

Sang pour Sang Fabuleux

(Fantasy War, Crasy Land, Fabuleuse Guerre, Douce Folie, Petites éviscérations entre amis)

Sommaire

Histoire	3
But du jeu	3
Début du jeu	3
Règles du jeu.....	4
• Les Mimichants	4
• Le terrain	5
• Capture de terrain (espace vital).....	5
• Points d'action.....	6
• Déplacements	6
• Combats	6
• Copulation.....	7
• Mimichant KO.....	7
• Equipement et objets.....	8
• PNJ (Personnages Non Joueurs).....	8
• Quêtes de PNJ	9
• Interface d'échange.....	9
• Compagnons Mimichants	9
• Terriers des Mimichants (villes).....	9
• Mines de chocopépites.....	10
• Alliances et Sous-alliances.....	10
• Messagerie interne	11
• Contaminer quelqu'un par lien (URL unique par joueur inscrit).....	12

Histoire

Il était une fois dans un monde merveilleux, des Savants humains qui s'acharnaient à mettre au point des virus et des maladies avec parfois les vaccins correspondants. Ces fabuleuses recherches menaient parfois vers des résultats prometteurs comme des maladies incurables, des pesticides qui ciblent uniquement les pucerons et les vaches ou encore des êtres organiques génétiquement modifiés pour être plus dociles, plus imbéciles et potentiellement plus forts...

Tout se passait bien dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où **Elcaro**, un rat génétiquement modifié, pris la tête du mouvement ADH (Anti Domination Humaine) et réussit à s'enfuir avec des compagnons de fortunes, ses voisins de cages et frères d'éprouvette.

Actuellement ces gentilles petites bestioles, appelées **Mimichants**, sont loin dans la nature et toutes ont des capacités et des objectifs bien distincts... Il paraît qu'ils sont totalement autonomes, et ont même développé une monnaie appelée **Chocopépîte (CP)**. Cette nouvelle petite communauté est très pacifique et passe les journées à s'amuser en pochant les yeux de ses compagnons de jeu, à se tirer les oreilles jusqu'à détacher tout ou partie de l'organe ou encore à s'envoyer en l'air dans tous les sens du terme sans oublier leur irrévocable attachement pour les humains, qui sont en quelque sorte leurs créateurs, avec qui ils n'hésiteront pas à faire partager leurs si gentils jeux...

Un merveilleux monde où il fait bon vivre est né dans une lointaine campagne où très peu d'humains font leur apparition.

But du jeu

En tant que joueur, vous dirigez un ou plusieurs **Mimichants**. Pour obtenir plusieurs **Mimichants**, il est possible d'en recruter des tout prêts dans un Terrier, de mordre des animaux normaux, pour les faire muter, ou de copuler avec un **Mimichant** de sexe opposé.

Le nombre maximum de **Mimichant** sous ses ordres dépend directement de l'espace vital appartenant au joueur qui est augmentable en prenant possession du terrain. Vous pourrez ainsi devenir de plus en plus influent, de plus en plus riche, de plus en plus fort et de plus en plus gentil (la gentillesse n'est pas perçue de la même façon que les humains chez les **Mimichants**).

En fonction de votre stratégie, vous pouvez récolter plus ou moins rapidement des **Chocopépites** qui permettent de monnayer l'équipement et taxes diverses.

Début du jeu

Lors de la création du compte, le joueur peut personnaliser entièrement son premier **Mimichant** (voir « Caractéristiques de **Mimichant** » plus bas) qui sera ensuite placé au point de départ. Ce dernier est une éprouvette géante d'où sort chaque nouveau **Mimichant** comme s'il avait été créé par la communauté.

Le premier **Mimichant** d'un joueur dispose directement de 200 **Chocopépites (CP)** afin de les investir judicieusement sachant qu'il gagne automatique une pépîte par heure en plus de la rente d'occupation de terrain (voir « Capture de terrain »).

Règles du jeu

• Les Mimichants

Les **Mimichants**, comme décrits plus haut, sont de gentilles créatures génétiquement modifiées à partir d'animaux communs tels que des lapins, rats, souris, hamsters, hérissons, mulots, furets, cochons d'inde, etc... (Petits animaux)

Ils peuvent donc arborer de nombreuses couleurs de pelage. Ils peuvent avoir une queue et des oreilles courtes, moyennes ou longues ou ne pas en avoir du tout...

Ils se déplacent seuls mais aiment bien être accompagnés de compagnons pour encore plus s'amuser à pocher les yeux de leurs congénères qui ne font pas partis de leur clan ou aux humains aussi.

