

Livret de règles

GN La brèche – « La Discorde »

Le Triarcat

Sommaire

Introduction 3
Généralités 3
Avertissement 3
Trêve nocturne 3
Zones hors-jeu 3
Personnage hors-jeu 4
Règles de sécurités et de conduite 4
Matériel recommandé 4
Responsabilité personnelle 5
Feux de camp 5
Décors et matériel 5
Tentes et tonnelles 5
Sécurité alimentaire 5
Alcool et drogues 5
Sanitaires 6
Armes et sécurité 6
Aspects sécuritaire ..... **Error! Bookmark not defined.**
Santé de votre personnage 7
Soins 7
Personnage inconscient 7
Santé mentale 8
Mort d'un personnage ..... **Error! Bookmark not defined.**
Création de personnage 7
Compétences générales 8
Compétences innées 8
Compétences raciales (communiqué avec le BG uniquement) ..... **Error! Bookmark not defined.**
Compétences libres 10
Armures 9
Compétences martiales 10
Compétences médicales ..... **Error! Bookmark not defined.**
Compétences de roublardises ..... **Error! Bookmark not defined.**
Compétences de soutien ..... **Error! Bookmark not defined.**
Compétences spécifiques (attribuées par l'organisation) ..... **Error! Bookmark not defined.**
Spéciale ..... **Error! Bookmark not defined.**
Compétences religieuses ..... **Error! Bookmark not defined.**

Compétences magiques ..... **Error! Bookmark not defined.**
Compétences de scientifiques et techniques ..... **Error! Bookmark not defined.**
Cartes de compétences 11
Glossaire 16
Termes courants 16
Repères visuels et gestuels de jeu 17
Annonces (Liste non exhaustive) 18

Introduction

Ce livret présente les règles essentielles que tous les joueurs **doivent impérativement connaître** pour garantir le bon déroulement du jeu. Il est crucial de respecter les principes de bon sens tels que le respect des autres, le fair-play et l'honnêteté.

Le jeu se déroule dans un monde médiéval fantastique où des mentalités comme le sexisme, le racisme et le fanatisme peuvent être présents. Ces éléments doivent être joués tout en respectant les joueurs. L'objectif est d'offrir une expérience immersive et intense, avec des éléments de danger et de violence.

Le jeu de rôle grandeur nature permet à chacun de vivre une histoire, sans gagnants ni perdants. L'organisation, composée de bénévoles, souhaite offrir une aventure mémorable tout en restant maîtresse de l'orientation de cet univers.

Généralités

Avertissement

Dans notre univers, la violence et les rivalités entre peuples sont monnaie courante, et la politique joue un rôle crucial, mais les rapports de force dominent.

Votre personnage peut subir des tortures, des blessures physiques ou même mourir brutalement. Si une scène vous met mal à l'aise, signalez-le.

En cas de mort de votre personnage, un système est en place pour vous permettre de continuer à jouer (voir chapitre sur la mort du personnage). Privilégiez le beau jeu et ne prenez pas la mort de votre personnage personnellement.

Les scènes à caractère sexuel, consenties ou non, sont strictement interdites, même avec l'accord des joueurs impliqués.

Trêve nocturne

Nous appliquons une **trêve nocturne de 1h à 8h**. Pendant cette période, le jeu continue avec les restrictions suivantes : les organisateurs ne valideront aucune action nécessitant une validation immédiate (quête, mort d’un personnage, vol, autre effet de jeu).

Vous pouvez fouiller la zone de jeu, infiltrer des tentes ou des lieux ouverts (sans forcer une porte ni ouvrir une tente !) et le rôle play peut avoir lieu sans soucis. De 8h01 à 0h59, même en pyjama, vous êtes en jeu ! Toute action couverte par les règles est alors possible.

Zones hors-jeu

Les lieux suivants sont hors-jeu (pas de fouille, pas d’attaque) :

- Le local PNJ.

_ Les tentes et tonnelles lorsqu'elles sont complètement fermées.

_ Les sanitaires (évitez les embuscades à la sortie des toilettes ou de la douche).

