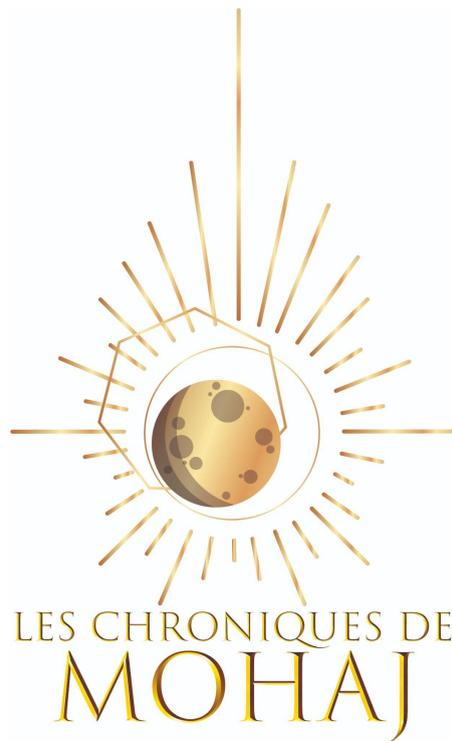


Règles de Jeu

Les Chroniques de Mōhāj

version 1.0.0

Mars 2023



Disclaimer :

Ces règles ont pour but de cadrer le jeu proposé au sein de l'univers de Mōhāj. Elles sont donc adaptées au fonctionnement de l'univers du jeu. Elles sont riches et couvrent le plus d'aspects possible afin que vous puissiez agir et interagir dans un cadre ne nécessitant pas la présence d'un orga pour chaque action effectuée. Lors de leur conception, nous avons fait le choix de faire confiance aux joueurs et de parier sur leur fair play et leur bienveillance les uns envers les autres, mais également envers l'équipe orga. Ces règles peuvent être soumises à changement entre deux événements, en vue d'équilibrage ou de sécurité.

Ces règles ont été conçues pour que la magie soit abondante, à base d'annonce et contre annonce et que de véritables stratégies puissent être utilisées pour contrer des puissances pouvant paraître colossales. Bref, l'idée est que vous vous sentiez puissant, mais qu'il existe toujours quelque chose qui puisse vous mettre en danger.

Nous sommes intimement convaincus qu'il ne peut pas y avoir de GN sans fair play et qu'on ne peut, ni ne veut placer un arbitre derrière chaque joueur. Nous remercions par avance tous les participants pour leur fair play et leur bienveillance.

Vous trouverez en dernière page de corps de règle, un résumé d'une page de l'essentiel à connaître pour jouer.

Sommaire	
Lexique	3
Sécurité physique et émotionnelle	3
Le combat	4
Le pugilat	4
A distance	4
Le corps à corps	4
Personnage	5
Création	5
Inventaire	5
Evolution	5
Systeme de Santé	6
Etats de personnage	6
L'achèvement	6
La Mort	6
La Magie	7
Résumé	7
Eléments	7
Subir un sort	7
Compétences et Espèces	8
Compétences générales	8
Compétences d'Érudition	9
Compétences d'Artisanat	10
Compétences de Roublardise	11
Compétences de Magie	12
Compétences Martiales	13
Espèces de Personnage	14
Les Annonces de jeu	15
L'équipement	15
Boucliers et Pavois	15
Armes	15
Pièges	16
Potions et consommables	16
Entretien	17
Les factions	18
Le camps de faction	18
La hiérarchie dans la faction	18
Le coffre de faction	18
La fiche de faction	19
Le jeu de nuit	20
Cambriolage	20
Assassinat	20
Vigilance	20
Résumé des règles générales	21

Lexique

Orga : Il s'agit de l'équipe de bénévoles en charge de l'évènement, écriture, logistique et gestion du GN. Se faire passer pour un orga peut vous valoir une exclusion immédiate du terrain.

PJ : Personnages joueurs. Ce sont les personnages interprétés par des joueurs sur l'évènement.

PNJ : Personnages non joueurs. Ce sont des personnages interprétés par des joueurs mais dont le rôle est défini et géré par l'organisation.

RP : Roleplay. C'est jouer le rôle d'un personnage dans son univers.

HRP : Hors-roleplay (ou hors-jeu) : Signifie que vous n'êtes pas en jeu. En général matérialisé par un poing levé.

Annnonce : Effets de jeu que vous devez jouer en fonction des règles. Elles sont toutes répertoriées à la dernière page.

Time Freeze...Time in : Il s'agit d'une annonce strictement orga. Lorsque vous entendez Time Freeze, vous devez vous immobiliser et fermer les yeux jusqu'à l'annonce Time in. Un non-respect de cette règle peut avoir des conséquences pour votre personnage.

PEX : Point d'expérience. Ils servent à "acheter" des capacités et faire évoluer votre personnage.

PEV : Point d'espérance de vie. Ils représentent votre capacité à endurer les dégâts. Hors compétences spécifiques, ils ne se régénèrent pas naturellement.

PEM : Point d'endurance et maîtrise. Ils représentent votre concentration, votre capacité à utiliser des sortilèges ou bottes secrètes complexes. Hors

compétences spécifiques, ils se régénèrent naturellement en 1 heure de repos (pas de combat, pas d'effort, pas d'utilisation de PEM).

Discretion : Un personnage un genou au sol et les bras en croix au-dessus de la tête est invisible tant qu'il est dans cette position.

Numéro de joueur : Chaque joueur possède un numéro unique servant dans la gestion d'effets de jeu. Ce numéro est strictement personnel et doit rester secret (sauf demande d'un orga).

Vol / Pillage / Cambriolage : Seuls les éléments de jeu délivrés par l'organisation peuvent être dérobés, ils devront être restitués à la fin de l'évènement au PC Orga ou lors de l'évènement sur demande Orga. Les éléments de jeu doivent toujours être en jeu. Vous ne devez pas les conserver dans un espace hors-jeu. Tout vol de matériel autre que les objets de jeu tel que la monnaie de jeu, les cristaux élémentaires, les cartes de jeu et les objets de quête possédant un numéro d'identification est interdit et pourra faire l'objet de poursuite pénale. De même, il est interdit de s'introduire dans un espace privé hors-jeu comme une tente sans l'accord de la personne à qui il appartient. A chaque fois que vous réalisez un acte de jeu de vol, cambriolage ou pillage, vous devez vous rendre au PC Orga pour le signaler et présenter votre butin afin que les effets de jeu, de scénario ou narratif puissent s'appliquer de façon cohérente, parfois, il y a même une récompense.

Sécurité physique et émotionnelle

Ce GN a pour vocation de vous pousser à ressentir des émotions, cependant, compte tenu des contenus pouvant être choquants pour certains, l'organisation a mis en place plusieurs gardes fous et systèmes de sécurisation physique et émotionnelle.

1. **Safeword** : On part sur "**vraiment vraiment**". En cas de problème (blessure, souci psychologique) le joueur peut faire comprendre à son interlocuteur qu'il y a un problème HRP en prononçant le safeword "**vraiment vraiment**". Exemple: "**Tu me fais vraiment vraiment mal**"... Si cela ne suffit pas, sortez du jeu.
2. **Sortir du jeu** : En cas de soucis psychologiques importants ou de santé, il est recommandé de sortir du jeu. Pour ceci, passez en HRP (point levé) et allez de suite voir l'orga le plus proche pour le signaler.

Si une scène est trop choquante pour vous, utilisez le safeword ou en dernier recours passez en HRP et allez voir l'orga le plus proche. Les conséquences de la scène vous seront communiqués sans détails.

Parfois on ne se rend pas compte que l'on est en détresse émotionnelle ou physique. Si vous avez un doute quant à l'état de vos camarades de jeu, n'hésitez jamais à poser la question avec le safeword. Si vous constatez un problème, prévenez immédiatement un membre de l'organisation, **la remontée d'information rapide est importante pour que nous puissions gérer correctement toute problématique émotionnelle ou physique.**

Assurez-vous systématiquement qu'un orga a bien été prévenu en cas de problème et attendez qu'il arrive avant de laisser votre camarade de jeu.

Le combat

Le combat est une phase de jeu qui débute au premier coup ou annonce offensive porté par un personnage sur un autre. Celui qui porte et celui qui reçoit le coup ou l'annonce offensive entrent ainsi en phase de combat. Cette phase se conçoit de façon individuelle. Ainsi, deux personnages peuvent être en train de se battre à côté de vous sans que pour autant vous soyez vous même en combat. Nombre de compétences s'utilisent hors combat, ce qui veut dire que vous ne devez pas avoir porté ou subi de coup ou d'annonce offensive avant, de même que la cible.

On considère qu'un combat se termine pour un personnage à partir du moment où 3 minutes se sont écoulées depuis qu'il a fuit hors de portée de vue de ses adversaires, qu'il est tombé K-O ou agonisant, ou qu'il n'a plus d'adversaires en face de lui. Avant le début de jeu, vous devez faire valider votre équipement par un orga qui apposera un ruban spécifique à chaque événement. Seul l'équipement validé peut-être utilisé lors du GN. L'utilisation de matériel non validé vous expose à une exclusion du jeu pour raison de sécurité.

Le pugilat

Avant tout, le pugilat simulé est une **question de bon sens**, vous n'êtes pas là pour vous faire mal. Il se fait au corps à corps en annonçant "Pugilat X" ou X est le score de Pugilat, puis les personnages concernés annoncent également leur pugilat, la suite se fait par concertation entre les joueurs (PJ comme PNJ) et élaboration d'un petit combat à main nue simulé et chorégraphié. Le but est de rendre ce moment de jeu plaisant et non douloureux. Perdre un pugilat signifie que l'on reste inconscient jusqu'au prochain contact ou annonce à l'exception de Pillage, vous subissez donc un état de **K-O**. En cas d'égalité, tous les participants subissent l'état **K-O**. Être immunisé à l'annonce **Assomme** ne vous empêche pas de subir ce **K-O**. Si vous ou votre adversaire avez une arme de corps à corps en main au moment de la première annonce, le pugilat n'est pas possible et celui-ci se termine sans résolution et les règles de combat de corps à corps s'appliquent. Une arme à distance ne peut plus être utilisée par l'un des participants à partir du moment où un pugilat est déclaré.

