



Règlement de jeu 2019

Association GN Azoria





Table des matières

1. Préface	3
2. Civilités	3
3. Comment créer un personnage.....	4
3.1 Races	4
3.2 Factions.....	4
3.3 Points de vie.....	4
3.4 Compétences.....	4
3.5 Compétences supérieures	4
3.6 Compétences.....	5
4. Armes et équipement de combat	6
4.1 Armes.....	6
4.2 Boucliers.....	6
4.3 Armures	7
5. Armes et combat.....	8
5.1 Règles de combat	8
6. Règles de jeu.....	8
6.1 Racket.....	8
6.2 Pickpocket.....	8
6.3 Pillage	8
6.4 Guérison.....	9
6.5 Duel.....	9
6.6 Argent.....	9
6.7 Assassinat.....	9
6.8 Archéologie.....	9
6.9 Dissimulation.....	9
6.10 Langues mortes.....	9
6.11 Regard noir	10
6.12 Objets magiques	10
6.13 Personnage non joueurs (PNJ).....	10
7. Magie	10
7.1 Niveau de magie	10
7.2 Puissance de magie	10
7.3 Mana.....	10





7.4	Matérialisation des sorts.....	10
7.5	Incantation.....	10
7.6	Magie PNJ.....	11
8.	Tableaux des sorts	11
9.	Alchimie	12
9.1	Ingrédients.....	12
9.2	Recettes.....	12
9.3	Utilisations.....	12
10.	Carte de personnage	12
11.	La mort.....	12





1. Préface

Le présent règlement a été rédigé par l'association GN Azoria dans le cadre de ses jeux de rôles Grandeur Nature (GN). Chaque participant aux GN s'engage à le respecter.

Si vous avez des interrogations ou des difficultés à comprendre certaines informations, nous sommes à votre disposition sur l'adresse mail de l'association info.azoria@gmail.com. Cela nous permettra également de mettre à jour le présent règlement.

Nous vous remercions d'avance pour votre attention tout au long de cette lecture.

2. Civilités

Avant d'aborder les règles du jeu à proprement dites, il nous paraît nécessaire de parler savoir-vivre. Nous sommes là pour nous amuser certes, mais cela n'en implique pas moins courtoisie et respect mutuel entre joueurs et PNJ. Eviter les disputes inutiles améliorera donc l'ambiance, en cas de litige le Comité reste à disposition.

Être mauvais perdant ne vous amènera pas grand-chose à part ruiner votre week-end et celui des autres.

Nous trions les déchets : des poubelles de tri sont systématiquement disponibles à la taverne, il suffit de demander. Merci de débarrasser vos déchets quand vous quittez une table, et d'emporter avec vous vos déchets à la fin du jeu, lorsque vous quittez le terrain.

Merci de ne pas fumer dans les zones rôle-play et de ne pas laisser les mégots dans la nature, leurs places sont dans les poubelles.

L'alcool est autorisé, pour autant que vous ayez l'âge légal, et que vous maîtrisiez les effets liés à sa consommation.

Les substances illicites au sens de la « Loi sur les stupéfiants » sont prohibées. N'oubliez pas un GN est lieu d'échange et de prouesse où les effets de CBD ne sont pas utiles, le comité se réserve le droit de réprimander, voir même exclure, les membres qui abusent de substances tel que CBD ou autres et qui n'assument pas leurs actes et paroles.

Aucun feu ne peut-être allumé sans l'accord préalable du Président.

Toute personne portant un gilet de sécurité fluorescent est considérée comme hors-jeu, il s'agira de PNJ, du Comité ou d'organisateur (Orga) en déplacement.

L'organisation se réserve le droit d'exclure du jeu tout participant présentant un comportement dangereux ou inadéquat pour lui-même ou les autres participants.

La limite d'âge pour participer à nos événements est de 16 ans.

Il se peut que lors de nos GN, vous assistiez à des événements, préparés à l'avance, qui peuvent être « impressionnants » (cascades ou autres), ce genre d'événements est réservé aux acteurs désignés et eux seuls ont le droit de les pratiquer.

L'organisation décline toute responsabilité en cas de vol ou déprédation de biens appartenant aux participants.

Dans le cadre des événements, des photos ou vidéos des participants peuvent être utilisées en vue du promouvoir les activités de l'association. Toutes personnes participants aux événements





délivrent l'autorisation à l'association GN Azoria d'utiliser leur image, si des participants ne sont pas d'accords. Contactez : info.azoria@gmail.com

Tous les participants (organisateurs, bénévoles et joueurs) engagent leurs responsabilités personnelles pour tout dommage causé à autrui et à eux-mêmes.