De plus, n'attaquez pas quelqu'un qui tient sa trousse de toilette ou son rouleau de papier toilette en main.

⚠ **Attention :** Il est strictement interdit de dissimuler des objets de jeu dans une tente fermée ! Tous les objets de jeu doivent être accessibles à tout moment, soit dans un lieu ouvert, soit portés par un personnage.

La seule exception est la trêve nocturne, durant laquelle vous pouvez laisser vos objets dans votre tente.

Personnage hors-jeu

Quelqu'un qui tend le **poing en l'air**, n'existe pas en jeu, vous ne le voyez pas.

⚠ **Attention :** Le hors-jeu ne s'utilise que pour des raisons de sécurité ou d'urgence réelle.

Règles de sécurités et de conduite

Matériel recommandé

Pour garantir une expérience immersive et agréable lors de votre participation à notre jeu de rôle grandeur nature (GN), nous vous recommandons vivement d'apporter les éléments suivants :

- **Un sablier de 1 ou 3 minutes** : Pour mesurer le temps de la majorité des effets. Il pourra être retourné plusieurs fois au besoin.
- **Un costume et une arme de GN** : En accord avec notre univers et votre personnage, le costume est essentiel pour l'immersion et contribue grandement à l'ambiance du GN. Il vous aide à vous mettre dans la peau de votre personnage et doit respecter les codes visuels définis par les scénaristes. L'arme, utilisée pour simuler des combats, doit être validée par l'organisation.
- **Une lampe torche** : Discrète ou camouflée, elle est autorisée en cas de danger hors-jeu. Elle doit toujours être orientée vers le sol.
- **Un campement** : Une tente, de préférence roleplay, est indispensable pour se reposer. L'organisation se réserve le droit de vous demander de la déplacer dans le camp hors-jeu si elle ne correspond pas aux visuels de l'univers (par exemple : tente Quechua).
- **Des vêtements de rechange** : Pour faire face aux éventuelles intempéries et garantir votre confort.

- **Une trousse de premiers secours** : Pour traiter les petites blessures et les urgences mineures (tire-tique, pansements, anti-douleurs etc...).
- **Des accessoires de jeu** : Tout autre objet spécifique à votre personnage ou à votre rôle, comme des parchemins, des flacons, ou des outils de médecin ou d'artisans.

Nous vous remercions de bien vouloir prendre en compte ces recommandations afin de contribuer au bon déroulement du GN et de maximiser votre plaisir de jeu.

Responsabilité personnelle

Chaque joueur est responsable de ses propres actions. Evitez de faire quoi que ce soit de dangereux, pour ne pas vous blesser ni blesser les autres.

Feux de camp

Les feux ouverts, tels que les feux de camp, torches ou flambeaux, ne sont pas autorisés. Privilégiez l'utilisation de bougies LED.

Décors et matériel

Le site contient des décors et du matériel de jeu (cartes, ressources, objets de quêtes etc...) mis à disposition pour assurer une immersion et des opportunités de jeu. Prévenez un organisateur en cas de casse. Toute détérioration volontaire sera sanctionnée.

Tentes et tonnelles

Les tentes et tonnelles doivent être solidement arrimées et les piquets bien visibles et protégés. Ne pas ouvrir une tente fermée sans l'accord du propriétaire.

Sécurité alimentaire

La taverne propose des repas. Si vous apportez votre propre nourriture, conservez les produits périssables dans des glacières, car les frigos du site ne sont pas accessibles. En cas d'allergie, merci de le rappeler à la taverne lors des repas.

Alcool et drogues

Pour la sécurité de tous, il est important que chaque participant soit en pleine possession de ses moyens. L'abus d'alcool et la consommation de drogues sont interdits, conformément aux lois françaises. Nous nous réservons le droit d'exclure toute personne représentant un danger.

Sanitaires

Le site dispose de douches et de sanitaires. Respectez les règles de savoir-vivre et laissez les lieux propres. ⚠️ Le papier toilette n'est pas fourni.

Armes et sécurité

Les organisateurs vérifieront les armes pour s'assurer de leur sécurité et de leur cohérence visuelle avec l'univers du jeu.