A distance

Les arcs et arbalètes de GN ne doivent pas dépasser 23 livres de puissance. Seules les flèches et carreaux fabriqués par des professionnels sont autorisés. Pour des raisons de sécurité, il est interdit de viser au-dessus de la clavicule, l'entrejambe ou les doigts, tirer à moins de 3 mètres de la cible, à bout portant ou touchant, les tirs en cloches. Il est également interdit de réutiliser une munition tirée dans un même combat. Lors d'une bataille merci d'écartier les flèches et carreaux du champ de bataille de façon sécuritaire. Il est également interdit de parer les flèches et carreaux avec autre chose qu'un bouclier. Toutes les armes de traits font 4 dégâts, il n'est pas nécessaire d'annoncer des dégâts si ceux-ci ne sont pas modifiés.

Le corps à corps

Nous souhaitons des combats propres, beaux et fair play. Seules les touches faites avec des armes en mousse sécuritaires comptent ; pour autant, il est inutile d'appuyer vos coups ou de frapper comme un sourd. La "prise de fer" appuyée ou prolongée est interdite afin de limiter les risques de détérioration du matériel. Les parades sont considérées effectives à partir du moment où la lame défensive intercepte la trajectoire de la lame attaquante avant la touche. Si la touche a lieu après l'interception, la touche n'est pas valide et ce afin de vous encourager à maîtriser la puissance de vos coups. Vous devez simuler le poids des armes. De fait, les coups "mitraille" ne sont pas valides. Afin d'éviter l'effet "mitraille", pensez à armer vos coups. Pour armer vos coups, vous devez plier le coude de 90 degrés entre chaque frappe.

De plus, il vous est demandé de rompre l'engagement au bout de 5 frappes consécutives maximum par armes en main afin de faire de belles scènes de combat.

Pour des raisons de sécurité, les coups à la tête, à l'entre-jambe et sur les doigts ne sont pas valides. Nous vous encourageons à maîtriser la puissance de vos coups, en particulier en l'absence d'armure. De même, pour des raisons de sécurité, il est interdit de saisir l'arme de votre adversaire ou de la parer avec autre chose qu'une arme ou un bouclier en mousse valide. Les coups d'estoc, de pommeau, de bouclier, les poussées physiques sont également interdits. Les charges réelles sont interdites, si vous voulez simuler une charge, vous devez être capable de vous arrêter un pas avant la position de votre adversaire et en aucun cas dans votre adversaire. En cas de mauvais coups de votre part, nous comptons sur votre fair play pour vous assurer de l'état de votre adversaire et informer l'organisation en cas de blessure. Les combats au corps à corps sans aucune luminosité (sans présence de spot) ne sont pas autorisés. En cas de doute, les orgas vous préciseront s'il faut arrêter le combat, mais pensez à utiliser votre bon sens, nous sommes tous responsables de la sécurité de nos partenaires de jeu. Toutes les armes de corps à corps font 1 dégât hors compétence, **il n'est pas nécessaire d'annoncer des dégâts systématiquement si ceux-ci ne sont pas modifiés.**

Personnage

Création

A la création un personnage a **2 PEV, 2 PEM**, un score de **Pugilat de 0**, un inventaire de **9 emplacements, 12 PEX** à dépenser, et à 6 compétences :

- Maniement des armes standards
- Port des armures légères
- 1 langue maternelle parlée à choisir dans la liste exhaustive du Livret Monde
- Parler le commun
- Pillage
- Achèvement

Espèces, compétences, équipements, enchantements et autres viendront modifier le personnage.

Vous devrez également choisir une faction pour intégrer un groupe. Si vous êtes inspiré après la lecture du livret monde et faction, vous pouvez proposer un passé cohérent avec l'univers pour votre personnage, résumé en 5 pages maximum (google doc, Arial 12 pt, interligne 1.5, marges 2.5 cm) que les orgas modifieront probablement. Sinon, un passé standardisé cohérent avec votre faction vous sera transmis par les orgas.

Nota Bene : on ne peut acheter des compétences que si l'on dispose des PEX et des prérequis indiqués.

Inventaire

L'inventaire représente ce que vous êtes capable de transporter. Il est symbolisé par un porte-carte remis par l'organisation en début de jeu. A la création, vous n'avez que 9 emplacements qui doivent accueillir les cartes de vos équipements (armes, armure... etc) vos sortilèges (symbolisé par des cartes de sort) et autres possessions. Au cours du jeu vous pourrez récupérer des cartes d'équipements, de sortilèges, de ressources...etc. Chaque carte utilise un emplacement. Notez que plusieurs compétences viennent modifier la gestion de votre inventaire comme Grimoire ou certaines compétences d'artisanat, de même certaines cartes portant la mention "hors inventaires" ne viennent pas utiliser d'emplacement.

Vous ne pouvez pas transporter plus que ce que votre inventaire vous permet et il vous faudra parfois abandonner quelque chose pour prendre autre chose.

Vous pouvez transporter plusieurs armes et plusieurs armures tant que vous possédez les emplacements nécessaires, cependant, vous ne pouvez porter

effectivement qu'une seule armure à la fois et il n'est pas possible d'en changer pendant un combat. L'action de changer d'arme doit pouvoir être représentée visuellement par le changement d'arme de GN, sinon vous ne pouvez pas changer d'arme au cours du combat. **Seul l'équipement que vous portez effectivement vous confère des bonus et enchantements.**

Consommer une potion ou autre consommable pendant le combat doit être réalisé visuellement, vous devrez par la suite rapporter la carte consommée au PC Orga.

Attention, plusieurs d'entre elles s'utilisent uniquement Hors Combat.

Nota Bene : La monnaie de jeu ne consomme pas d'emplacement. Certaines cartes sont représentées par des éléments de jeu pour faciliter l'immersion, la possession de la carte est suffisante pour posséder l'objet, en cas de litige la carte a la priorité sur sa représentation.

Evolution

Les personnages gagnent 2 PEX par événement. Entre chaque événement les PEX gagnés peuvent être dépensés ou stockés. L'acquisition de compétences ou connaissances ne se fait pas en jeu, mais certaines quêtes permettent de déverrouiller l'accès à des compétences cachées qu'il faudra alors acheter avec des PEX. Le nombre de PEX détermine également le nombre maximum de PEV et PEM.

Les PEX sont affiliés au personnage, cependant si vous devez créer un nouveau personnage votre base est augmentée d'autant de PEX que votre nombre de participation.

Exemple : Tobias meurt au bout de 4 événements, il avait donc 20 PEX. Le Joueur de Tobias peut recréer un personnage sur la base de 16 PEX.

Systeme de Santé

Un personnage possède des Points d'Espérance de Vie (PEV) qui lui sont propres et d'autres attribués par son équipement. Ces PEV représentent sa capacité à survivre plus que sa santé réelle. Les dégâts qu'il subit, diminuent ses PEV. Les soins soignent les PEVs et ne font pas la différence entre le personnage et son équipement. Sans la compétence Régénération vous ne récupérez pas de PEV naturellement contrairement aux PEM qui se régénèrent avec une heure de repos (pas de

combat, pas d'effort, pas d'utilisation de PEM). L'annonce Soins X peut être d'origine magique ou non. Pour compléter ce système, il existe des états du personnage.

NB : Quelque soit la configuration, via enchantements ou consommables, temporaires ou permanents, vous ne pouvez dépasser votre nombre de PEX en PEV et PEM (soit 12 pour un nouveau personnage lors de l'opus 1).

Etats de personnage

Intoxiqué : Les annonces Soins magique ou non n'ont plus d'effet sur vous. La régénération ne fonctionne plus non plus.

Malade : Vous pouvez subir une contamination par l'annonce "Maladie". Retenez bien le code qui suit l'annonce que vous subissez car vous devrez aller le communiquer au Pc Orga. Si vous n'avez pas retenu le code, votre maladie risque de muter et d'être plus grave que prévu. La carte Maladie qui vous sera donnée au Pc Orga contient toutes les informations dont vous aurez besoin et ne doit jamais être révélée. Les effets, transmission, symptômes et létalité sont indiqués sur la carte. si vous n'avez pas été guéri à la fin du délai de létalité, votre personnage est mort.

K-O* : Lorsque vous subissez cet état, vous êtes inconscient pendant la durée de l'annonce faite, ou à défaut 60 secondes sans pour autant avoir perdu de PEV. Pendant ces 60 secondes vous êtes vulnérables à l'achèvement et au Pillage, tout autre annonce ou perte de PEV vous sort du K-O immédiatement. Vous subissez tout de même l'annonce et/ou la perte de PEV.

L'achèvement

Lorsque vous êtes agonisant ou K-O, vous êtes vulnérables à l'achèvement. A partir du moment où l'annonce "Achèvement [10 secondes] achevé" commence vous ne pouvez plus bouger mais pouvez vous faire entendre si vous êtes conscient (avec la compétence instinct de survie par exemple), après tout quelqu'un essaye de vous assassiner.

On ne peut achever que des personnages agonisant ou K-O. L'achèvement doit être mimé et les secondes décomptées à rebours (10,9,8,7,6,5,4,3,2,1,0) à haute voix. Si l'achèvement n'a pas été interrompu et que vous êtes arrivés à la fin du compte à rebours, annoncez "Achévé". Le personnage achevé est mort. Mettre un terme à la vie d'un personnage n'est jamais sans conséquence.

Agonisant* : Quand vous arrivez à 0 PEV, vous tombez inconscient, c'est ce qu'on appelle une agonie. Si personne ne vous soigne dans les 10 minutes, vous êtes mort. Vous êtes vulnérables à l'achèvement, la mutilation et au pillage. Vous n'avez pas conscience de ce qui se passe autour de vous. Vous ne pouvez pas utiliser d'élément de jeu, vous ne pouvez pas vous déplacer ou communiquer. Vous devez donc rester au sol agonisant jusqu'à 10 minutes ou achèvement. La compétence régénération vous empêche de mourir d'agonie mais vous restez 15 minutes dans cet état au lieu de 10 minutes avant de récupérer un PEV.

Mort* : Un personnage mort peut être ressuscité dans les 15 minutes de son décès par un effet de Résurrection, il peut également être animé par un effet d'Anima. Vous devez donc rester au sol au moins 5 minutes et jusqu'à 15 minutes avant d'aller au PC Orga. Le joueur d'un personnage mort peut donc selon son choix rester de 5 à 15 minutes au sol.