Un **Mimichant** est, comme vous l'avez deviné, une parfaite petite bestiole parfaitement imprévisible aux capacités incroyables qui aime par-dessus tout s'amuser et dominer son prochain par n'importe quel moyen.

Compétences d'un Mimichant :

Compétences physiques	Description	Amélioration
Force	Bonus de frappe aux armes	Pare un coup (****) Touche corps à corps (***) Touche à distance (**) Entraînement (*)
Constitution	Musclé ou gringalet ?	Touche corps à corps (****) Touche à distance (**) Se fait toucher (*) Déplacement (*) Entraînements (*)
Dextérité	Habile ou maladroit ?	Combat à distance (****) Combat corps à corps (**) Entraînements(*)
Psychisme	Habileté à utiliser cerveau	Utilisation pouvoir (**) Entraînement (*)

Remarque :

Les compétences n'augmentent pas via de l'XP accumulée mais en fonction des actions effectuées par les **Mimichants**.

Ces compétences sont propres à chaque **Mimichant**. En plus de ces compétences, des caractéristiques, fixes, existent pour les créatures et les objets.

Autres caractéristiques des Mimichants :

Caractéristiques	Description
Nom	Nom du Mimichant
Description	Description physique et personnelle du Mimichant
Sexe	Pour savoir qui va avec qui
Chocopépites portées	« Argent » actuellement portée par le Mimichant
Points d'action Actuels	PA restants à dépenser

Vitesse de récup des PA	Nombre de minutes pour récupérer 1 PA
Couleur pelage	Couleur RVB (rouge = « #FF0000 » ou « red »)
Type de tête	ID de tête possible
Type d'oreilles	ID d'oreille possible
Type de corps	ID de corps possible
Type de queue	ID de queue possible

- **Le terrain**

Le terrain de jeu est situé en campagne, il est donc composé d'herbe, de sable, d'eau, de rochers, quelques fois de bâtiments humain, d'arbres et autres éléments de décors.

Détail des types de terrains :

Terrain	Propriétés	Description
Défaut	1 PA	-
Herbe	x1 PA	L'herbe c'est beau, c'est vert et ça peut être tranchant...
Sable	x2 PA	Le sable c'est beau, c'est petit et ça permet de faire mal aux yeux des amis...
Rochers	x5 PA	Les rochers c'est beau, c'est haut et ça permet de se cacher derrière...
Eau	x10 PA	L'eau c'est beau, ça permet de faire boire la tasse...
Arbre	Infranchissable	Les arbres, c'est beau mais ça sert qu'à embêter...
Bâtiment	Infranchissable	Les bâtiments c'est beau, c'est généralement le lieu d'habitation d'humains...
Décor	-	Fleurs, fougère, cannette, papier, pneu, ...

Remarque :

Au début du jeu, le joueur ne voit que les terrains qui se situent autour de lui. Il doit donc parcourir la carte afin d'en explorer et découvrir les zones préalablement noires (et donc aussi noires sur la mini carte)

Le terrain est divisé en plusieurs cases. Chaque case est un type de terrain définis. Chaque case peut être occupée par un ou plusieurs **Mimichant**. Tous les **Mimichants** d'une case sont accessibles (via une liste déroulante par exemple ou autre système) et peuvent être attaqués. Chaque case peut être capturée par un **Mimichant** pour agrandir l'espace vital.

- **Capture de terrain (espace vital)**

La capture du terrain permet d'augmenter ce qu'on appelle l'espace vital ou le territoire des différents clans (meutes) de **Mimichants**. Plus un joueur possède de terrains, plus il pourra avoir de **Mimichants** et plus il aura de chance d'avoir un bon résultat de taxes.

En effet, une fois par jour, à un horaire aléatoire, un recensement est fait pour savoir combien de **Mimichants** sont situés dans tel ou tel territoire afin de déduire une rémunération qui sera distribuée aux différents propriétaires de terrains.

Pour capturer une case de terrain n'appartenant à personne, il faut placer un de ses **Mimichant** dessus et dépenser un certains nombre de points d'action, selon le type de terrain, afin de se l'approprier. Si la case de terrain appartient déjà à quelqu'un et qu'il est dessus, il faudra se débarrasser de ce dernier avant de s'approprier la case de terrain. Une case de terrain peut ainsi être protégée par un ou plusieurs **Mimichants** car il sera nécessaire de tous les éliminer avant de s'approprier la case.