Aspects sécuritaires

Assurez-vous que :

- Les mousses et le latex sont en bon état.
- Il n'y a pas de sections saillantes.

Arme de jet
Les armes de jet doivent être faites uniquement de mousse, sans partie rigide, et recouvertes de latex en bon état.

Arc et arbalète

- Puissance maximale : 25 livres.
- Flèches artisanales interdites.
- Pas de parties métalliques sur les flèches.

Évitez les flèches achetées sur des sites tels que Temu ou AliExpress qui ne sont pas adapté pour la pratique du GN !

Plus d’information ici : https://idv-engineering.de/safety-arrows/?lang=en

Création de personnage

Les personnages sont conçus par l'organisation afin de correspondre à leur histoire, leur rôle et leur personnalité au sein de l'univers de jeu.

Santé de votre personnage

Un personnage joueur (PJ) a généralement 3 Points de Vie (PV) et 3 Points de Santé Mentale (PSM).

Sauf annonce spécifiques, toutes les armes causent une perte de 1 PV, les armes de tir (arcs et arbalètes) causent une perte de 2PV. En cas de blessure localisée, soyez fair-play et jouez l'impact.

Soins

Pour soigner un personnage, il faut posséder une compétence médicale, magique ou utiliser une potion de soin. Si le soin est interrompu, le décompte reprend là où il s'était arrêté.

Agonie

Lorsqu'un personnage succombe à ses blessures et que ses Points de Vie tombent à 0 ou moins, il sombre dans l'agonie. Il demeure alors inconscient pendant 10 minutes. Passé ce délai, si aucun secours ne lui est porté, la mort l'emporte définitivement.

Pendant son inconscience, le personnage reste immobile sur les lieux de la scène et peut être fouillé ou déplacé. Un personnage inconscient ne garde aucun souvenir des événements survenus durant son état d'inconscience.

Mort et résurrection

Lorsqu'un personnage meurt, son corps doit être conduit au temple afin que son destin soit déterminé. Le joueur doit alors prévenir son organisateur référent.

Le personnage procède alors à un tirage dans le sac du destin :

- Une bille blanche lui accorde une seconde chance et lui permet de revenir à la vie.
- Une bille noire marque la fin définitive de son histoire. Le joueur pourra intégrer les rangs des PNJ.

Toutefois, certaines morts sont irrévocables. Un personnage ayant été **achevé** ne peut prétendre à aucune résurrection et ne participe pas au tirage. Son destin est définitivement scellé.

Seuls les personnages possédant la compétence **achever** peuvent réaliser cette action et ainsi condamner définitivement leur victime.

Santé mentale

Votre personnage dispose de Points de Santé Mentale (PSM), qui représentent sa stabilité psychologique et sa capacité à faire face aux épreuves rencontrées au cours du jeu. Un personnage possède généralement 3 PSM.

Au fil de l'aventure, votre santé mentale peut être affectée par certains événements, objets ou expériences. Toutefois, votre total de PSM ne peut jamais dépasser sa valeur maximale initiale.

État mental selon le nombre de PSM

- 3 PSM : votre santé mentale est intacte et ne présente aucun trouble particulier.
- 2 PSM : des symptômes commencent à apparaître, tels que des cauchemars, des visions troublantes ou des hallucinations.
- 1 PSM : votre personnage développe une forte paranoïa et devient méfiant envers son entourage, y compris ses alliés.
- 0 PSM : votre personnage sombre dans un état de catatonie. Il adopte une posture prostrée et devient incapable de communiquer normalement.

Dans cet état, il ne peut plus parler ni interagir normalement avec son environnement. Seuls les personnages possédant la compétence **Psychomagie** ou **Confession** peuvent communiquer avec lui. Ils détermineront alors le traitement ou l'accompagnement approprié, s'il en existe un.

Compétences générales

Compétences innées

Tous les personnages possèdent dès leur création des compétences innées, telles que :

- Lire et écrire la langue commune.
- L'utilisation de n'importe quelle arme de mêlée (Y compris l'ambidextrie).
- L'utilisation de toutes armes de jet.