*Un personnage K-O, Agonisant ou Mort ne peut pas utiliser de compétence nécessitant la dépense de PEM. Les compétences passives comme les Immunités restent actives.

La Mort

La mort est un moment de jeu important dans la vie de votre personnage. C'est parfois le dernier d'ailleurs mais pas toujours. Il existe de nombreuses possibilités d'être ramené à la vie. Vous devez par conséquent rester au moins 5 minutes au sol prêt à être relevé d'une façon ou d'une autre. Vous pouvez rester au sol jusqu'à 15 minutes si vous le souhaitez.

Passé ces 5 à 15 minutes, mettez-vous hors-jeu et rendez-vous IMMÉDIATEMENT au PC Orga sans interagir avec aucun joueur.

La Magie

Résumé

La magie est omniprésente dans Môhāj. La mécanique complète est à retrouver dans le supplément aux règles “Livre de Magie” à lire obligatoirement si vous comptez lancer des sorts.

Pour rappel, pour lancer un sort, vous devez posséder la compétence “Maîtrise” de l’élément du sort, posséder la carte du sort dans votre grimoire, utiliser un certain nombre de PEM, avoir vos deux mains libres (hors compétences spécifiques), utiliser des rubans de couleurs des éléments utilisés et vous déplacer d’un maximum de 3 pas pendant l’incantation d’une dizaine de mots minimum.

Lancer un sort

L’incantation doit être faite à haute et intelligible voix dans une langue que votre personnage connaît en une dizaine de mots. Vous devez également pendant l’incantation utiliser des rubans spécifiques aux énergies manipulées pour tracer des symboles dans l’air par de grands gestes bien visible :

Feu : Rouge

Glace : Bleu

Terre : Orange

Vent : Vert

Lumière : Jaune

Ténèbres : Violet

Astral : Blanc

Le tracé est laissé à votre appréciation mais rappelez vous qu’il s’agit de matérialiser les énergies que vous êtes en train de manipuler. L’incantation se termine lorsque le nom du sort est prononcé en totalité. Tout contact ou annonce subi pendant l’incantation interrompt le sort mais les PEM sont utilisés.

Une fois le nom du sort prononcé qui se termine obligatoirement par l’élément utilisé, vous devez faire les annonces du sort en indiquant la cible ou la zone d’effet avec vos bras ou par contact en fonction du sort.

NB : Lancer un sort n’est définitivement pas discret.

Éléments

La magie se base sur l’utilisation des éléments. Il en existe 6 rassemblés par couple d’éléments opposés : Feu et Glace || Vent et Terre || Lumière et Ténèbres. Et un 7ème, l’Astral.

La Magie complexe associe des éléments entre eux pour en créer 8 nouveaux eux même rassemblés par couples opposés :

Solaire et Abyssal || Céleste et Pestilent || Elyséen et Spectrale || Céruléen et Infern (cf livre de magie).

Subir un sort

Gardez à l’esprit que vous n’avez pas besoin de savoir comment lancer un sort pour en subir les effets (cf “Les Annonces du Jeu”). Si on vous pointe du doigt ou que vous entendez une annonce de masse ou qu’une annonce est faite après un contact, dans le doute appliquez les effets décrits dans les Annonces du Jeu. Si vous ne savez pas quel est l’effet d’une annonce, tombez au sol inconscient à 0 PEV.

Si vous possédez des résistances ou immunité à un élément ou effet, sachez que le nom du sort contient toujours l’élément et précède toujours l’annonce, de plus les rubans sont souvent de bons indicateurs.

- **Si vous résistez à l’élément** du sort, l’intégralité des effets du sort ne s’appliquent pas à vous.
- **Si vous résistez à un effet** présent dans l’annonce du sort, les autres effets s’appliquent malgré tout.

Compétences et Espèces

Sauf mention contraire en description ou compétence à niveau, vous ne pouvez acheter qu'une seule fois une compétence.

La mention "PEX = niveau" signifie que vous devez payer le niveau en PEX, soit 1 PEX pour le premier niveau, 2 PEX, pour le deuxième niveau, 3 PEX pour le troisième niveau... etc. Les niveaux précédents sont systématiquement requis, il faut avoir le niveau 1 pour débloquer le niveau 2, etc...

Compétences générales

Compétence	coût	Description
PEM supplémentaire	PEX=niveau	Ajoute 1 PEM par niveau acheté. Pour rappel, quelque soit la configuration votre nombre de PEM Max ne peut jamais excéder votre nombre de PEX.
PEV supplémentaire	PEX=niveau	Ajoute 1 PEV par niveau acheté. Pour rappel, quelque soit la configuration votre nombre de PEV Max ne peut jamais excéder votre nombre de PEX.
Inventaire supplémentaire	PEX=niveau	Ajoute 1 emplacement d'inventaire par niveau acheté.
Régénération	3 PEX	En 1 heure de repos (pas de combat ou d'efforts) vos PEVs sont régénérés en totalité. Les membres mutilés sont réparés en une heure de repos. Si vous avez été laissé à l'agonie à 0 PEV vous vous relevez au bout de 15 minutes avec 1 PEV... sauf si vous avez été achevé.
Concentration	3 PEX	En 15 min de méditation ou de repos (pas de combat, d'utilisation de PEM ou d'effort) vos PEM sont régénérés en totalité.
Instinct de Survie	2 PEX	Quand vous êtes agonisant vous n'êtes pas inconscient et pouvez vous déplacer en rampant pendant toute la durée de l'agonie et utiliser un unique élément de jeu, vous ne pouvez pas utiliser de PEM.
Noble	1 PEX	Vous avez un titre de noblesse. Selon votre faction, ça peut avoir une signification différente voir le Livret Monde et la section Faction. Vous pouvez émettre des sauf-conduit pour traverser une zone sous contrôle de votre Faction sur la carte du monde
Chef de guerre	Noble +2 PEX	Vous êtes un chef de guerre et possédez une certaine autorité sur vos subordonnés. Voir section Faction. Vous pouvez également transmettre des ordres à vos troupes sur la carte du monde.
Marchand	3 PEX	Permet de connaître les prix des différentes ressources en fonction des différentes zones d'influence et d'envoyer des convois de marchandises ou de ravitaillements (Vous recevrez 2 enveloppes en début de jeu). Voir supplément Artisanat, ressources et commerce.
Vigilance	2 PEX	Pour 1 PEM, si un personnage est en position de Discrétion, vous pouvez annoncer "Vigilance" au bout de 10 secondes vous le voyez. De plus, une fois par nuit, vous pouvez empêcher un assassinat ou obtenir des informations en cochant une seule case sur la feuille de faction de votre faction. Voir section jeu de nuit.
Vigilance améliorée 1/2/3/4	PEX=niveau	Chaque niveau vous permet de cocher une case supplémentaire sur votre feuille de faction. Voir section jeu de nuit. Max 4.
Représentation	3 PEX	Lorsque vous vous donnez en spectacle, ou que vous faites un discours, vous pouvez dépenser 2 PEM pour faire une Annonce "Fascination 5 minutes de Masse".
Spectacle	Représentation +2 PEX	Vos Représentations ne vous coûtent plus que 1 PEM.
Poche Secrète X 1/2/3/4/5	PEX=niveau	Vous pouvez porter une carte hors inventaire par niveau, inaccessible aux annonces Vol et Pillage. Max 5.
Rage Berserker	2 PEV sup. + instinct de survie +3 PEX	Lorsque vous tombez à 0 PEV, vous restez debout 30 secondes de plus avec 10 PEV temporaires. Vous tombez agonisant à la fin des 10 PEV temporaires ou des 30 secondes. Les soins magiques ou non ne fonctionnent pas pendant les 30 secondes. Vous ne pouvez pas fuir et êtes immunisé à la Peur jusqu'à la fin des 30 secondes.

Compétences d'Érudition

Compétence	coût	Description
Médecine	3 PEX	Hors combat, vous permet avec un RP libre de 3 minutes de soigner 1 PEV d'un personnage ou de réparer un membre mutilé. Un personnage soigné de cette manière doit attendre 10 minutes avant de courir, combattre ou utiliser des PEM, sinon l'intégralité des blessures soignées se rouvrent.
Epidémiologie	Médecine +2 PEX	Vous pouvez soigner les maladies en trouvant le bon remède. Voir supplément Médecine avancée.
Parler une langue	1 PEX	Pour parler une autre langue que le Commun et votre langue natale référez vous au supplément Livret monde et au document de jeu qui vous sera livré en début de jeu.
Lire et écrire	Parler les langues +1 PEX	Vous permet de lire et écrire jusqu'à 3 langues que vous parlez référencées dans le Livret monde. Vous recevrez un document de jeu en début de jeu. Peut être acheté plusieurs fois pour lire et écrire 3 langues supplémentaires à chaque fois.
Cryptographie	Lire et écrire +1 PEX	Permet de décrypter des langages anciens ou des codes secrets. Une annexe vous sera livrée en début de jeu.
Cartographie	1 PEX	Permet de repérer des indications sur une carte. Voir supplément Cartographie.
Archéologie	Cartographie +1 PEX	Vous permet d'obtenir des indications sur le passé d'une région et concernant des lieux d'Archéologie. Voir supplément Cartographie.
Exploration	Cartographie +1 PEX	Vous permet d'obtenir des indications sur les ressources, les routes et dangers d'une région. Voir supplément Cartographie.
Géopolitique	Cartographie +1 PEX	Vous permet d'obtenir des informations sur la géopolitique, la répartition des forces et zone d'influence sur une carte. Voir supplément Cartographie.
Connaissance des légendes	1 PEX	Vous permet de poser jusqu'à 3 questions par GN sur des événements passés au PC Orga. S'appuyer sur des documents de jeu aide à avoir plus d'informations.
Ritualiste	Cryptographie +3 PEX	Vous permet d'essayer de diriger des rituels avec une chance de ne pas mourir. Une annexe rituel vous sera livrée en début de jeu. Quoiqu'il arrive un rituel n'est jamais anodin et peut avoir des impacts importants sur le jeu. Voir supplément Rituel.
Psychologie	2 PEX	Après avoir discuté avec votre cible pendant 10 minutes vous pouvez annoncer "Vérité" à votre cible et lui poser trois questions sur des sujets abordés pendant votre conversation.
Identification X	PEX=niveau	Vous permet d'obtenir des informations concernant les objets portant des numéros auprès du PC Orga. Utilisable X fois par GN où X est le niveau de cette compétence.
Archiviste X	PEX=niveau	Vous savez optimiser les rangements de parchemins et ouvrages. Vous avez X emplacements d'inventaire dédiés au stockage de parchemins et livres vous permettant de d'y stocker chacun 3 parchemins ou livres
Mémorisation X	PEX=niveau	Vous êtes capables de mémoriser X parchemins (Sortilège, Rituel ou Recette) Vous n'avez pas besoin de l'originale pour faire une copie, mais vous devez toujours utiliser les ingrédients nécessaires pour la fabriquer. Pour mémoriser, il vous suffit d'avoir eu l'original en main quelque seconde et d'avoir retenu le nom. Attention vous aurez toujours besoin de connaître le titre du parchemin pour en faire une copie au PC Orga.