Tout comportement déplacés (gestes, paroles...) ou harcèlement sexuel devra, dans la mesure du possible, être signalé à un membre du Comité afin d'éviter tout débordement.

3. Comment créer un personnage

Pour créer votre personnage il vous suffit de faire votre choix dans les chapitres qui suivent et de remplir correctement la feuille de personnage.

3.1 Races

Il est possible d'incarner n'importe quelle race durant le jeu, vous devez cependant respecter les traits physiques de ceux-ci. (Il n'y a aucun avantage ou malus de race)

3.2 Factions

Vous devez rejoindre l'une des factions disponibles, il est cependant possible d'incarner un aventurier solitaire sous certaine condition. Contactez : info.azoria@gmail.com

3.3 Points de vie

Votre personnage à 3 PV de base.

3.4 Compétences

Ci-dessous vous trouverez le tableau des compétences vous permettant de créer et personnaliser votre personnage. Pour ce faire vous recevez un certain nombre de points que vous devez distribuer dans les compétences voulues (le nombre exact est indiqué dans la fiche d'inscription au GN).

3.5 Compétences supérieures

Elles sont accessibles durant le jeu par le biais de PNJ qui donneront la formation :

Types de compétences	Consignes	Qui
Dissimulation Niv2	Se dissimuler n'importe où en s'asseyant par terre et en croisant les pieds et les mains	PNJ responsable groupe Noir
Endurance Niv2	Procure deux point de vie supplémentaire	PNJ responsable groupe Rouge
Langues ancestrale	Permet de déchiffrer des parchemins ancestraux, symbole LA2	PNJ responsable groupe Bleu
Magie Niv 3	Accès à une série de sort supplémentaire à découvrir en jeu	PNJ responsable groupe Bleu
Attention, ces compétences supérieures peuvent être perdue durant le jeu, si tel est le cas il faudra alors refaire la formation pour les récupérer.		





4. Compétences

Types de compétences	Consignes	Coûts
Ambidextrie	Maniement d'armes (à une main) dans chaque main	1
Archéologie	Permet de récupérer des objets antiques	1
Assassinat	Permet d'assassiner (voir « règles de jeu »)	3
Armes à une main	Permet de manier épées, haches, masses	1
Armes à deux mains	Permet de manier toutes les armes à deux mains	2
Arcs/arbalètes	Permet de manier les arcs et arbalètes	2
Armes de jet	Permet de manier les armes de lancer et les arbalètes à une main	1
Boucliers 1	Voir tableau bouclier	1
Boucliers 2	Prérequis bouclier niv 1	1
Boucliers 3	Prérequis port de l'armure niv 2 + bouclier niv 2	1
Connaissances historiques	Commencer le jeu avec des informations supplémentaires sur le background et les quêtes	1
Dissimulation	Permet la dissimulation en entourant de ses bras un arbre (voir « règles de jeu »)	1
Endurance	Procure un point de vie supplémentaire	1
Langues mortes	Permet de lire et écrire des langues « mortes »	2
Maniement armes de dernier recours	Dagues ; poignards ; tabouret ; petit outils ; pierres	0
Port de l'armure 1	Gambison, cuir tendre (voir « tableau des armures »)	1
Port de l'armure 2	Cuir dur, cotte courte (niv 1 obligatoire ; voir « tableau des armures »)	1
Port de l'armure 3	Métal, cotte longue (niv 2 obligatoire ; voir « tableau des armures »)	2
Récolte	Permet de récolter des ingrédients d'alchimie (Langues mortes obligatoire ; voir « règles de l'alchimie »)	3
Regard noir	Permet de voir les morts et de leur poser une question (Langues mortes obligatoire ; voir « règles de jeu »)	2
Richesse	Commencer le jeu avec le double de l'argent	2
Utilisation de magie 1	Permet l'utilisation de la magie (langues mortes obligatoire ; voir « règles de jeu » ; P.M.** 7)	3
Utilisation de magie 2	Permet l'utilisation de la magie (niv 1 obligatoire ; voir « règles de jeu » ; P.M.** 10)	2
Pickpocket	Permet de voler un adversaire (voir « règles de jeu »)	1

**P.M. : Point de mana





5. Armes et équipement de combat

5.1 Armes

Voici les différents groupes d'armes que votre joueur peut utiliser :