⚠ **Attention :** l'ambidextrie est valable pour 2 armes courtes (80cm maximum) uniquement.

Armures et protections

Selon la compétence choisie, votre personnage peut obtenir des points d'armure supplémentaires. Consultez le tableau ci-dessous :

Compétence (Torse + 4 pièces)	Points d'armure octroyés
Port d'armure légère (Cuir ou gambison)	1 PA
Port d'armure lourde (Métal : Maille. Plate ou PU aspect métal)	3 PA

La spécialisation Bouclier, Gorgerin ou Casque permet de bénéficier de l'un des avantages suivants :

- Bouclier : autorise l'utilisation d'un bouclier d'une taille maximale de 1,20 m de hauteur et 70 cm de largeur.
- Gorgerin : permet de résister à l'annonce « Égorgé ! ».
- Casque : permet de résister à l'annonce « Assommé ! ».

Un personnage ne peut choisir qu'une seule de ces spécialisations. Un casque ou un gorgerin compte également comme une pièce d'armure dans le calcul de l'équipement porté.

Les Points d'Armure (PA), comme le bouclier, ne protègent que contre les dégâts physiques.

Si plusieurs types d'armures sont portés simultanément, seule l'armure du torse est prise en compte pour déterminer la compétence applicable.

L'organisation effectue un contrôle de l'équipement en début de jeu afin de valider votre score d'armure.

⚠ **Attention :** Seuls les éléments de costume reconnus historiquement comme des armures sont pris en compte comme tels. Ainsi, un manteau en cuir, même s'il est clouté, n'est pas assimilé à une armure.

Compétences spécifiques

Chaque compétence est liée à une caractéristique et possède trois degrés de maîtrise, appelés rangs d'initiation : Apprenti, Compagnon et Maître.

Plus le rang est élevé, plus le personnage développe son expertise et débloque de nouvelles possibilités d'action liées à cette compétence.

Artisanat

Récolteur (Apprenti)

Permet d'identifier un type de ressource au choix (minerais ou plantes) ainsi que ses principales utilisations. Seuls les personnages possédant cette compétence peuvent récolter les ressources correspondantes. Toute ressource récoltée sans cette compétence est détruite et inutilisable.

Gastrologie (Compagnon)

Permet de découvrir les propriétés pratiques ou occultes d'un ingrédient d'origine animale ou végétale en le cuisinant et en observant les réactions obtenues.

Artisan (Maître)

Permet de transformer les ressources récoltées en objets utiles. Choisissez une spécialisation : Forge ou Apothicairerie. Le personnage reçoit jusqu'à cinq recettes de sa spécialité en début de jeu.

Coercition

Aptitude à l'évasion (Apprenti)

Permet de se libérer de liens, menottes ou carcans. Cette action ne peut pas être réalisée pendant un combat ou sous la surveillance directe d'un autre personnage.

Torture (Compagnon)

Permet de contraindre un personnage à répondre honnêtement à trois questions simples. À l'issue de la séance, la victime perd 1 PV. La compétence **Sang-froid** permet de résister à cet effet. Dans ce cas, le personnage conserve l'obligation de répondre aux questions, mais peut mentir librement. Il doit annoncer « Résiste ! » lorsqu'il utilise cette compétence.

Briseur de volonté (Maître)

Après au moins trois minutes de torture ou d'interrogatoire, permet de contraindre définitivement la cible à répondre honnêtement à trois questions. La compétence **Sang-froid** ne permet pas de résister à cet effet. La victime perd 1 PV à l'issue de la séance.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'une seule fois par cible et par jour.

Constitution supérieure

Force surhumaine (Apprenti)

Permet de porter une personne supplémentaire. Avec une arme à deux mains, permet d'annoncer « Brise arme ! » ou « Brise bouclier ! » une fois par jour.

Constitution supérieure (Compagnon)

Votre robustesse exceptionnelle vous confère 1 PV supplémentaire.

Sang-froid (Maître)

Permet de résister à une séance de torture et de mentir librement. Il devra annoncer **résiste**.

