

Règles de Jeu

Les Chroniques de Mōhāj

version 4.0

19 août 2026



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 évènements, 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 tous les participants pour leur fair play et leur bienveillance.

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

Rappelez vous que le Résumé vous permet de subir l'univers et le détail des règles vous permet d'agir sur lui.

La connaissance du Résumé des Règles est obligatoire pour pouvoir jouer sur un évènement des Chroniques de Mōhāj, l'ignorance d'une règle ne vous prémunit pas des conséquences sur votre personnage.

Résumé des règles et Annonces de jeu (par ordre alphabétique) : (° annonce offensive, * annonce défensive, # effet à durée, par défaut 1 minutes si non précisée)

° **Achèvement... Achievé** : Sur un agonisant ou K-O, au contact, après un compte à rebours à haute voix de 10 à 0 inclus sans interruption, annoncer “Achievé” met fin à la vie de la cible.

Anima [type] : le mort devient un mort-vivant du type annoncé, soumis à son créateur.

° **Assassinat** : Vous tombez agonisant et votre agonie est réduite à 30 secondes avant votre mort. L'annonce Esquive ne peut pas être utilisée pour éviter cette annonce.

* **Assomme** : La cible subit l'état K-O. Elle est inconsciente pendant la durée de l'effet.

° **Botte [effet]** : L'effet **remplace les dégâts** sur une touche, même parée.

° **Brise** : Le bouclier, pavois, armes d'hast, ou bâton touché est brisé, un pétrifié perd IPEV.

° **Défi** : La cible doit affronter l'origine de l'effet. Subir une autre annonce Défi offre la possibilité d'affronter librement chaque origine de cet effet. Si l'origine de l'effet s'éloigne de plus de 10m, celui-ci est annulé. La cible peut affronter tout personnage s'interposant entre lui et l'origine de l'effet.

° **Désespoir** : La cible ressent un profond désespoir et ne peut utiliser des capacités utilisant des PEM.

° **Destruction X** : Vous perdez X PEX. A 0 PEX un personnage est détruit. Vous ne perdez pas les compétences acquises mais il faudra combler la dette de PEX avec vos gains futurs ou trouver un moyen de soigner ça.

* **Disparition** : le personnage disparaît instantanément de votre vue en prenant la position de Discrétion. Il n'est pas possible de cibler ou de frapper une créature qui a utilisé Disparition et qui est en position de discrétion.

° **Entrave** : La cible ne peut plus se déplacer.

* **Esquive** : En combat, le coup est ignoré comme s'il n'avait pas touché.

° **Faiblesse** : la cible est prise d'une grande faiblesse. Tout dégât qu'elle inflige est réduit de 1, elle annonce donc “0” sur les coups standards.

Fascination : Tant que la cible est Hors Combat, elle doit écouter/observer l'origine de l'effet.

° **Fatal** : Vous tombez immédiatement à 0PEV.

Intoxication : La cible subit l'état Intoxiqué. Régénération et Soins fonctionnent plus sur elle.

Maladie X : Allez à l'hôpital retirer votre carte maladie en indiquant le nom X.

° **Mort [mot-de-mort de la cible]** : Si le mot secret prononcé est identique à celui inscrit sur votre fiche de personnage, vous êtes mort et immunisé à la Résurrection et à l'Anima.

Pacification : La cible perd toute volonté de se battre à moins d'être agressée. Vous êtes libre de l'interpréter comme de l'apaisement, de l'appréhension, un étourdissement passager ou autre.

Pétrification : la cible ne peut ni bouger ni interagir avec ce qui l'entoure, et est invulnérable à tout sauf “Brise” qui lui enlève 1 PEV. On ne peut pas piller ou voler la cible.

° **Peur** : La cible ressent une grande peur et fuit l'origine de l'effet tant qu'elle l'a à portée de vue.

° **Pillage** : La cible, agonisante, K-O ou morte, donne toutes ses possessions (Inventaire et Grimoire) à l'origine de l'annonce qui se sert en fonction de ce qu'elle peut transporter.