Compétences d'Artisanat

Compétence	coût	Description
Forgeron	1 PEX	Vous êtes capable de réparer les armes d'ast, les boucliers et pavois brisés en 10 minutes dans votre camp. Vous êtes également capable de réaliser l'entretien des objets fabriqués par un Armurier. Les recettes ayant Forgeron en Prérequis ne prennent pas d'emplacement dans votre inventaire. Vous obtenez 3 recettes de Forgeron à la création du personnage. Voir le supplément Artisanat
Armurier	Forgeron +2 PEX	Fabrication et enchantement d'armes et armures. Les recettes ayant Armurier en Prérequis ne prennent pas d'emplacement dans votre inventaire. Vous obtenez 3 recettes d'Armurier à la création du personnage en fonction de votre faction. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
Bricoleur	1 PEX	Vous êtes capable de poser un piège si vous avez la carte et le matériel (cf Section Piège). Vous êtes également capable de réparer/réactiver un piège si vous avez la carte et le matériel. Vous êtes capable de faire l'entretien des objets fabriqués par des Ingénieurs. Les recettes ayant Bricoleur en Prérequis ne prennent pas d'emplacement dans votre inventaire. Vous obtenez 3 recettes de Bricoleur à la création du personnage. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
Ingénieur	Bricoleur +2 PEX	Fabrication de Mécanisme (Serrures, Pièges et armes de siège). Les recettes ayant Ingénieur en Prérequis ne prennent pas d'emplacement dans votre inventaire. Vous obtenez 3 recettes d'Ingénieur à la création du personnage en fonction de votre faction. Voir supplément Artisanat.
Apothicaire	1 PEX	Vous êtes capable d'identifier des poisons, des potions et des remèdes. Vous savez faire quelques remèdes servant au traitement de maladies. Les recettes ayant Apothicaire en Prérequis ne prennent pas d'emplacement dans votre inventaire. Vous obtenez 3 recettes d'Apothicaire à la création du personnage. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce
Alchimiste	Apothicaire +2 PEX	Fabrication de Potion, et autres consommables aux effets puissants. Les recettes ayant Alchimiste en Prérequis ne prennent pas d'emplacement dans votre inventaire. Vous obtenez 3 recettes d'Alchimiste à la création du personnage. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
Joaillier	1 PEX	Vous êtes capables d'identifier les pierres et pierres précieuses inconnues. Vous savez également réparer les bijoux anciens et faire l'entretien des objets fabriqués par un Orfèvre. Les recettes ayant Joaillier en Prérequis ne prennent pas d'emplacement dans votre inventaire. Vous obtenez 3 recettes de Joaillier à la création du personnage. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
Orfèvre	Joaillier +2 PEX	Fabrication de Bijoux. Les recettes ayant Orfèvre en prérequis ne prennent pas d'emplacement dans votre inventaire. Vous obtenez 3 recettes d'Orfèvre à la création du personnage. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
Mineur X	PEX=niveau	Vous pouvez récolter les ressources de type Roche et Minerai, de plus, à chaque niveau vous obtenez un Emplacement d'Inventaire bonus vous permettant de stocker 3 ressources d'un des 2 types au choix. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
Gemmologue X	PEX=niveau	Vous pouvez récolter les ressources de type Pierre et Pierre Précieuse, de plus, à chaque niveau vous obtenez un Emplacement d'Inventaire bonus vous permettant de stocker 3 ressources d'un des 2 types au choix. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce
Bûcheron X	PEX=niveau	Vous pouvez récolter les ressources de type Bois et Plante, de plus, à chaque niveau vous obtenez un Emplacement d'Inventaire bonus vous permettant 3 ressources d'un des 2 types au choix. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
Forestier X	PEX=niveau	Vous pouvez récolter les ressources de type Nourriture et Équarrissage, de plus, à chaque niveau vous obtenez un Emplacement d'Inventaire bonus vous permettant 3 ressources d'un des 2 types au choix. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
Recyclage [Type]	1 PEX	Vous pouvez détruire un objet et récupérer des ingrédients du type choisi (Roche, Pierre, Pierre Précieuse, Minerai, Bois, Plante, Nourriture, Équarrissage). Voir supplément Artisanat. Vous ne pouvez récupérer qu'un type par recyclage.
Recyclage Amélioré	2 type de recyclage +1 PEX	Lorsque vous recyclez, vous pouvez récupérer 2 types de ressource différentes dont vous possédez le recyclage.

Compétences de Roublardise

L'achat d'une compétence de Roublardise vous octroie obligatoirement un surnom dans le milieu à noter sur votre feuille de personnage.

Compétence	coût	Description
Escamotage	1 PEX	Hors combat engagé, en arrivant par derrière votre cible, posez une main sur son épaule et une dague sans âme sur sa nuque. Si vous réussissez, annoncez "Vol". Votre cible doit vous donner son Inventaire sans se retourner puis compter 30 secondes à haute voix avant de se retourner et réagir. Vous ne pouvez prendre qu'une seule carte volable dans l'inventaire de votre cible. Posez ensuite l'inventaire dans le dos de votre victime et utilisez le temps restant pour fuir avant la fin des 30 secondes ! Attention certains objets ne peuvent être volés mais c'est spécifié sur la carte. N'oubliez pas de venir présenter votre butin au Pc Orga.
Crochetage	2 PEX	Vous autorise à essayer d'ouvrir les coffres et les cadenas à code qui ferment certains coffres. Une fiche avec des codes partiels vous sera fournie. Il est interdit d'essayer d'ouvrir les cadenas sans cette compétence.
Cambriolage	Crochetage +2 PEX	De nuit vous pouvez tenter un cambriolage par camp en remplissant la feuille de "Cambriolage et assassinat" du camp correctement. Les conséquences peuvent être gérées avec un délai par l'organisation.
Désamorcer un piège	1 PEX	Vous pouvez essayer de récupérer la carte du piège pour le désactiver. Attention, si le piège se déclenche dans les 10 secondes après avoir récupéré la carte, vous en subissez les effets quand même. Voir supplément Artisanat.
Backstab	2 PEX	Hors combat, en arrivant dans le dos de votre cible, posez une main sur son épaule et une dague sans âme (dague de jet) sur sa nuque. Si vous réussissez, pour 1 PEM vous pouvez annoncer "Assomme".
Assassinat	Backstab +3 PEX	De nuit, vous pouvez tenter d'assassiner une personne par camp en remplissant la feuille de faction du camp correctement. Voir la section jeu de nuit. De plus, votre score de pugilat augmente de 1.
Réseau d'information	3 PEX	Vous pouvez collecter des rumeurs 3 fois par événement au PC Orga. Parfois vous ne comprendrez pas les informations reçues, mais peut être qu'en les partageant...
Marché noir	2 PEX	Vous pouvez acheter/revendre des objets au Marché noir ou obtenir une liste d'objet recherché. Vous obtenez le nom d'un contact pour y accéder en début de jeu.
Discrétion	2 PEX	Hors Combat et hors vue, si vous vous positionnez un genou à terre et les bras en croix au-dessus de la tête, vous êtes invisible tant que vous restez dans cette position. Attention, vous êtes détecté au bout de 10 secondes après une annonce "Vigilance".
Esquive Instinctive	2 PEX	Une fois par combat, si un coup devrait vous mettre à 0 PEV, vous pouvez annoncer "Esquive".
Frappe Empoisonnée	2 PEX	Pour 1 PEM en portant un coup en combat au corps à corps, vous pouvez annoncer "Botte Intoxication", si le coup touche (arme ou bouclier compris), l'effet s'applique.
Diversion	Représentation +2 PEX	Lors de vos Représentations vous pouvez déterminer un mot clef, s' il est prononcé pendant la Fascination de masse, tout ceux le connaissant ne sont plus affectés par cette Fascination et annonce "Résiste".
Contrebande X	Marché noir +PEX=niveau	Pour 1 pièce d'or par objet, vous pouvez utiliser votre réseau pour livrer de façon garantie jusqu'à X objets (cartes) par événement. Ces livraisons peuvent être à destination d'un personnage, d'une faction, d'un front, d'une cité ou autre lieu explicite sur la carte du monde. Contrairement au convoi marchand, votre cargaison ne risque pas de subir d'attaque sur le trajet.