Avec une arme à deux mains, permet d'annoncer « Brise arme ! » ou « Brise bouclier ! » une fois par jour. (Non cumulable avec force surhumaine !).

Invisibilité

⚠️ Attention : la moindre parole, action ou manipulation d'objet révèle votre présence et met fin à la dissimulation. Un personnage dissimulé ne peut ni déplacer ni transporter d'objet. La dissimulation n'est possible que dans des zones offrant un couvert visuel suffisant et ne peut être utilisée dans un endroit fortement éclairé.

Dissimulation immobile (Apprenti)

Permet de se dissimuler en restant immobile, bras croisés sur la poitrine. Utilisable uniquement en extérieur dans la végétation (buissons, arbres, haies)

Dissimulation rurale (Compagnon)

Permet de se dissimuler en extérieur dans la végétation (buissons, arbres, haies) tout en se déplaçant lentement et silencieusement au milieu de la végétation, bras croisés sur la poitrine.

Dissimulation urbaine (Maître)

Permet de se fondre dans un environnement bâti (bâtiment, renfoncement ou zone ombragée) tout en se déplaçant lentement et silencieusement, bras croisés sur la poitrine.

Médecine

Premiers secours (Apprenti)

Permet de restaurer 1 PV après 1 minutes de soin. Ne peut pas être utilisé en combat.

Médecine de guerre (Compagnon)

Permet de restaurer 2 PV après 1 minute de soin. Peut être utilisée en combat. Chaque personnage ne peut être soigné par cette compétence qu'une seule fois par combat.

Chirurgie (Maître)

Permet de restaurer tous les PV d'un personnage après 3 minutes de soin dans un lieu calme adapté.

Médecine légale (Maître)

Permet de pratiquer autopsies et dissections afin de déterminer les causes d'un décès ou les caractéristiques d'une créature.

Négoce

Commerce (Compagnon)

Permet d'estimer la valeur des ressources rencontrées en jeu grâce à un livret de commerce fourni par l'organisation.

Recel (Compagnon)

Permet d'évaluer des objets afin de déterminer leur valeur, leur provenance et leur usage potentiel grâce â des fiches disponibles à **l'enclave des savoirs**. Permet également d'identifier les contrefaçons.

Gestion de concession (Maître)

Permet d'exploiter une concession de minerai ou de plante. Une seule concession peut être possédée à la fois. Soumise à validation de l'organisation. Livret spécifique fourni par l'organisation.

Neutralisation

Assommer (Apprenti)

Permet d'utiliser l'annonce « Assommé ! » selon les conditions prévues par les règles.

Égorger (Compagnon)

Permet d'utiliser l'annonce « Égorgé ! » et de faire tomber immédiatement la victime en **agonie**.

Achever (Maître)

Permet de tuer définitivement un personnage à l'issue d'une scène de roleplay d'au moins trois minutes.

Port d'armure

Port d'armure légère (Apprenti)

Permet de porter une armure de cuir ou un gambison et d'obtenir 1 PA. Voir chapitre « Armures et protections ».

Port d'armure lourde (Compagnon)

Permet de porter une armure métallique et d'obtenir 3 PA. Voir chapitre « Armures et protections ».

Spécialisation défensive (Maître)

Permet de choisir une spécialisation : bouclier, gorgerin ou casque.

- Le bouclier autorise l'utilisation d'un bouclier de maximum 1,20 m × 70 cm.
- Le casque permet de résister à l'annonce « Assommé ».
- Le gorgerin permet de résister à l'annonce « Égorgé ».

Un personnage ne peut choisir qu'une seule de ces spécialisations.

Pratique magique

Pratique magique (Apprenti)

Permet de maîtriser et d'utiliser des sorts issus de son domaine magique. Le personnage reçoit un Codex de pratique de la magie lié à son domaine magique.

Ésotérisme (Compagnon)

Permet d'acquérir des connaissances principalement historiques et ésotériques. Le personnage reçoit un Codex d'Ésotérisme ainsi que trois cartes permettant de poser des questions de magie à utiliser durant l'événement. Les questions doivent porter sur la magie ou l'ésotérisme et être formulées de façon fermée (réponse par « Oui » ou « Non » uniquement).