Un espace vital peut être partagé et amplifié grâce aux alliances et guildes de **Mimichants** (voir « Alliances et Guildes »)

Propriétés des cases de terrain :

Terrain	Coût	Taxe	Bonus/Malus
Simple (vide ou décors)	50% des PA	1 CP par Mimichant	Aucun
Eau	70% des PA	1 CP par Mimichant	-10 en défense
Rochers	70% des PA	1 CP par Mimichant	+5 en défense
Mine de chocopépité	80% des PA	5 CP par Mimichant	-5 en défense
Terrier (ville de Mimichants)	100% des PA	10 CP par Mimichant	+20 en défense

• Points d'action

Afin de limiter les actions et d'égaliser les chances entre joueurs souvent connectés et joueurs peu souvent connectés, chaque créature dispose d'un nombre de **point d'action** définis.

Les points d'actions de base sont identiques pour tous les personnages du jeu, qu'il soit puissant ou non, ancien ou nouveau. Ils peuvent cependant varier légèrement en fonction des objets équipés.

Les points d'action se régénèrent automatiquement au fil du temps à raison de 1 point par heure.

Exemple :

Si un joueur dispose de 24 points d'action, il peut en utiliser 4 en quelques secondes sachant que 4 heures plus tard il aura à nouveau 24 points d'action.

• Déplacements

Les déplacements se font en continu et en temps réel (ou plutôt différé) afin d'éviter aux joueurs de se lasser rapidement de la possible lenteur d'un jeu tour à tour. Ce mode de jeu temps réel permet ainsi à de très nombreux joueurs de jouer en même temps sans avoir besoin d'attendre la réaction d'un autre joueur connecté ou non.

Un déplacement d'une case coûte plus ou moins de points d'action selon le terrain (par défaut un déplacement d'une case coûte un point d'action, voir « détails des types de terrain » plus haut).

• Combats

Les combats, comme les déplacements, s'effectuent en temps réel sur la carte tactique (carte la plus détaillée). Un combat peut se résumer à une action offensive d'une créature sur une autre mais peut aussi devenir un vrai combat impliquant plusieurs créatures proches jusqu'à ce que mort s'en suive.

Une action offensive coûte par défaut 1 point d'action mais le coût varie en fonction des armes utilisées.

Quand une action offensive est effectuée sur une créature, cette dernière a droit à une riposte gratuite si elle le peut (riposte avec arme équipée).

Exemple :

- Si X (avec arme corps à corps) attaque Y (avec arme corps à corps), Y riposte avec son arme.
- Si X (avec arme corps à corps) attaque Y (avec arme à distance), Y riposte si son arme à distance le permet.
- Si X (avec arme à distance) attaque Y (avec arme corps à corps), Y ne peut pas riposter.
- Si X (avec arme à distance) attaque Y (avec arme à distance), Y riposte si son arme à distance le permet.

Remarque :

Le combat en temps réel (ou plutôt en temps différé) provoque forcément quelques inégalités selon la connexion des joueurs mais ce dernier est bien plus intéressant à jouer qu'un jeu au tour à tour où il serait nécessaire d'attendre à rien faire les actions de tous les autres joueurs...

- **Copulation**

Les **Mimichants** apparaissent de plusieurs façons. Ils peuvent être créés via l'éprouvette géante (lors de la création d'un compte joueur), en étant un animal normal mordu et contaminé par un autre **Mimichant** (action spécial sur PNJ) ou en naissant naturellement sachant qu'un **Mimichant** est génétiquement compatible avec tous les autres **Mimichants**.

Lorsqu'un joueur utilise l'action spéciale « copuler » d'une de ses créatures sur un autre **Mimichant** de sexe opposé, un message privé est envoyé au propriétaire de ce dernier afin de lui demander de confirmer l'action. Si l'action est confirmée, les deux **Mimichants** dépenseront 100% de leurs points d'actions qui doivent être au maximum. La femelle du couple passera alors en mode grossesse et récupérera 2 fois moins rapidement ses points d'action pendant 24h. Au bout de 24h, un œuf (ou autre représentation graphique) apparaît dans l'inventaire de la femelle. Ce « bébé » est considéré comme un objet de nourriture et offre donc les mêmes options : il peut être vendu, offert et mangé ce qui redonnera 50% des points de vie. Au bout de 24h, le « bébé » se transforme : l'objet est supprimé de l'inventaire et un **Mimichant** de base est créé dans le clan du joueur le possédant.