Compétences de Magie

Compétence	coût	Description
Grimoire X	Une langue écrite + PEX=niveau	Vous possédez un grimoire, qui vous permet de stocker en plus de votre Inventaire un nombre de parchemins de sort (cartes des sorts) jusqu'à 2 par niveau. Les parchemins étant reliés, il faut 15 minutes de RP dans votre camp de faction pour insérer un nouveau parchemin ou changer un sort du grimoire. Le nouveau sortilège intègre le grimoire et l'ancien votre inventaire. Rappel : On ne peut lancer un sort que s'il se trouve dans le Grimoire et que l'on possède la maîtrise de son élément.
Sorts (cf Livre de Magie)	Grimoire 1 +2 PEX (cf livre de magie)	Vous acquérez 3 sorts parmi la liste des sortilèges disponibles pour votre faction. Pour rappel, les sorts peuvent être obtenus en jeu sans coût en PEX. Rappel : Vous devez pouvoir les placer dans votre Grimoire et avoir la maîtrise de l'élément utilisé pour pouvoir les lancer.
Incantation à une main	1 PEX	Vous n'avez besoin que d'une main libre pour tracer vos sorts avec les rubans adaptés.
Incantation par catalyseur	1 PEX + Incant. une main	Vous pouvez tracer vos sorts avec un objet (baguette, épée) dans la main de tracé si celui-ci porte l'enchantement "catalyseur magique" et un ruban de la couleur adaptée.
Résistance [Élément]	3 PEX par élément	Pour 1 PEM vous permet une annonce Résiste à l'élément choisi. Lumière, Ténèbres et Astral ne sont pas sélectionnables à la création. Pour les sorts de Magie complexe, Vous devez disposer des deux Résistance adéquates et utiliser 2 PEM. Vous devez annoncer "Résiste".
Résistance [Annonce]	3 PEX par effet	Pour 1 PEM vous permet une annonce Résiste à l'annonce d'effet choisie à la création. Choisir l'effet à l'achat dans : Assomme, Recul, Faiblesse, Entrave, Brise, Pétrification, Vérité, Désespoir, Peur, Intoxication. Vous devez annoncer "Résiste".
Immunité X	Résistance X +3 PEX	Permet une immunité totale à l'élément ou à l'effet X. Attention, l'immunité à un élément concerne également les effets bénéfiques tels que les sorts de soin. Vous devez annoncer "Résiste".
Maîtrise [Élément] X	PEX=niveau	Vous permet de lancer les sorts de l'élément choisi parmi Feu, Glace, Terre, Vent, Lumière et Ténèbres. Le niveau de la maîtrise de l'élément détermine la puissance des sorts.
Affinité [Élément] X	Maîtrise de l'élément niv1 +PEX=niveau	Augmente les soins reçus par les sorts de soins de l'élément choisi de X PEV.
Convertir la Vie en Mana	3 PEX	Uniquement si vous avez plus d'1 PEV, vous pouvez tomber à 1 PEV pour récupérer tous vos PEM. Les soins magiques ou non ne fonctionnent plus sur vous pendant 15 minutes. Cette pratique est considérée comme de la nécromancie ou de l'occultisme par plusieurs cultures.
Effiscience	Grimoire 3 +2 PEX	Les sorts présents dans votre grimoire ne vous coûtent plus que 1 PEM à lancer.
Fabrication de Sort	Maîtrise [Élément] X +2 PEX	En rassemblant des ingrédients, vous pouvez fabriquer des sorts dont vous avez la Maîtrise élémentaire (Exemple des sorts de feu si vous possédez la Maîtrise élémentaire du feu) Voir supplément Artisanat. Certains sorts nécessitent une plus grande maîtrise pour être créés.
Compréhension de la magie complexe	2 Maîtrises Élémentaire différentes +3 PEX	Vous permet d'utiliser les sorts des éléments complexes correspondants aux maîtrises élémentaires possédés : Infernaux (Feu+Ténèbres), Abyssaux (Eau+Ténèbres), Spectraux (Air+Ténèbres), Putrescents (Terre+Ténèbres), Céleste (Air+Lumière), Céruléen (Eau+Lumière), Élyséen (Terre+Lumière), Solaire (Feu+Lumière). Les niveaux des maîtrises concernées s'additionnent pour la puissance des sorts de magie complexe.

Compétences Martiales

Compétence	coût	Description
Maniement* des armes standards	0 PEX	Permet l'utilisation du bâton (parade uniquement ou utilisation de sort à contact, sinon 0 dégâts), et des armes de corps à corps de moins de 90 cm .
Maniement* des Armes de guerre	1 PEX	Permet l'utilisation d'armes de plus de 90 cm et moins d'1m50. Les armes de plus de 1m10 doivent être maniées à deux mains. De plus, votre score de pugilat augmente de 1.
Maniement* des Armes d'Hast	Maniement des armes de Guerre +3 PEX	Permet l'utilisation d'armes de plus d'1m50 jusqu'à 2m20. Ces armes doivent être maniées à deux mains. Le porteur subit un effet de Recul 5 à chaque coups qu'il part avec son arme. NB : L'immunité au Recul permet de ne pas subir cet effet. La Résistance au Recul vous permet d'utiliser des PEM pour éviter cet effet.
Maniement* des armes de jets	1 PEX	Permet l'utilisation d'armes de jet (couteau de lancé, pierre) Elles ne doivent pas avoir d'âme. Vous pouvez stocker 3 armes de jet par emplacement dans votre inventaire.
Maniement* des armes de trait	1 PEX + Maniement armes de jets	Permet l'utilisation d'arc ou d'arbalète. Vous pouvez stocker 5 flèches ou carreaux par emplacement dans votre inventaire.
Maniement* du Bouclier	1 PEX	Permet d'utiliser un bouclier dans une main et une arme dans l'autre. Le bouclier ne doit pas dépasser 80 cm dans sa plus grande longueur.
Maniement* du Pavois	Maniement du Bouclier +3 PEX	Permet d'utiliser un bouclier de maximum 120 cm dans sa plus grande longueur. Le porteur d'un tel bouclier subit un effet d'Entrave 30 secondes à chaque fois qu'il part un coup avec. NB : L'immunité à Entrave permet de ne pas subir cet effet. La résistance à l'Entrave vous permet d'utiliser des PEM pour éviter cet effet.
Ambidextrie 1	1 PEX	Permet d'utiliser une arme de guerre de moins d'1m10 et une arme standard (hors bâton) en même temps, ou deux armes standards (hors bâton). De plus, votre score de pugilat augmente de 1. Pour manier une arme de guerre vous devez posséder la compétence Maniement des armes de guerre.
Ambidextrie 2	+Ambidextrie 1 +1 PEX	Permet d'utiliser une arme de guerre dans chaque main. Dans la limite de 110 cm au maximum. Vous devez également posséder le Maniement des Armes de Guerre.
Port d'armure 1 (légère)	0 PEX	Vous permet de porter une armure légère. Si vous portez une Armure légère, votre nombre de PEV max augmente de 1. cf Section Equipement.
Port d'armure 2 (intermédiaire)	1 PEX	Vous permet de porter une armure intermédiaire. Si vous portez une Armure intermédiaire, votre nombre de PEV max augmente de 3, votre nombre PEM max diminue de 1. cf Section Equipement.
Port d'armure 3 (lourde)	Port d'armure 2 +1 PEX	Vous permet de porter une armure lourde Si vous portez une Armure Lourde, votre nombre de PEV max augmente de 5, votre nombre PEM max diminue de 2. De plus, votre score de pugilat augmente de 1. cf Section Equipement.
Résistance aux armes de traits 1 / 2 / 3	PEX = niveau	Vous avez appris à anticiper les trajectoires des projectiles afin de réduire la puissance de leur impact. Réduit les dégâts des armes de trait et piège du niveau atteint. Cette compétence n'est active que si vous portez une armure au moins intermédiaire (Port d'armure 3 obligatoire pour le niveau 3). Exemple avec le niveau 2, les flèches vous font 2 dégâts au lieu de 4. Max 3.
Bottes secrètes	2 PEX par botte	Vous pouvez choisir à l'achat une annonce "Botte" au choix entre Recul, Brise, Faiblesse . Pour 1 PEM, en portant un coup au corps à corps avec votre arme, annoncez "Botte" suivi de l'effet, si le coup touche (arme ou bouclier compris) l'effet s'applique. Pour chaque botte connue, votre score de Pugilat augmente de 1.
Critique 1 / 2 / 3 / 4	PEX=Niveau	Pour 1 PEM, vous pouvez ajouter le niveau de Critique aux dégâts de votre prochain coup au corps à corps s'il touche et n'est pas paré. Les niveaux précédents sont requis. Annoncez seulement le total de dégât au moment de la touche. Max 4.
Esquive	2 PEX	Pour 2 PEM vous pouvez annoncer Esquive pour contrer un coût physique qui aurait dû vous toucher.
Esquive Améliorée	Esquive +2 PEX	L'esquive ne vous coûte plus qu'1PEM. De plus, votre score de pugilat augmente de 1.
Arts martiaux	PEX=niveau	Votre score de Pugilat augmente de 1 par niveau.

Espèces de Personnage

Espèces	coût	Description
Humain	0 PEX	Ils n'ont pas d'affinité élémentaire particulière et peuvent donc utiliser tous les éléments.
Eledhrim (Elfe Sylvain)*	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité à la Glace. Ils ne peuvent avoir la Maîtrise du Feu. Nécessite le port de prothèse d'oreille en latex.
Thandemel (Elfe de la Nuit)*	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité à la Glace au Vent et aux Ténèbres. Les Thandemeli ne peuvent avoir ni la Maîtrise du Feu, ni celle de la Lumière. Nécessite le port de prothèses d'oreilles en latex et du body painting, la peau des Thandemeli peut avoir n'importe quelle nuance du ciel nocturne mais pas une nuance de peau humaine.
Nain*	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité à la Terre. Les Nains ne peuvent avoir la Maîtrise du Vent. Nécessite l'application d'un blush métallique, prothèses de nez. la barbe est optionnelle.
Orc*	1 PEX	Régénération, Maîtrise 1, Résistance et Affinité au Feu. Ils ne peuvent avoir la Maîtrise de la Glace. Nécessite le port de prothèses faciales et du body painting des nuances vert, rouge, noire.
Enyd*	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité à la Glace à la Terre et au Vent. Ils ne peuvent avoir la Maîtrise du Feu. Régénération et 1 PEV supplémentaire (le prochain coûte 2 PEX). Nécessite le port d'un costume conséquent (Eant, Treant, Dryade, Sylphe) à faire valider par l'organisation en amont.
Kitsuné*	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité au Vent et à la Lumière. Les Kitsuné ne peuvent avoir la maîtrise des Ténèbres. Nécessite un masque ou prothèse de Renard blanc ou roux et de 1 à 9 queues de renard blanc ou roux (1 par tranche de 5 PEX).
Gobelin*	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité à la Terre et au Feu. Les Gobelins ne peuvent avoir ni la Maîtrise de la Glace, ni la Maîtrise du Vent. Nécessite le port de prothèses d'oreilles et faciale et body painting pouvant avoir les nuances vert, rouge, noire.
Saaranéen**	1 PEX	Immunité Pétrification, Régénération, 1 PEV supplémentaire (le prochain coûte 2 PEX). Nécessite le port d'un costume d'homme lézard, masque ou prothèse, queue.
Lycanéen**	1 PEX	Immunité Faiblesse, Régénération, 1 PEV supplémentaire (le prochain coûte 2 PEX). Nécessite le port d'un costume d'homme loup, masque ou prothèse, queue.
Tritonéen**	1 PEX	Immunité Fascination, Régénération, 1 PEV supplémentaire (le prochain coûte 2 PEX) Nécessite le port d'un costume d'homme poisson/poulpe, masque ou prothèse, tentacules.
Félinéen**	1 PEX	Immunité Entrave, Régénération, 1 PEV supplémentaire (le prochain coûte 2 PEX). Nécessite le port d'un costume d'homme félin, masque ou prothèse, queue.
Arachnéen**	1 PEX	Immunité Intoxication, Régénération, 1 PEV supplémentaire (le prochain coûte 2 PEX). Nécessite le port d'un costume d'homme arachnide, masque ou prothèse, membres supplémentaires.
Ursuléen**	1 PEX	Immunité Peur, Régénération, 1 PEV supplémentaire (le prochain coûte 2 PEX). Nécessite le port d'un costume d'homme ours, masque ou prothèse, queue.
Minotoréen**	1 PEX	Immunité Recul, Régénération, 1 PEV supplémentaire (le prochain coûte 2 PEX). Nécessite le port d'un costume d'homme bovidé, masque ou prothèse, queue, cornes.
Kamaléen**	1 PEX	Immunité Désespoir, Régénération, 1 PEV supplémentaire (le prochain coûte 2 PEX). Nécessite le port d'un costume d'homme oiseau, masque ou prothèse, queue, une aile maximum (ne vol pas).
Murinéens **	1 PEX	Immunité Vérité, Régénération, 1 PEV supplémentaire (le prochain coûte 2 PEX). Nécessite le port d'un costume d'homme rat, masque ou prothèse, queue.