Psychomagie (Maître)

Permet d'utiliser la magie et la télépathie pour explorer l'esprit d'un individu consentant. Après environ dix minutes de roleplay, le personnage traité récupère tous ses PSM perdus.

Le psychomage est également capable de détecter les incohérences mentales et les mensonges sans pour autant connaître la vérité. Voir chapitre « Gestuelles ».

Pratique religieuse

Pratique religieuse (Apprenti)

Permet de réaliser jusqu'à trois prières par jour adressées au dieu de son choix et de conférer jusqu'à trois bénédictions quotidiennes.

Théologie (Compagnon)

Permet d'acquérir des connaissances historiques et religieuses. Le personnage reçoit un Codex de Théologie ainsi que trois cartes permettant de poser des questions de théologie à utiliser durant l'événement. Les questions doivent porter sur la religion ou les cultes et être formulées de façon fermée (réponse par « Oui » ou « Non » uniquement).

Confession (Maître)

Permet d'écouter les fautes, erreurs ou souffrances d'un personnage consentant. Après environ dix minutes de roleplay, celui-ci récupère tous ses PSM perdus.

Le prêtre peut également lui assigner une pénitence sous la forme d'une action simple et conforme aux préceptes de sa foi. Tant qu'elle ne lui cause aucun préjudice, le personnage est incité à l'accomplir afin de parfaire sa rédemption.

Survie

Cartographie (Apprenti)

Permet de réaliser une carte précise des lieux explorés et d'y reporter les points d'intérêt découverts. Carte vierge fournie par l’organisation.

Maîtrise des armes de tir (Compagnon)

Permet d'utiliser un arc ou une arbalète. Les armes de tir infligent 2 PV de dégâts.

Tireur d'élite (Maître)

Permet d'annoncer « Perce-armure ! » une fois par combat afin d'ignorer les effets d'une armure ou d'un bouclier.

Vol

Crochetage (Apprenti)

Permet de crocheter des serrures. Le matériel de crochetage est à la charge du joueur.

⚠️ Attention : les serrures utilisées en jeu sont de véritables serrures d'entraînement et doivent être réellement crochetées. Les kits de crochetage en latex ne permettent pas d'utiliser cette compétence.

Vol à la tire (Compagnon)

Permet de voler les possessions de jeu d'un personnage à l'aide d'une pince à linge placée discrètement sur sa bourse, sa sacoche ou son sac.

Dissimulation d'objet (Maître)

Permet de protéger un objet contre le vol à l'aide d'un ruban fourni par l'organisation. Un seul objet peut être protégé à la fois.

Cartes de compétences

Pour faciliter la gestion, certaines compétences utilisables une fois par jour ou par GN seront matérialisées par des cartes. Lorsqu'une compétence est utilisée, la carte correspondante doit être déchirée et/ou remise à la personne concernée (PNJ ou PJ).
Exemple : Pour la compétence Commerce, le joueur reçoit trois cartes de commande (une par jour de jeu). Il doit en déchirer une devant le PNJ au moment de l'utilisation et/ou lui remettre.

Glossaire

Ce glossaire vous permet de comprendre les termes et annonces utilisés lors de notre GN. N'hésitez pas à le consulter régulièrement en cas de doute.

Termes courants

- **Orgas :** Les Organisateurs ou référents du jeu. Ils seront présentés en début de jeu.
- **PNJ ou PJA** : Personnages jouant des rôles pour animer le jeu. Comme les joueurs, ils ont des objectifs et des compétences. Vous interagissez avec eux comme avec tous les autres personnages.
- **PJ :** Les personnages joueurs sont incarnés par les participants au GN. Chacun d'eux possède un historique, des objectifs et des compétences spécifiques.
- **PV :** Points de Vie.
- **PA :** Points d'Armure.
- **PSM :** Points de Santé Mentale.

Repères visuels et gestuels de jeu

Afin de faciliter la compréhension rapide des situations en jeu, plusieurs repères visuels et gestuels sont utilisés. Des messages peuvent être également indiqués, lisez-les et suivez la consigne correspondante.