Catégories	Longueur	Dégâts	Avec Bouclier
Maniement armes de dernier recours		1	Oui
Armes à une main (épée, hache, masse...)	- de 115cm	1	Oui
Armes à deux mains	De 115 à 240cm	2	Non
Arc (25livres max)	Ignore l'armure	1	Non
Arbalète (25livres max)	Ignore l'armure	2	Non
Armes de jet / arbalète à une main	- de 25cm	1	Oui

Attention ceux-ci doivent d'être sécurisé pour ne pas blesser un adversaire ni endommager une arme adverse.
L'organisation se réserve le droit de refuser une arme s'il représente un danger.

5.2 Boucliers

Pour s'équiper du bon bouclier, il faut choisir la bonne compétence dans la fiche de personnage. Attention ceux-ci doivent être sécurisé pour ne pas blesser un adversaire ni endommager une arme. L'Organisation se réserve le droit de refuser un bouclier s'il représente des dangers.

Catégories	Taille Long - larg. (cm)	Compétence
Targe	10-75 de diamètre	Bouclier Niv1
Écu léger	30-89 x 30-55	Bouclier Niv1
Écu moyen	90-109 x 40-60	Bouclier Niv 2
Écu lourd	110-150 x 60-80	Bouclier Niv 3

Attention ceux-ci doivent être sécurisé pour ne pas blesser un adversaire ni endommager une arme adverse.
L'Organisation se réserve le droit de refuser un bouclier s'il représente des dangers.





5.3 Armures

Voici les différents types d'armures et leurs bonus. Il suffit de connaître sa catégorie d'armure pour connaître le nombre de PA (point d'armure) supplémentaires. Une fois les PA perdu, il faut les faire réparer chez le PNJ Forgeron, cette démarche sera détaillée et expliquée pendant le briefing en début de jeu. Quand vous revenez de la mort, les PA sont à nouveau au maximum.

Armures ↓	Matière →	Clouté / Gambison	Cuir dur	Métal
Casque		0	0.25	0.5
Camail		0	0	0.5
Torse		0.25	1	2
Brassard		0.25	0.5	1
Gantelet		0.25	0.5	1
Tassette		0.25	0.5	1
Jambière		0.25	0.5	1
Epaule		0.25	0.5	1
		Alu	Acier courte	Acier longue
Cottes de maille		0.5	1	2
Divers et esthétique	Bonus ou malus attribué durant le check armure au briefing			

Il est possible de mélanger plusieurs types d'armure en sélectionnant les compétences adéquate. Attention, les totaux s'arrondissent au chiffre arrondi le plus proche ou si le total est au demi-point arrondir au chiffre inférieur.

Exemple 1 : Casque métal (0.5) + camail métal (0.5) + torse métal (2) + un brassard métal (1) + brassard cuir dur (1) + gantelet cuir dur (0.5) + deux épaules métal (2) + deux jambières cuir dur (1) + un torse gambison (0.25)

Total des points calculés : 8.75 arrondi à 9.00

Exemple 2 : Casque métal (0.5) + camail métal (0.5) + torse métal (2) + un brassard métal (1) + brassard cuir dur (1) + gantelet cuir dur (0.5) + deux épaules métal (2) + deux jambières cuir dur (1)

Total des points calculés : 8.5 arrondi à 8.00

5.4 Règle spéciale

En sélectionnant la compétence « utilisation de la magie 1 et 2 » il n'est pas possible de bénéficier des armures de types « métal ».





6. Armes et combat

6.1 Règles de combat

L'estoc est interdite même avec les lance, bâton et les armes de nouvelle génération.

Les coups à la tête sont proscrits, ainsi que dans les parties sensibles (poitrine pour les femmes, entrejambe pour tout le monde). Les coups sur la tête et à l'entrejambe n'infligent donc aucun dégât. Le jeu pourra être momentanément stoppé suite à de tel coup.

Merci de simuler le poids des armes, **il est interdit de donner des doubles coups rapides.**

Il faut retenir ses coups pour toucher, cela ne sert à rien de blesser son adversaire.

Mis à part si vous avez un pouvoir spécial, il est interdit de simuler une mort.

De plus, il est interdit de :

- Ramasser et d'utiliser les armes des autres joueurs, mais il est possible de dérober le fil d'arme, ce qui rendra l'arme de l'adversaire inefficace. Ensuite apporter-le au forgeron afin de recevoir une récompense.
- Le combat à mains nue
- Lancer des armes (sauf les armes de jet, les munitions d'arc et arbalète et les projectiles magiques) sur les autres.