* Nécessite un costume et des prothèses, voire des masques cohérents à faire valider par l'organisation en amont de l'évènement. Les elfes de la nuit n'ont pas une nuance de couleur de peau humaine et nécessitent un maquillage intégral.

**Descendant d'Enée, la chimère, mère de monstres, les énéens : Saara, Lycan, Triton, Félin, Arachn, Ursul, Minotor, Kamal, Murin. Nécessite un costume conséquent à faire valider par l'organisation en amont de l'évènement.

Les Annonces de jeu

Vous trouverez dans le résumé des règles en dernière page le récapitulatif de toutes les annonces que vous pouvez rencontrer en jeu. Elles peuvent avoir des origines et contraintes de lancement variées, corps à corps, portée de voix, magique ou non...etc connues seulement de l'origine de l'annonce.

A chaque annonce est associé un effet de jeu que vous devez jouer à partir du moment ou vous subissez l'annonce. Pour les effets à durée si aucune indication de temps ne vient compléter l'annonce par défaut la durée est de 60 secondes.

Comment savoir si je suis la cible d'une annonce ?

En générale, ou quelqu'un avec des rubans colorés vous pointe du doigt ou la personne qui vient de vous mettre un coup vous a fait l'annonce. Il existe une troisième possibilité si l'annonce est suivie de la mention de masse, vous êtes affecté.

L'équipement

Armure

L'apparence et l'encombrement conditionne le type :

- **Aucune** (tissu) : n'apporte pas de PEV supplémentaires (chemise, Robe...).
- **Légère** : apporte 1 PEV supplémentaire (vêtement épais type blouson long, corset rigide, cuir souple).
- **Intermédiaire** (3 pièces d'armure minimum, +1 PEV pour 5 pièces ou plus) : apporte 3 PEV supplémentaires (armure de cuir rigide ou résine) mais diminue les PEM max de 1.
- **Lourde** (5 pièces d'armure minimum, +1 PEV pour 8 pièces ou plus) : apporte 5 PEV supplémentaires (armure de plaque, résine, PU, cotte de maille) mais diminue les PEM max de 2.

Pour pouvoir utiliser une armure vous devez posséder la compétence adéquate. **Une pièce d'armure s'entend comme une partie couvrant au moins 25% d'un membre ou du torse ou une épaulière, ou un casque ou des tassettes.**

On considère que le torse ou un membre n'accueille qu'une seule pièce d'armure quelle que soit le nombre de morceaux sur le membre ou le torse.

Une armure (quelque soit le nombre de pièces la composant visuellement) utilise un emplacement d'inventaire et donc doit être accompagnée d'une carte. Pour que la carte de l'armure puisse être utilisée, vous devez pouvoir la représenter réellement.

Les cartes d'armures peuvent être volées dans le cadre d'un **cambriolage** ou d'un **pillage** mais pas d'un **vol** .

Boucliers et Pavois

Seuls les boucliers et pavois "Full Mousse" sont acceptés. Ils permettent de parer les coups physiques et les tirs d'arme de trait. Les coups de boucliers sont interdits.

Armes

Toutes les armes de corps à corps font 1 dégât.

Les flèches et carreaux d'arbalètes font 4 dégâts (attention certaines compétences réduisent ces dégâts).

Les armes de jet font 1 dégât.

Tout coups porté par une arme peut être bloqué par un bouclier ou paré par une arme. Les flèches et carreaux ne peuvent être parés que par des boucliers.

Vous devez posséder la compétence de maniement de l'arme pour pouvoir l'utiliser y compris avec l'ambidextrie. Les armes que vous portez utilisent un emplacement d'équipement et doivent donc être accompagnées d'une carte. Une arme peut recevoir un enchantement et voir sa carte modifiée. Une carte d'arme peut être volée dans le cadre d'un **cambriolage** , d'un **pillage** ou d'un **vol** .

Les armes brisées peuvent être réparées par un Forgeron.

Arme de siège

Il existe plusieurs types d'armes de siège, tels que catapulte, baliste, canon, etc... Elles sont systématiquement à faire valider par l'organisation avant le début de jeu et possèdent une carte récapitulatif leur caractéristique qui est volable. Elles ne peuvent être utilisées que par un personnage ayant la carte en main. Elles peuvent utiliser un projectile en mousse ou non. Leur cadence de tir varie entre un tir par 10 minutes et un tir par minute, elles font toujours 10 dégâts lorsqu'elles touchent un personnage, elles peuvent avoir de 1 à 10 cibles.

Elles ne peuvent être utilisées qu'en présence d'un orga qui se chargera en fonction des spécificités décrites sur la carte de désigner les cibles à l'aide d'un Time Freeze / Time In.

Pièges

Les pièges sont de redoutables outils de destruction fabriqués par les Ingénieurs. Si vous entendez une clochette tinter, c'est que vous avez déclenché un piège. De façon standard, les pièges sont considérés comme des projectiles d'arme de trait, ils font 4 dégâts à toute personne entendant la clochette qu'il l'ait déclenché ou non, les compétences "Esquive" et les résistances aux armes de trait s'appliquent.

Poser un piège

Pour fabriquer un piège, un Ingénieur doit en posséder la recette. Lorsqu'un piège est fabriqué, rendez-vous au PC Orga avec la carte pour récupérer le matériel nécessaire, à savoir, une clochette, 5m de ficelle, une épingle à nourrice et de la patafix. Seuls les personnages possédant la compétence Bricoleur peuvent poser/réparer un piège.

Pour placer un piège (c'est-à-dire le poser ou le réparer), accrochez la clochette à la ficelle, la carte avec l'épingle à nourrice et avec la patafix fixer la ficelle là où vous voulez tendre votre piège. Les fixations fortes comme les nœuds ne sont pas autorisées, les points de fixation de votre piège ne doivent pas opposer une trop grande résistance afin d'éviter les risques de chute.

Désamorcer un piège

Seuls les personnages possédants la compétence Désamorcer les pièges peuvent tenter de le désamorcer en retirant la carte piège de l'épingle à nourrice sans faire tinter la clochette. Une fois le piège désamorcé, vous devez récupérer les différents éléments pour les ramener au PC Orga avec la carte. Un piège dont tous les points de fixation sont au sol est considéré comme désamorcé et doit être ramené au PC Orga ou réparé par un Bricoleur. Ramener les pièges désamorcés au PC Orga vous vaudra souvent une petite récompense pécuniaire.

Les coffres et serrures

Pour ouvrir un coffre dont vous n'êtes pas propriétaire vous devez posséder la compétence Crochetage qu'il possède un cadenas ou non. A l'exception des coffrets de faction qui peuvent être ouverts par n'importe quel personnage appartenant à la faction. Les serrures de coffre ou autre ne peuvent être manipulées qu'avec la compétence Crochetage. Les serrures sont représentées par des cadenas à codes qui sont remis au PC Orga en échange de la carte serrure. Pour ouvrir la serrure, il faut donc trouver le code du cadena en vous servant de la feuille de Crochetage (fournie en début de jeu aux personnages possédant la compétence Crochetage) où certains codes sont partiellement donnés.

Il existe 4 niveau de serrure :

- cadenas bleus : code à 3 chiffres dont deux donnés.
- cadenas blancs : code à 3 chiffres dont un donné.
- cadenas rouge : code à 3 chiffres dont aucun donné.
- cadenas noir : code à 4 chiffres dont aucun donné.

Il existe des possibilités d'obtenir en jeu des informations sur certains cadenas rouge ou noir via la compétence Réseau d'information

Potions et consommables

Pour prendre une potion ou un consommable ayant un effet, vous devez être **Hors Combat**.

Certaines cartes de potion ou consommables ont un nombre d'utilisation possible avec des conditions. Une fois la carte utilisée, ou déchargée, ramenez-la au PC Orga ou confiez-la à l'Orga le plus proche.

Les effets de même nature qu'ils soient issus de consommable ou de sorts ne s'additionnent et ne se cumulent pas.

Par exemple, consommer deux fois une potion d'antigel, offrant une Annonce "Résiste" au prochain sort de Glace subi n'offrira pas deux annonces "Résiste", la deuxième dose annule et remplace la première.

Autre exemple, consommer deux fois une potion d'endurance, offrant 2 PEV temporaires, n'offrira pas 4 PEV temporaires, la deuxième dose annule et remplace la première. Consommer une potion d'endurance supérieure offrant 3 PEV temporaires annule et remplace les précédentes.

Par contre, consommer une potion d'antigel et une autre d'endurance vous offrira une annonce "Résiste" au prochain sort de Glace subi et 2 PEV temporaires.

Pour savoir comment fabriquer les potions et consommables, reportez-vous au supplément Artisanat ressources et commerce.