Exemple : Vous ressentez un malaise et perdez immédiatement 1 PSM.

Gommettes & marquages

Les gommettes permettent d'identifier immédiatement le type d'objet ou de zone.

- **Gommette Bleue** : Indique un objet pouvant être collecté ou volé.
- **Gommette munie d'un code** : Indique un objet nécessitant une compétence particulière pour être identifié. Nécessite une gommette bleue pour être collecté.

Gestuelles

- **Bras en croix :** Dissimulation ou Invisibilité. Ignorez la personne.
- **Poing levé :** Participant hors-jeu. Ignorez la personne.
- **Pouce vers le bas :** Mensonge. Les psychiatres peuvent détecter un mensonge. Dans ce cas, vous devez signaler que vous mentez avec ce geste, mais vous n'êtes pas obligé de révéler la vérité.

Cas particuliers

- **Fantômes :** Les personnages sous forme spectrale sont identifiables grâce à un masque blanc.

Annonces (Liste non exhaustive)

Time freeze	Lorsque vous entendez cette annonce, arrêtez immédiatement toute activité. Cette demande vise à signaler un danger ou à interrompre une scène pour des besoins scénaristiques.
Time in	Reprise du jeu. Lorsque vous l'entendez, vous pouvez reprendre vos activités et interactions comme avant l'interruption.
Achevé (Hors combat)	Vous êtes victime d'un achèvement. A l'issu de cette scène, votre personnage sera considéré comme mort.
Agonie	Vous êtes victime d'un sort vous privant de tous vos PV. Vous devez tomber au sol inconscient et perdez tous vos PV.
Assommé (Hors combat)	Vous êtes victime d'une neutralisation. À moins de porter un casque, vous devez tomber au sol et vous ne pourrez être réveillé qu'en étant secoué énergiquement ou par un médecin ou après une durée de 3 min.
Blessure	Vous êtes victime d'un acte magique, vous subissez une perte d'1 PV.
Brise armure	Votre armure est instantanément détruite.
Brise arme / Brise bouclier	Votre adversaire a brisé votre arme ou votre bouclier. Vous devez soit poser l'objet brisé au sol, soit le ranger, soit le placer dans votre dos jusqu'à la fin du combat.
Coup de maître	Votre adversaire vous inflige 2 Points de dégâts.
Douleur	Vous êtes victime d'une grande souffrance, vous vous tordez de douleur au sol pendant 30 secondes.
Égorgé (Hors combat)	Vous êtes victime d'un assassinat. A moins de porter un gorgerin, vous devez tomber au sol inconscient et perdez tous vos PV.
Entrave	Alourdit vos pieds, vous empêchant de courir pendant 1 minute.
Esquive magique	Ignore un effet annoncé. Fonctionne sur sort ou un coup de maître.
Perce-armure	Vous êtes victime d'un dégât qui transperce votre armure ou votre bouclier.
Pétrification	Vous êtes victime d'un acte magique, vous changeant en pierre pendant 30 secondes.
Recule	Force la cible à reculer de 3 pas (3 mètres).
Réanimation	Ramène la cible à la vie et la force à obéir à son maître pendant 15 minutes, après quoi elle meurt.
Résiste	Ignore un effet annoncé. Ne fonctionne pas sur sort ou un coup de maître.
Sommeil (Hors combat)	Plonge la cible dans un sommeil profond pendant 3 minutes. Utilisable uniquement hors combat.
Tourment	Inflige à la cible une perte de 1 PSM..
« XXX » de masse	Signifie que tous les personnages qui subissent l'effet annoncé.
Vraiment, vraiment	Signifie que ce qui est évoqué est hors-jeu et doit être pris en compte. Exemple : Je suis vraiment, vraiment mal à l'aise.

D'autres annonces peuvent être utilisées par les PNJs. Elles sont généralement explicites et faciles à comprendre. Si une annonce vous semble ambiguë, n'hésitez pas à demander à la personne qui l'utilise de vous en expliquer l'effet.