Remarque :

Le mâle n'est pas pénalisé mais devra négocier avec la femelle s'il veut récupérer l'enfant.

- **Mimichant KO**

Un **Mimichant** c'est solide mais peut être mis KO à force d'être harcelé par ses congénères. Dès qu'un **Mimichant** est KO, il perd tous ses points d'action et deux options s'offrent au joueur.

La première option est de remettre sur pied la créature à l'aide d'un objet spécial, suffisamment fort pour réveiller, qui devra être utilisé par un autre **Mimichant** ayant fait le déplacement jusqu'au corps inerte.

La deuxième solution est de faire téléporter le corps dans la ville la plus proche moyennant la totalité des **Chocopépites (CP)** actuellement portées par la créature inerte. Le Mimichant une fois en ville devra attendre de récupérer des points d'action ou aller dans la banque retirer des Chocopépites qui y sont stockées (si tel est le cas, voir « Terriers des Mimichants »)

Une créature inerte est un corps qui ne peut pas riposter lors des attaques potentielles (mais inutiles) et qui peut se faire dépouiller de ses **Chocopépites (CP)**. De plus, un Mimichant KO ne récupère plus de points d'action au fil du temps.

• Equipement et objets

Equiper / déséquiper un **Mimichant** coûte un certain nombre de points d'action (selon l'objet équipé ou déséquipé). Un **Mimichant** peut porter et utiliser n'importe quel objet qu'il possède mais ce n'est pas sûr qu'il sache s'en servir correctement en fonction de ses caractéristiques (voir « Compétences des **Mimichants** »). Un **Mimichant** peut porter « force + constitution » en poids d'objet.

Caractéristiques des objets :

Caractéristiques	Description
Nom	Nom de l'objet
Description	Description de l'objet
Poids	Poids de l'objet
Dégâts Minimum	Points de vie retirés/ajoutés minimum lors d'une frappe
Dégâts Maximum	Points de vie retirés/ajoutés maximum lors d'une frappe
Chance de critique	Chance pour doubler les points de dégât
Distance d'attaque Min	Nombre de cases minima pour attaquer
Distance d'attaque Max	Nombre de cases maxima pour attaquer
Impact : Points d'action	Points d'action retirés/ajoutés lors de l'impact
Utiliser : Points d'action	Points d'action nécessaires pour utiliser l'objet
Nombre d'utilisations	Nombre de fois que l'objet peut être utilisé (-1=infini)
Caractéristique utilisée	Caractéristique utilisée lors de l'utilisation de l'objet
Objet à équiper	Objet à équiper ou non (true / false)
Objet utilisable sur mort	Objet utilisable sur un mort ou non (true / false)
Equiper : Points d'action	Point d'action nécessaire pour équiper/déséquiper l'objet
Défense	Atténuation des points de dégâts reçus
Bonus Force	Bonus de caractéristique
Bonus Constitution	Bonus de caractéristique
Bonus Dextérité	Bonus de caractéristique
Bonus Psychisme	Bonus de caractéristique
Bonus Points d'action	Points d'action en bonus

Remarque :

Ces caractéristiques d'objets permettent normalement de définir n'importe quelle sorte d'objet, de l'arme simple ou améliorée à l'armure en passant par la potion de vie ou encore à un pouvoir psychique ajoutant des points d'action ou ressuscitant un mort.

• PNJ (Personnages Non Joueurs)

Les PNJ (Personnages Non Joueur) peuvent être des animaux normaux ou des **Mimichants**.

Un PNJ Animal normal peut être mordu par un **Mimichant** et ainsi devenir (si contamination réussite) lui aussi un **Mimichants** qui rejoindra la troupe de son maître.

Un PNJ **Mimichant** peut donner une quête ou proposer une boutique où des objets seront à acheter. Il est aussi possible de vendre des objets possédés au prix de base divisé par deux.

- **Quêtes de PNJ**

Les joueurs peuvent obtenir des quêtes en parlant à certains PNJ qu'ils rencontreront sur le terrain. Ces quêtes sont toujours du type « ramener un objet spécifique » au PNJ. Le PNJ pourra donc tenir un dialogue qui évoluera en fonction de l'évolution de la quête du joueur.

Une quête pourra être faite plusieurs fois avec un intervalle de temps spécifié dans les propriétés de la quête. Une quête peut rapporter un ou plusieurs objets (généralement uniques) ou des **Chocopépites**.

- **Interface d'échange**

Afin de faire du commerce et/ou du troc entre personnage, une interface d'échange est nécessaire.