Enchantements

On entend par enchantement l'ensemble des effets permanents que vous octroie un même objet. Les effets de même type ne se cumulent pas, seul le plus favorable s'applique. Par exemple, une armure lourde Praetorienne possède un enchantement qui octroie 1 PEV et 1 PEM supplémentaires. Si vous possédez une lame gardienne possédant un enchantement octroyant 2 PEV supplémentaires, les effets s'appliquant seront 2 PEV et 1 PEM supplémentaire et non pas 3 PEV et 1 PEM. De même, si un équipement vous offre une annonce "Esquive" par jour et un autre une annonce "Esquive" par combat, seul l'Esquive pas combat est à prendre en compte.

Entretien

Tout équipement ayant des effets permanents doit être entretenu entre deux évènements. Pour chaque objet enchanté que vous possédez, vous devez posséder dans votre inventaire remis à votre orga de camp à la fin de l'évènement une carte d'entretien réalisé par l'artisanat adapté. Le coup d'entretien varie en fonction de l'objet. En absence de carte d'entretien, l'objet perdra ses capacités non standard au début du prochain évènement (la carte sera échangée contre une carte spécifiant la désactivation des effets). A n'importe quel moment, vous pourrez utiliser une carte d'entretien adaptée pour réactiver ses effets au PC orga.

Les factions

Dans les chroniques de Môhāj, les personnages sont répartis en groupe de 10 à 20 personnages représentant les factions de l'Univers.

Il n'est pas possible de ne pas être affilié à une de ces 15 factions. Lorsque vous vous inscrivez, il vous faudra rejoindre l'un des 15 groupes. Pour choisir votre faction, reportez vous au livret monde et univers.

Notez qu'il existe des sociétés secrètes. Outre les différents avantages qu'elles peuvent proposer, les intégrer a deux conséquences impactant le jeu :

- Lors des cambriolages ou assassinats votre faction peut être la société secrète.
- Vous ne pouvez plus utiliser ou bénéficier des effets des Commandements des chefs de guerre

Le camp de faction

Véritable ambassade, le camp de faction est un espace cédé par les autorités locales à une faction pour une durée déterminée et contre rémunération. Chaque faction y est libre d'y appliquer ses lois. Le temps de leur cession, ces camps sont considérés comme des extensions territoriales des factions. Ainsi, tous les personnages d'une même faction doivent y résider. Il

existe cependant des exceptions : les Pèlerins Pestilentières et la Guilde des marchands et itinérants. Ces deux factions sont directement hébergées par les autorités locales. Les Pèlerins Pestilentières à titre gracieux, la guilde des marchands et itinérants par une taxe sur les bénéfices de 5%. Leur camp reste donc sous autorité et législation locale.

La hiérarchie dans la faction

En tant que délégation mandatée par une cité, empire ou royaume, une certaine hiérarchie existe au sein d'une faction. L'organigramme de votre faction vous sera transmis au plus tard en début de jeu. Notez qu'en général, la compétence Noble octroie une place plus élevée dans la hiérarchie de la faction.

De plus, chaque Noble obtient trois pouvoirs spéciaux :

- Il peut accéder librement au Wargame et obtenir des rapports concernant sa faction.
- Il peut acter une demande de ravitaillement sur un front ou une zone d'influence de sa faction.
- Il ne peut bénéficier des Commandement des chefs de Guerre.

Les chefs de guerre ont une place supérieure aux Nobles. Ils acquièrent des capacités sur leur subordonnés non Noble appelés Commandement :

“Au nom de [Faction], Relève toi c'est un ordre !” : Pour 1 PEM, au contact rend 1 PEV à un agonisant non noble de votre faction.

“Pour [Faction], Chargez c'est un ordre !” : Pour 1 PEM, au contact sur un personnage non noble de votre faction Hors Combat, lui octroie une annonce Brise au prochain coup porté dans les 30 prochaines secondes.

“[Faction] Tenez la ligne, c'est un ordre !” : Pour 1 PEM, octroie à tous les personnages non nobles de votre faction à portée de voix une annonce Résiste à la prochaine annonce Peur subie dans les 5 prochaines minutes.

Le coffre de faction

Chaque camp possède un seul et unique coffre de faction fourni par l'organisation. Vous pouvez cependant en proposer un aux orgas si vous désirez qu'il soit un peu plus joli. Ce coffre n'est pas déplaçable. Il peut être ouvert par tout membre de la faction. Les codes des cadenas du coffre de faction doivent être transmis à tous les membres de la faction. Les pièges du coffre de faction n'affectent pas les membres de la faction.

La compétence cambriolage est nécessaire pour toucher le coffre si vous n'êtes pas membre de la faction. Vous pouvez déposer tout au long de l'événement dans votre coffre de faction tout ce que vous ne souhaitez pas transporter sur vous.

Les objectifs de récupération de ressource d'une faction ne sont validés que si les ressources se trouvent dans ce coffre. Lorsqu'un joueur part se coucher, il doit poser son inventaire et assimilé (Grimoire et emplacements offerts) dans ce coffre avec

la pochette portant son identifiant de personnage-joueur. Un oubli peut avoir de graves conséquences sur la survie du personnage. N'oubliez donc pas.

Au début de chaque GN, le coffre commence au niveau 0 et peut stocker tous les inventaire et assimilés des joueurs de la faction et 10 cartes supplémentaires. Un ingénieur peut augmenter le niveau du coffre de faction avec quelques ressources et du temps (Voir supplément Artisanat).

niveau 1 : +10 cartes et +1 emplacement de serrure.

niveau 2 : +20 cartes et +1 emplacement de serrure.

niveau 3 : +20 cartes, + 1 emplacement de serrure et +1 emplacement de piège.

niveau 4 : +30 cartes, +1 emplacement de serrure et +1 emplacement de piège.

Sur le coffre de faction se trouve également la fiche de faction.

La fiche de faction

Assassinat et Cambriolage	Partie Non déplaçable [Nom de la Faction]												
<p>Vigilance : Toute tentative d'assassinat ou de cambriolage doit répondre aux question cochées concernant le personnage.</p> <p><input type="checkbox"/> Quelle est ta race ? <input type="checkbox"/> Quelle est ton surnom ? <input type="checkbox"/> Quelle est ta faction ?</p>													
<p>Assassinat : Pour toute tentative d'assassinat, vous devez répondre au question cochées ci-dessus, puis inscrire votre numéro de joueur avant de placer la balle avec le nom de votre cible dans le pot rouge.</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>Joueur 1 # _____</td> <td>Joueur 2 # _____</td> </tr> <tr> <td>Joueur 3 # _____</td> <td>Joueur 4 # _____</td> </tr> <tr> <td>Joueur 5 # _____</td> <td>Joueur 6 # _____</td> </tr> <tr> <td>Joueur 7 # _____</td> <td>Joueur 8 # _____</td> </tr> <tr> <td>Joueur 9 # _____</td> <td>Joueur 10 # _____</td> </tr> <tr> <td>Joueur 11 # _____</td> <td>Joueur 12 # _____</td> </tr> </table>		Joueur 1 # _____	Joueur 2 # _____	Joueur 3 # _____	Joueur 4 # _____	Joueur 5 # _____	Joueur 6 # _____	Joueur 7 # _____	Joueur 8 # _____	Joueur 9 # _____	Joueur 10 # _____	Joueur 11 # _____	Joueur 12 # _____
Joueur 1 # _____	Joueur 2 # _____												
Joueur 3 # _____	Joueur 4 # _____												
Joueur 5 # _____	Joueur 6 # _____												
Joueur 7 # _____	Joueur 8 # _____												
Joueur 9 # _____	Joueur 10 # _____												
Joueur 11 # _____	Joueur 12 # _____												
<p>Cambriolage : Pour toute tentative de cambriolage, vous devez noter votre numéro de joueur et répondre aux question cochées ci-dessus avant de toucher le coffre.</p> <p># _____</p> <p># _____</p> <p># _____</p> <p># _____</p> <p># _____</p> <p># _____</p>													
Vigilance	Partie à déposer au PC Orga avant minuit. [Nom de la Faction]												
<p>Notez votre numéro de joueur si vous utilisez Vigilance pour cocher une question en haut de la feuille. _____</p> <p>_____</p> <p>Pour protéger un personnage grâce à la compétence Vigilance, inscrivez votre numéro de joueur à droite de son nom</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>Joueur 1 # _____</td> <td>Joueur 2 # _____</td> </tr> <tr> <td>Joueur 3 # _____</td> <td>Joueur 4 # _____</td> </tr> <tr> <td>Joueur 5 # _____</td> <td>Joueur 6 # _____</td> </tr> <tr> <td>Joueur 7 # _____</td> <td>Joueur 8 # _____</td> </tr> <tr> <td>Joueur 9 # _____</td> <td>Joueur 10 # _____</td> </tr> <tr> <td>Joueur 11 # _____</td> <td>Joueur 12 # _____</td> </tr> </table>		Joueur 1 # _____	Joueur 2 # _____	Joueur 3 # _____	Joueur 4 # _____	Joueur 5 # _____	Joueur 6 # _____	Joueur 7 # _____	Joueur 8 # _____	Joueur 9 # _____	Joueur 10 # _____	Joueur 11 # _____	Joueur 12 # _____
Joueur 1 # _____	Joueur 2 # _____												
Joueur 3 # _____	Joueur 4 # _____												
Joueur 5 # _____	Joueur 6 # _____												
Joueur 7 # _____	Joueur 8 # _____												
Joueur 9 # _____	Joueur 10 # _____												
Joueur 11 # _____	Joueur 12 # _____												

La fiche de faction est un élément de jeu important non déplaçable. Elle doit toujours se trouver sur le coffre de faction. Si elle venait à manquer, prévenez immédiatement un orga.

Cette fiche permet aux cambrioleurs et assassins de faire leur office, mais également aux personnages dotés de la compétence Vigilance de les en empêcher (Voir la section jeu de nuit).

Elle est composée de 2 parties, la première à poser à partir de 22H sur le coffre de faction et au plus tard à minuit, la deuxième à amener au PC orga à partir de 22H et au plus tard à minuit.

Lorsque vous allez vous coucher, déposez votre inventaire dans le coffre de faction.

Le jeu de nuit

Certains talents ne s'utilisent que la nuit. Cambriolage, Assassinat et Vigilance sont des compétences qui vous servent à remplir les feuilles de faction. On définit le jeu de nuit par une phase de jeu se déroulant entre minuit et 5H. Pendant cette période les feuilles de faction peuvent être rempli grâce aux compétences Cambriolage, Assassinat et Vigilance. Nous vous demanderons le plus grand fair play et la plus grande attention pour remplir les feuilles de faction.

