

Lois d'Hérosia

- 1- Le meurtre est interdit dans le village (faire perdre un jeton de vie) et quiconque est prouvé coupable d'un tel crime sera puni par la mort (perte de deux jetons de vie).
- 2- Tuer une créature mauvaise et dangereuse pour la communauté est toutefois accepté.
- 3- Le vol est interdit dans le village et quiconque est prouvé coupable d'un tel crime aura la main coupée et une amende risque également d'être exigée. (le vol en terme de jeu signifie l'habileté « subtiliser » et aucun vrai vol n'est toléré. Un joueur peut cependant piller quelqu'un après un combat comme les règles le stipulent).
- 4- La torture et autres sévices corporels et mentaux (ex : magie) sont interdit dans le village et quiconque prouvé coupable d'un tel crime purgera du temps dans un cachot ou payera l'amende.
- 5- Toute action portée contre le roi, la reine, la famille royale et l'érudit du village seront considéré comme un acte de trahison et quiconque prouvé coupable d'un tel crime devra subir le jugement du roi ou de son successeur légal.
- 6- Les gardes de la ville, appelés sentinelles, doivent obéissance à leur chef qui lui-même reçoit ses ordres du conseiller militaire qui remplace le roi jusqu'au couronnement du nouveau roi. Il est du devoir des sentinelles de faire respecter les lois et de les respecter eux-mêmes sous peine d'en subir les conséquences et de perdre leur titre de sentinelle.
- 7- Le commerce et la possession du poison est illégal et quiconque prouvé coupable d'un tel crime devra subir le jugement du roi ou de son successeur légal.
- 8- Les intrusions dans l'auberge, la forge et autres bâtiments lorsque ceux-ci sont fermés sont strictement défendu et quiconque est prouvé coupable d'un tel crime sera banni pour toujours des terres du roi. (le joueur qui vole pour vrai ne pourra jamais revenir jouer à un autre grandeur nature. Cette loi est aussi valide pour le vol d'objet personnel ou appartenant à la MDJ)

Sceau magique certifiant l'authenticité de ce parchemin