L'interface d'échange permet de transférer des objets de l'inventaire d'un **Mimichant** vers l'inventaire d'un autre **Mimichant**.

- **Compagnons Mimichants**

Un joueur peut diriger un ou plusieurs **Mimichant** afin de diversifier son jeu et rendre ses déplacement et combats plus stratégiques. Il peut donc recruter avec son **Mimichant** de départ jusqu'à 3 autres compagnons qu'il trouvera en ville ou dans la nature avec les PNJ Animaux normaux.

Un joueur qui a plusieurs compagnons pourra se séparer de ces derniers en les vendant dans un des terriers des **Mimichants**. Pour cela il lui suffira d'envoyer une de ses créature qu'il souhaite mettre en vente dans le terrier en indiquant le prix de vente et en payant une petite taxe. Un joueur souhaitant recruter un **Mimichant** pourra alors se rendre en ville et déboursier le prix demandé afin de voir arriver dans son équipe un **Mimichant** tout prêt.

Remarque :

L'équipement peut ou non être transféré avec un **Mimichant** vendu.

- **Terriers des Mimichants (villes)**

Une ville de **Mimichants** est simplement un terrier sous terrain prenant une simple case (indiquant l'entrée) sur la carte. Quand un **Mimichant** est dans un terrier, il peut dépenser ses **Chocopépites** (**CP**) dans les différents services du terrier pour s'équiper ou remplir son inventaire par exemple.

Pour faire profiter un **Mimichant** des achats d'un autre **Mimichant**, il faut faire un échange au corps à corps (afin d'éviter les créatures qui risqueraient d'être dédiées à rester en ville dans le but d'équiper les autres présentes sur le terrain).

Un joueur peut vouloir se séparer d'un de ses **Mimichants** en le mettant en vente dans une ville. Pour cela, il utilisera la foire aux **Mimichants** (voir « Services du Terrier » plus bas). Cette foire s'utilise en payant un droit de dépôt qui autorise ensuite le joueur à sélectionner un **Mimichant** de son groupe

(uniquement les **Mimichants** qui appartiennent au joueur peuvent être vendu par ce dernier, bien évidemment) et d'indiquer le prix de vente souhaité pour ce dernier. N'importe quel joueur explorant la Foire verra alors les différents **Mimichants** en vente et pourra les acheter si l'espace vital le permet.

Chaque Terrier peut être accaparé par n'importe quel joueur ou alliance suffisamment fort et patient. Une fois propriétaire d'une ville, tous les membres de l'alliance peuvent lire et poser des annonces gratuitement via le crieur public.

L'entrée dans un Terrier est gratuite. Les options des services se font via les menus du site.

Services du Terrier :

Service	Coût	Description
Salle de repos	100 CP l'accès	Récupérer tous ses points d'actions
Banque	Dépôt : 5% du dépôt Retirer : 0 CP	Mettre en sûreté des Chocopépites
Armurerie	Achat : Variable Vente : prix de base /2	Acheter équipement
Boutique Bric à Brac	Achat : Variable Vente : prix de base /2	Acheter objets divers
Foire aux Mimichants	Achat : Variable Mise en vente : 50 CP	Acheter / Vendre des Mimichants de joueurs
Crieur public	Lecture : 1 CP Poser : 5 CP	Lire / Poser une annonce

Remarque :

Un **Mimichant** dans le Terrier bénéficie d'un bonus de défense mais n'est pas intouchable (voir « propriétés des cases de terrain » plus haut). Un **Mimichant** en ville n'est plus représenté sur aucune carte mais reste accessible par les autres joueurs.

• Mines de chocopépites

Les mines de **Chocopépites** sont représentées de plusieurs façons sur le terrain et peuvent être une barre de chocolat, un bonbon ou un sac de confiseries... Aller dans une mine de **Chocopépites** est le moyen le plus simple pour se remplir les poches mais demande beaucoup d'énergie et de temps. Dès qu'un **Mimichant** est dans une mine, il a la possibilité d'effectuer un minage en dépensant un certain nombre de ses points d'actions et ainsi de récolter plus ou moins de **Chocopépites** selon les points d'action dépensés et ses compétences (force, dextérité, constitution).

Une mine de **chocopépites** peut être épuisée par la récolte des **Mimichants**. Dès qu'une mine est épuisée, une nouvelle est créée aléatoirement sur le terrain (pas sur un terrier, sur une autre mine, sur un obstacle ou sur l'eau) avec une capacité aléatoire.