Les armes doivent être en latex ou équivalent.

7. Règles de jeu

7.1 Racket

Il est tout à fait possible de racketter un adversaire, soyez imaginatif quant à la manière de le faire.

7.2 Pickpocket

Il est possible de voler un autre joueur en lui plaçant une pincette sur l'endroit que vous voulez fouiller (poches, sacoches) sans que celui-ci ne le remarque. N'oubliez pas de prendre vos pincettes (exemple : des pinces à linges).

Lors d'une réussite, vous pouvez voler votre cible, et prendre tout l'or et les ingrédients ou un artefact qui se trouvait dans cet endroit. De plus, le joueur volé ne peut pas crier après votre vol et ne saura pas qui l'a volé. En cas d'échec... Courez !

7.3 Pillage

Il est possible de piller un joueur assommé ou mort, mais pas besoin de compétence ou de pincette. Un joueur assommé ou mort ne peut être pillé qu'une seule fois. S'il a déjà été dépouillé, le joueur devra le dire au joueur qui tente de le voler. On peut piller un seul fil d'arme ou 1/3 de sa richesse ou 1/3 de son mana ou 1/3 des ingrédients alchimiques ou un objet de jeu.





7.4 Guérison

Des soins sont disponibles en jeu par le biais de potion ou de sortilège. De plus, la plupart des PNJ sont des spécialistes de la guérison ; n'hésitez pas à vous adresser à eux.

7.5 Duel

Les duels permettent de régler certains conflits, de parier certaines choses, etc. Pour ce faire, une personne voulant lancer un défi à quelqu'un doit choisir un juge impartial qui s'occupera de comptabiliser les touches. Lors d'un duel, le nombre de touches à effectuer est préalablement définit. Celles-ci sont fictives (pas de perte de PV à l'issue du duel). Si cela est décidé en commun accord au début du combat, il est possible de faire des duels à mort.

7.6 Argent

L'Aureus: pièce de monnaie courante. Permet de payer les choses de la vie quotidienne, tel que les consommations à la taverne, les petits-services, les ingrédients rares, les améliorations à la forge etc...

7.7 Assassinat

Permet de tuer d'un coup votre adversaire ; pour réussir l'acte vous devez vous approcher de votre victime dans son dos sans être vu par elle (vous pouvez la croiser dire bonjour de façon amicale puis ensuite vous retourner aller l'assassiner) et mettre votre main droite ou gauche sur son épaule ainsi que votre lame près d'un point vital non protégé (gorge, nuque, etc). Tant que vous lui tenez l'épaule, votre proie ne peut plus bouger. Ceci fait, vous pouvez la tuer en lui spécifiant à l'oreille qu'il meurt ou alors l'épargner. Pour valider l'assassinat il faut donner une carte à sa victime (montrer durant le briefing,) Pour récupérer des cartes il suffit de se rendre auprès du PNJ responsable (attention cela ne sera pas toujours gratuit). L'assassinat est permis en combat. Seuls les PNJ ont le pouvoir d'assassiner depuis n'importe quel côté et non pas besoin de carte.

7.8 Archéologie

L'archéologie permet de récupérer les objets portant l'étiquette « ARCH ». Ces objets peuvent être utilisés durant le jeu. Il suffit de lire les explications écrites dessus ou de prendre contact avec un PNJ ou joueur connaissant l'objet et qui pourra vous permettre de l'utiliser.

7.9 Dissimulation

Cette compétence permet de se cacher aux yeux des autres joueurs. Au niveau 1, il suffit d'entourer un arbre de vos bras. Au niveau 2, il faut s'asseoir, bras et jambes croisés.

La dissimulation est réussie que si vous vous dissimulés en étant hors de vue des joueurs dont vous voulez vous cacher. Cependant, certains PNJ pourront tout de même vous voir.

7.10 Langues mortes

Vous permet de lire et écrire les langues.

Les langues communes (français) sont lisibles pour tous.





7.11 Regard noir

Permet de poser UNE question à un mort qui doit répondre sans mentir, en fonction de ce qu'il sait vraiment. Pour ce faire, vous devez montrer le symbole indiqué durant le briefing à un mort

Attention : « Je peux poser une question ? » Ne correspond PAS à une question !