Cambriolage

Assassinat et Cambriolage	Partie Non déplaçable [Nom de la Faction]
Vigilance : Toute tentative d'assassinat ou de cambriolage doit répondre aux question cochées concernant le personnage. <input type="checkbox"/> Quelle est ta race ? <input type="checkbox"/> Quelle est ton surnom ? <input type="checkbox"/> Quelle est ta faction ?	

Cette compétence est nécessaire pour interagir avec les coffres de factions qui n'appartiennent pas à votre faction. Dans le milieu vous avez un **surnom**, vous devez donc l'inscrire sur votre feuille de personnage.

Cambriolage : Pour toute tentative de cambriolage, vous devez noter votre numéro de joueur et répondre aux question cochées ci-dessus avant de toucher le coffre. # _____ # _____ # _____ # _____ # _____ # _____

Pour effectuer votre cambriolage, vous devez commencer par regarder la feuille de faction du coffre que vous souhaitez cambrioler et répondre aux questions cochées par les utilisateurs de la compétence Vigilance.

Il vous faut ensuite remplir l'encart tentative de cambriolage avec votre numéro de joueur.

Assassinat

Assassinat et Cambriolage	Partie Non déplaçable [Nom de la Faction]
Vigilance : Toute tentative d'assassinat ou de cambriolage doit répondre aux question cochées concernant le personnage. <input type="checkbox"/> Quelle est ta race ? <input type="checkbox"/> Quelle est ton surnom ? <input type="checkbox"/> Quelle est ta faction ?	
Assassinat : Pour toute tentative d'assassinat, vous devez répondre au question cochées ci-dessus, puis inscrire votre numéro de joueur avant de placer le papier d'assassinat avec le nom de votre cible dans le pot rouge. Joueur 1 # _____ Joueur 2 # _____ Joueur 3 # _____ Joueur 4 # _____ Joueur 5 # _____ Joueur 6 # _____ Joueur 7 # _____ Joueur 8 # _____ Joueur 9 # _____ Joueur 10 # _____ Joueur 11 # _____ Joueur 12 # _____	

Dans le milieu vous avez un surnom que vous devez inscrire sur votre feuille de personnage. Après avoir suivi votre cible pendant 15 minutes vous devrez vous rendre au PC Orga afin de répondre à plusieurs questions. Si vos réponses sont correctes, il vous sera remis un papier vous permettant d'écrire le nom de votre cible. Vous pourrez en suite tenter un assassinat de nuit sur cette cible. Sur la feuille de faction de votre cible, à côté de son nom vous devrez noter votre numéro de joueur, puis répondre aux questions cochées. Si votre cible est sous un effet de Vigilance, elle survivra. Sinon, vous devez écrire lisiblement le nom de votre cible sur le bout de papier qui vous a été remis et trouver un moyen de le mettre dans le pot d'assassinat de la faction de votre cible, reconnaissable par sa couleur rouge et toujours situé à moins de 5 mètres du coffre de faction. Les pots d'assassinats ne sont ni déplaçables ni touchables.

Vigilance

Vigilance	Partie à déposer au PC Orga avant minuit. [Nom de la Faction]
Notez votre numéro de joueur si vous utilisez Vigilance pour cocher une question en haut de la feuille. _____	
Pour protéger un personnage grâce à la compétence Vigilance, inscrivez votre numéro de joueur à droite de son nom Joueur 1 # _____ Joueur 2 # _____ Joueur 3 # _____ Joueur 4 # _____ Joueur 5 # _____ Joueur 6 # _____ Joueur 7 # _____ Joueur 8 # _____ Joueur 9 # _____ Joueur 10 # _____ Joueur 11 # _____ Joueur 12 # _____	

Sur la feuille de faction, vous pouvez réaliser un nombre d'actions de vigilance en fonction de vos compétences. Cocher une case de question ou protéger un personnage sont des actions de vigilance. Vigilance vous permet de réaliser une seule action de vigilance dans la nuit. Vigilance améliorée vous permet de réaliser un nombre d'action de vigilance supplémentaire égale à votre niveau dans cette compétence. Vous pouvez récupérer des informations sur les tentatives de cambriolage et d'assassinat en cochant une case d'une question et en remplissant votre numéro de joueur dans la partie prévue à cette effet. Ou, vous pouvez choisir de protéger un personnage de votre faction autre que le votre en notant votre numéro de personnage à côté de son nom.

Résumé des règles générales

- Toutes les armes de c&acaron font 1 dégât, hors annonces spécifiques.
- Les armes de traits et les pièges font 4 dégâts hors annonces spécifiques.
- Quand on entend une clochette, on subit les effets d'un piège.
- On ne peut poser ou désamorcer un piège qu'avec la compétence adaptée.
- On ne peut transporter plus d'objet (cartes) que son nombre d'emplacement.
- A moins d'une compétence adéquate, on ne peut interagir avec les cadenas, les coffres, la feuille de faction, les pots d'assassinat et les urnes de récolte.
- Les effets de même nature ne s'additionnent pas
- ****Par défaut la durée des effets est de 1 minute.**

- Les noms des sortilèges contiennent le nom de l'élément.
- Code couleur des rubans : Feu (rouge), Glace (bleu), Vent (vert), Terre (orange), Lumière (jaune), Ténèbres (violet), Astral (blanc).
- Vos PEVs sont votre espérance de vie, les dégâts vous en retirent. Ils ne se régénèrent pas naturellement, hors compétence adaptée.
- Vos PEM sont votre endurance, l'utilisation de compétence en consomme souvent. Ils se régénèrent tous après une heure de repos.
- Vos PEV max et PEM max ne peuvent dépasser votre nombre de PEX.
- A 0 PEV on est agonisant pendant 10 min, après on est mort. Une fois mort, on attend toujours 5 min avant de se rendre au PC Orga.

X [Elément]	Les X dégâts annoncés sont élémentaires. Les Résistances et immunités de l'élément s'appliquent.
Botte ...	L'effet suivant s'applique à la place des dégâts sur une touche, même parée.
Pugilat X	La cible doit répondre en annonçant son score de Pugilat. Le plus bas des deux finit K-O.
Recul X	La cible recule d'au moins X mètres.
Brise	Le bouclier ou l'arme d'hast touché est brisé et doit être réparé auprès d'un Forgeron pour être utilisé. Le pétrifié touché tombe agonisant à 0 PEV.
Soin X	La cible regagne X PEV sans dépasser son maximum
Résurrection	La cible revient à la vie à 0 PEV. Ne peut être lancé que dans les 15 minutes suivant la mort.
Maladie [X]	Allez au PC Orga retirer votre carte maladie en indiquant le code X qui vous a été communiqué. Oublier le code, risque de faire muter la maladie.
Résiste	la cible a résisté à un effet ou un élément.
Esquive	Le coup est ignoré comme s'il n'avait pas touché. Ne fonctionne pas contre les annonces faites avec une main sur l'épaule et une dague sur la nuque.
Vol	La cible donne son Inventaire sans regarder, puis compte 30 secondes avant de réagir.
Pillage	La cible, agonisante ou K-O uniquement, donne toutes ses possessions à l'origine de l'annonce qui se sert en fonction de ce qu'elle peut transporter.
Rupture	Dissipe Rempart ou Invulnérabilité sur la cible.
Rempart	Tant que l'origine de l'effet est immobile, elle produit devant elle une barrière magique infranchissable physiquement et magiquement de la largeur des rubans tenus en main et de la couleur de l'élément.
Vigilance	Révèle un personnage en position de Discrétion au bout de 10 secondes.
Achèvement ... Achievé	Sur un agonisant ou K-O, provoque sa mort. Les secondes doivent être décomptées de 10 à 0 inclus au contact avant d'annoncer "Achévé" sans être interrompu par des dégâts, annonces, ou contact. Si elle n'est pas inconsciente, la cible peut appeler à l'aide, mais ne peut pas interrompre elle-même l'achèvement.

Assomme	Effet à durée. La cible subit l'état K-O . Elle est inconsciente.
Duel	Effet à durée. La cible ne peut qu'affronter l'origine de l'effet tant qu'elle ou l'origine de l'effet n'est pas agonisant ou jusqu'à la fin de la durée de l'effet.
Pétrification	Effet à durée. La cible ne peut plus bouger ou interagir avec ce qui l'entoure, et est invulnérable à tout sauf "Brise" qui la met à 0 PEV.
Intoxication	Effet à durée. La cible subit l'état Intoxiqué. Régénération et Soins ne fonctionnent plus sur elle.
Entrave	Effet à durée. La cible ne peut plus se déplacer.
Peur	Effet à durée. La cible ressent une grande peur et fuit l'origine de l'effet tant qu'elle l'a à portée de vue.
Désespoir	Effet à durée. La cible ressent un profond désespoir, elle ne peut utiliser des capacités utilisant des PEM.
Fascination	Effet à durée. Tant que la cible est Hors Combat, elle ne peut qu'écouter attentivement l'origine de l'effet.
Faiblesse	Effet à durée. La cible est prise d'une grande faiblesse. Ses coups font 0 dégâts.
Pacification	Effet à durée. La cible est apaisée et perd toute volonté de se battre à moins d'être agressée.
Vérité	Effet à durée. La cible ne peut répondre que la vérité à trois questions par Oui ou Non. Elle n'a pas conscience de le faire.
Plénitude	Effet à durée. La cible ressent un sentiment de bien être dont l'intensité est laissée à son appréciation.
**Anima [type]	Effet à durée. La cible devient un mort vivant du type qui lui est annoncé par l'origine de l'effet qui devient son maître.
... de Masse	L'annonce s'applique jusqu'à portée de voix dans la direction indiquée par son origine. Tout personnage se trouvant dans la zone désignée subit l'annonce. Les résistances ou immunités s'appliquent individuellement.
... X minutes	Tous les effets à durée durent 1 minutes. Si une indication de temps vient après une annonce, l'effet s'applique pour la durée indiquée.

**Exemple "Anima Zombie X, Y minutes" indique que la cible de l'effet est relevée pour Y minutes avec X PEV, s'il subit une annonce de l'élément opposé à celui du sort il tombe immédiatement à 0 PEV.