• Alliances et Sous-alliances

Chaque joueur peut développer au fil du temps des liens d'amitié virtuels ou réels avec d'autres joueurs qui peuvent avoir ainsi envie de créer une alliance afin de s'aider mutuellement pour réussir à développer un meilleur avenir pour leurs **Mimichants**.

Dès qu'un joueur a créé un compte, ce dernier rentre automatiquement dans une alliance qui n'est autre que la sienne. Cette alliance est caractérisée par différentes informations choisies par le joueur

même telles qu'un nom, une description, une bannière (petite image type drapeau ou blason), une couleur (parmi toutes) et une URL (lien vers un forum du joueur par exemple).

Tout joueur peut demander à un autre joueur de rejoindre son alliance. Cette demande est accompagnée d'un message transmis via la messagerie du site. Le joueur maître de l'alliance a le choix d'accepter ou de rejeter la proposition. S'il accepte le joueur demandeur est alors immédiatement inséré dans l'alliance. Si le joueur maître de l'alliance fait aussi partie d'une autre alliance, un autre message est envoyé au maître de l'alliance la plus haute hiérarchiquement.

Le maître d'une alliance X peut rejoindre une alliance Y. Dans ce cas les joueurs de l'alliance X resteront dans l'alliance X mais seront considérés comme étant dans l'alliance Y. Une hiérarchie d'alliance s'établit alors. Si le maître d'une alliance décide de partir d'une alliance hiérarchiquement plus haute, son alliance d'origine reste intacte.

Dès qu'un joueur a rejoint une alliance, tous ses terrains sont mis à contribution de cette dernière et l'espace vital de chaque joueur de l'alliance est augmenté en conséquence. Sur la carte, une case de terrain d'un joueur de l'alliance aura la couleur de cette dernière et sera doté de 2 blasons (Blason de l'alliance et blason du joueur).

Remarque :

Les terrains des membres d'une alliance ne peuvent pas être capturés par d'autres membres de la même alliance. De plus, n'importe quel membre de l'alliance est considéré comme défenseur de n'importe quel terrain aux couleurs de l'alliance.

Si un membre de l'alliance est viré ou décide de quitter cette dernière, tous ses terrains redeviennent les siens et reprennent leur couleur sur la carte. L'espace vital, préalablement augmenté par la somme des terrains de l'alliance, a beaucoup de chances de diminuer.

Remarque :

Si l'espace vital du joueur ayant quitté une alliance est insuffisant pour faire vivre tous ses **Mimichants**, les derniers **Mimichants** acquis décéderont jusqu'à ce que le nombre de **Mimichants** possédés par le joueur soit égal au nombre de **Mimichants** maximum autorisé par l'espace vital.

Lors du recensement journalier, la rente calculée est divisée entre tous les membres de l'alliance automatiquement. Libre au maître de l'alliance de gérer en gardant ou en virant les « mauvais chevaux » au sein de l'alliance.

Le maître de l'alliance a la possibilité de déclarer un membre de cette dernière comme nouveau maître. Un message demandant l'accord du joueur concerné est alors envoyé. Après validation du joueur concerné, les informations de l'alliance sont transférées sur le nouveau maître et l'ancien maître devient simple membre de l'alliance.

Remarque :

Un ancien maître d'alliance peut quitter l'alliance et récupérera ses terrains comme dit plus haut. Le maître d'une alliance ne peut pas quitter l'alliance sans avoir passé son pouvoir.

- **Messagerie interne**

La messagerie est un système d'envoi et de réception de messages des plus simple. Il permet de recevoir plusieurs types de message tels que les messages normaux (message de joueur), demande d'entrée dans l'alliance (possibilité d'accepter et de refuser) et messages d'information du jeu (impossible de répondre).

La messagerie est le seul moyen de communication propre au jeu et permet ainsi de communiquer avec des joueurs même si ces derniers ont indiqué de ne pas afficher leur mail dans leur profil.

- **Contaminer quelqu'un par lien (URL unique par joueur inscrit)**

Afin de développer une politique de communication efficace et ludique autour du jeu, un lien unique est donné à chaque joueur après la fin de son inscription. Ce lien permettra au joueur inscrit de piéger ses amis qui cliqueront sur le lien et qui donnera, par cette action, un objet spécial au joueur inscrit. Cet objet est un objet aléatoire représentant un morceau du corps humain (œil, morceau de chair, muscle, doigt, dent, langue, orteil, oreille, nez, etc...) qui pourra être vendu en ville contre des **Chocopépites** ou gardé comme trophée.