7.12 Objets magiques

Durant le jeu, il est possible de trouver des objets magiques avec une étiquette. Leur utilisation et leurs pouvoirs seront notés sur une petite feuille accompagnant l'objet. Tout le monde peut les ramasser mais certains objets requièrent certaines compétences pour être utilisés.

7.13 Personnage non joueurs (PNJ)

Les PNJ participent à l'ambiance en incarnant plusieurs rôles différents. Certains PNJ seront trop puissants pour être battus par un seul combattant ou avec une arme normale.

8. Magie

8.1 Niveau de magie

Les utilisateurs de magie sont divisés en 2 niveaux :

Niveau	Puissance magique	Mana (nbres d'enveloppes)	Prérequis	Coûts
Niv1 :Mage	7	5	Aucun	3
Niv 2 :Archimage	7 +3	7	Niveau 1	2

8.2 Puissance de magie

Chaque niveau donne droit à des points de puissance magique qui peuvent être dépensé pour apprendre des sorts (Voir le tableau).

8.3 Mana

Chaque joueur-mage reçoit au début du jeu un nombre d'enveloppe dépendant de son niveau de maîtrise de la magie, ces enveloppes représentent le mana du joueur-mage. Si le contenu est blanc le sort est réussi. Pour récupérer des enveloppes neuves il suffit de ramener les usagées auprès du PNJ responsable (attention cela ne sera pas toujours gratuit).

8.4 Matérialisation des sorts

Certains sorts nécessiteront des objets plus spéciaux pour fonctionner. Les objets seront par exemple une corde, de la farine, une balle de mousse, etc. Vous devrez seulement posséder les objets qui seront demandés pour les sorts que votre mage a choisis. Si le joueur ne prend pas les objets qui matérialisent ces sorts, il ne pourra tout simplement pas les utiliser. N'oubliez donc pas votre matériel !

8.5 Incantation

Le mage doit lire l'incantation qui se trouve sur chaque enveloppe et ne doit pas être interrompu, sinon il recommence. Lorsqu'un mage récite une incantation, il ne peut pas





attaquer ou se protéger avec son arme. Une fois l'incantation terminée, il doit déchirer l'enveloppe et indiquer le nom, les dégâts ou l'effet du sort et utiliser l'objet correspondant.

8.6 Magie PNJ

Les PNJ utiliseront une magie qui sera adaptée à leur personnage. Leurs sorts ne correspondront pas toujours à la liste des sorts ci-dessous et ne demandent pas d'enveloppe ou d'objet. Ils peuvent se contenter de crier le sort et les effets.

9. Tableaux des sorts

Niveau 1

Sort	Effet et description	Matérialisation	Coûts
Désarmement	Désarme un joueur ciblé (le joueur doit poser son arme au sol et attendre 10 secondes avant de pouvoir la reprendre)	Enveloppe	1
Lumière	Le mage crée de la lumière	Lampe de poche	1
Parole maudite	Rend muet un joueur touché par la boule en mousse jusqu'à sa mort ou jusqu'à dissipation	Enveloppe + boule en mousse	2
Peau d'écorce niv 1	Augmente de 1 PA, ne se régénèrent pas, se termine à la mort	Enveloppe + ruban vert	2
Secousse	Met à terre le joueur ciblé	Enveloppe	1
Soins niv 1	Soigne 2 PV (PA également)	Enveloppe	1
Trait magique niv 1	Délivre un dégât au touché (dégât non direct si présence de PA ; N'utilise pas d'enveloppe de mana ; le mage doit tracer un cercle dans l'air, terminer par un trait puis lancer la boule tout en indiquant à haute voix « par la puissance de mon incantation » Attention dire au joueur ciblée ce qui lui arrive (par ex. touché « 1 dégât »)	Boule en mousse	1

Niveau 2

Sort	Effet et description	Matérialisation	Coûts
Bouclier magique	Crée un bouclier autour du mage (qui ne peut ni attaquer ni lancer des sorts). Le mage tend ses bras de côté après avoir déchirer l'enveloppe de Mana (en citant l'incantation); il peut protéger un joueur de chaque côté, mais pour cela le joueur doit prendre la même position en tenant l'avant-bras du mage Dure tant que le mage à les bras du tendues, ou que le joueur qu'il protège tend les bras Protège de tout sauf de « dissipation des sorts »	Enveloppe	2
Paralysie	Le joueur ciblé a les pieds ancrés au sol durant 30 secondes	Enveloppe	2
Peau d'écorce niv 2	Augmente de 2 PA, ne se régénèrent pas, se termine à la mort, Les PA sont non cumulable avec le niveau 1	Enveloppe + ruban vert	2 + Niv 1
Prison céleste	Paralysie pendant 5minutes (le mage utilise son enveloppe, fait l'incantation puis dépose au sol une corde autour du joueur, il ne peut alors plus attaquer ni être attaqué)	Enveloppe + Corde	1
Rage	Attaque amis et ennemis, invincible aux attaques, il est bloqué dans un rayon de 5m pendant 1min, à la fin du sort il est assommer	Enveloppe	2





