. Nécessite de demander à la victime hors-jeu la manière dont elle a perdu la vie (lames, griffes, poison...), mais pas ceux qui ont causé sa mort.

-Serrurier : Permet de toucher et ouvrir les serrures en les crochétant vraiment vraiment.

Capacité de récolte

Et pour terminer la création de votre personnage, il vous faut choisir une capacité de récolte parmi la liste suivante :

-Bûcheron : Permet de récolter les ressources de bois.

-Mineur : Permet de récolter les ressources de minerais.

-Chasseur : Permet de récolter les ressources animales.

-Herboriste : Permet de récolter les ressources végétales.

Toute personne peut transporter un maximum de **3 kilos** de ressources sur soi. Il existe la possibilité de pouvoir transporter plus grâce aux items suivants :

- Un sac à dos permet de transporter 7 kilos supplémentaires sur soi .
- Une malle peut transporter 25 kilos. (à déplacer à 2PJ)
- Une charrette peut transporter 60 kilos. (à déplacer à 1PJ)

Résumé des Injonctions et Précisions:

Achever	Permet de tuer un personnage en état d'Agonie.
Argent	Permet de blesser certaines créatures.
Assommer	Vous tombez inconscient au sol pendant 5 minutes ou jusqu'à être secoué.
Brise	Rend inutilisable un bouclier frappé par un coup suivi de cette injonction.
« X » De Masse	Une injonction suivit de « De Masse » touche tous les joueurs présents lors de la scène en cours.
Planté	Si vous êtes touché aux jambes par un coup suivi de cette annonce vous ne pouvez plus vous déplacer pendant 4 secondes. Vos deux pieds doivent rester collés au sol. Vous pouvez toujours vous défendre et combattre.
Mythique	Touche toutes les entités quelques soient leurs invulnérabilités. Vous ne pouvez annoncer « Résiste » à une annonce « Mythique ».
Peur	Vous devez fuir pendant 10 secondes à l'opposé de la source de votre peur.
Recul	Vous devez faire 3 pas en arrière si cela est possible sans vous mettre en danger.
Résiste	La personne annonçant résiste ne subis pas votre injonction.

Sommeil	Vous tombez inconscient pendant 5 minutes. Vous ne pouvez pas être réveillé.
Souffrance	Vous vous tordez d'une douleur horrible pendant 30 secondes.
Time Freeze	Vous ne devez plus bouger, ne plus rien dire et fermer les yeux.
Time In	Annule un Time Freeze, vous pouvez à nouveau ouvrir les yeux, parler et bouger.
«0» «2» «3»...	Si vous êtes touché par un coup suivi de cette annonce vous subissez autant de dégâts que l'indique l'annonce.

Précisions :

Tuer un personnage : Tuer un autre personnage n'est pas un acte anodin, vos personnages ne sont pas tous des meurtriers et même certains soldats préfèrent laisser leurs ennemis avec une chance de survie quand ils le peuvent. Cependant vous pouvez aussi ignorer cette précision et semer la mort et la destruction sur votre chemin, à vous d'en mesurer les conséquences. A vos risques et périls.

Symbolique des rubans : Certains objets porteront des rubans afin de pouvoir être reconnus par les différents utilisateurs de certaines capacités ou par les joueurs eux-mêmes. Les ressources, la monnaie et les objets d'artisanats peuvent ne pas disposer de ces éléments :

-**Ruban Violet**: Magique

-**Ruban Blanc**: Éthérée/intangible

-**Ruban Doré**: Objet Mythique

-**Ruban Rouge**: Invisible

-**Ruban Bleu**: Objet de jeu

-**Ruban Argenté**: Argent

-**Ruban Noir**: Élixir/produit étrange

Les Failles : Si vous voyez un tissu ROSE accroché quelque part, laissez le accrocher. Il s'agit d'une Faille, rester à moins de 5m d'un tel objet vous inflige la perte de 1PV toutes les 30 secondes.

Les Créatures : Il vous sera possible de voir, combattre ou échanger avec des créatures. Sous le costume se trouve un individu qui sentira vos coups, pas besoin de frapper plus fort que vous ne le feriez avec les autres participants. De plus, si cette créature ne meurt pas malgré vos coups, c'est qu'il y a sans doute un moyen particulier pour la vaincre, ne vous acharnez pas.

Lors d'un combat contre une créature imposante, vous devez jouer les touches comme si cette créature vous propulsait. Ses coups brisés, les boucliers et les parades que vous accomplissez vous infligent 1 dégât. Une touche reçue d'une telle créature vous inflige 2 dégâts. Imaginez simplement un combat contre Sauron



Addiction : Lorsque vous dépassez 3 doses d'élixirs dans une journée, vous devenez addict au dernier élixir que vous avez consommé, vous devez obligatoirement consommer 1 élixir, de votre addiction, dans la même journée. De plus, vous avez besoin de 2 doses de l'élixir qui vous a rendu addict pour profiter de ses effets. Vous devez bien entendu interpréter le personnage souffrant d'addiction ou de manque. Si vous dépassez de nouveau les 3 élixirs dans la journée, vous tombez en état d'Agonie.