Ralentissement	Le joueur ciblé fait les gestes au ralenti pendant 10s. Pour ce faire le joueur doit déchirer l'enveloppe devant le joueur en citant l'incantation, puis tourne le sablier face au joueur	Enveloppe + sablier	2
Soins niv 2	Soigne 5 PV (PA également)	Enveloppe	2 + Niv 1
Souffrance	Le joueur touché par la boule en mousse doit hurler de douleur pendant 30 s.	Enveloppe + boule en mousse	2
Trait magique niv 2	Délivre 2 dégâts au touché (dégâts non direct si présence de PA ; N'utilise pas d'enveloppe de mana ; le mage doit tracer un cercle dans l'air, terminer par un trait puis lancer la boule tout en indiquant à haute voix « par la puissance de mon incantation » Attention dire au joueur ciblé ce qui lui arrive (par ex. touché « 2 dégâts »)	Boule en mousse	2 + Niv 1
Zombifications	Un joueur mort est transformé en zombie et possède 4 PV. Il protège le mage jusqu'à sa mort puis redevient un joueur mort. 2 zombies max en même temps.	Enveloppe + bandeau noir	3

10. Alchimie

10.1 Ingrédients

Grace à la compétence « récolte », le joueur peut récupérer des cartes représentant la matière première. Il est possible de trouver des ingrédients dans la nature (plantes, champignons etc.), sur certains monstres (cervelles, billes, etc.) et certains PNJ en vendent.

10.2 Recettes

Les recettes sont disponibles chez le Maître Alchimiste, il suffit de s'y rendre pour connaître la liste des ingrédients nécessaire à la création des potions souhaitées, vous devrez tenir à jour un livre d'alchimie qui sera mis à disposition.

10.3 Utilisations

Pour faire effet, les potions doivent être bues mais dans certain cas il est aussi possible de recouvrir une arme ou un projectile du contenu de la fiole.

Il faut annoncer les effets aux personnes concernées de façon claire et distincte.

11. Carte de personnage

En début de jeu vous recevrez une carte de personnage communément appelés « Memoria », celui-ci représente votre « carte d'identité » pendant tout le GN. Il est essentiel de l'avoir sur vous afin de pouvoir la présenter. Elle pourra vous être demandé en cas de compétences acquises/perdus, lors d'un contrôle par un PNJ ou lors de votre mort etc...

En cas de perte de celle-ci votre personnage est définitivement mort et vous serez alors réorienté par le comité pour un rôle joueur ou PNJ selon leurs besoins.

12. La mort

La mort du personnage intervient lorsque le joueur a perdu tous ses PV. Il doit tout d'abord rester au sol pendant environ 2 minutes. Par la suite, il pourra mettre son ruban blanc autour





de la tête (ou le tenir au-dessus de lui à bout de bras suivant le costume). Le joueur est dès lors une âme errante, qui ne peut ni communiquer ni intervenir avec les gens du monde des vivants sauf les personnages qui possède la compétence « regard noir » ou certains PNJ.

Il rejoint le coin dédié à la mort, désigné en début de GN, afin d'être ressuscité. Ces PNJ sont reconnaissables par les nombreuses clés qu'ils transportent, ces clés étant essentiel afin d'ouvrir les portes donnant accès aux royaumes des enfers afin de ramener les âmes.

Par contre, à chaque mort au minimum un point d'âme vous sera ponctionnés (les « A » marqués sur votre Memoria reçu en début de jeu, c'est pourquoi il est essentiel de la garder sur soi tout au long du jeu). N'oubliez pas de présenter cette carte à la demande des PNJ.

Lorsque vous aurez réussi à vous faire ressusciter, vous n'aurez aucun souvenir de votre mort, de votre passage dans le royaume des morts ni de ce qu'ils vous ont demandé sauf information contraire.

Vous reprenez votre vie telle que vous l'avait laissé jusqu'à votre prochaine mort.