Plénitude : La cible ressent un sentiment de bien-être dont l'intensité est laissée à son appréciation. Soigne également les effets de Désespoir et Peur préexistants sans prémunir des prochains pour autant

° **Pugilat X** : La cible, sans arme en main, doit répondre en annonçant son score de Pugilat. Le plus bas des deux finit K-O après une scène simulée concertée.

° **Recul X** : La cible recule d'au moins X mètres.

* **Rempart** : Tant que l'origine de l'effet est immobile, elle produit devant elle une barrière magique infranchissable physiquement et magiquement de la longueur des rubans tenus en main.

* **Résiste** : la cible a résisté à un effet ou un élément. S'applique individuellement sur annonce de masse, de zone ou à rayon d'effet.

Résurrection X : La cible revient à la vie à 0 PEV. Son nombre de PEV Max jusqu'à la fin de l'événement ne peut plus dépasser X quelque soit la configuration. On ne peut subir de Résurrection qu'une fois tous les 4 PEX soit. 3 pour 12 PEX, 4 pour 16 PEX...

° **Rupture** : Dissipe Rempart ou un effet d'Invulnérabilité sur la cible.

* **Soins X** : La cible regagne X PEV sans dépasser son maximum

Vérité : La cible répond la vérité à toutes questions fermées (Oui/Non) qui lui est posée par l'origine de l'effet pendant la durée de l'effet. Elle n'a pas conscience de le faire. Les personnages autour, autre que l'origine de l'effet, ne se rendent pas compte de l'effet.

° **Vigilance X** : Révèle tous les personnages en discrétion avec une valeur égale ou inférieure à X qui entendent l'annonce.

X [Elément] : X dégâts/effets annoncés sont élémentaires. Les Résistances et immunités s'appliquent.

A X mètres... : Tout personnage se trouvant dans un rayon de X mètres autour de l'origine de l'annonce la subit.

... de Zone : Tout personnage se trouvant dans la zone désignée par l'origine de l'annonce avec ses bras et à portée de voix subit l'annonce.

... de Masse : Tout personnage à portée de voix subit l'annonce

Si j'ai un doute sur une règle, par défaut je joue en ma défaveur.

 Ne pas déplacer |  Ne pas toucher |  Ne pas franchir

Triggers Warnings :

 Torture  Maltraitance/Mort Infantile  Cannibalisme  Suicide  effet stroboscopique

-Aucun objet n'est déplaçable s'il n'a pas une carte associée, à l'exception de la monnaie de jeu, des bourses et des objets clairement identifiés dans les compétences adaptées.

- Les Personnages un bras en croix au-dessus de la tête sont invisibles à moins d'avoir une compétence pour les détecter.

- **Effets environnementaux** : des panneaux “effet environnemental” sont positionnés sur la zone de jeu. Vous devez en appliquer les effets décrits.

- Les armes de corps à corps et de lancer font 1 dégât. Les armes de traits, les armes à feu et les pièges font 4 dégâts. Pas d'annonce des dégâts non modifiés.

- Quand vous entendez “**Ligne de Tir**” soyez attentif aux fléchettes NERF..

- Vous subissez les effets d'un piège (4 dégâts) pour chaque clochette entendue.

- Foncer dans un piège volontairement pour tout arracher provoque votre mort.

- On ne peut désamorcer un piège qu'avec la compétence “Désamorcer un piège”.

- On ne peut pas interagir avec un coffre sans la compétence Crochetage ou en être le propriétaire.

- Un coffre ne peut être déplacé que par son propriétaire en le tenant à 2 mains et en marchant.

- On ne peut transporter plus d'objet de jeu (cartes) que le nombre d'emplacement dans son inventaire, même en main.

- **Interagir avec cadenas, coffres, bourses et urnes de récolte, nécessite des compétences adaptées.**

- 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.

- A 0 PEV on est agonisant pendant 10 min, après on est mort. Une fois mort, on attend toujours au moins 5 min avant de se rendre au PC Orga.

- **Vos PEMs** sont votre endurance, l'utilisation de compétence en consomme souvent. Ils se régénèrent tous après une heure de repos.

- Vos PEV et PEM ne peuvent jamais dépasser votre nombre de PEX quelque soit la configuration.

- Les effets contenant la mention “jusqu'à un maximum de” ne s'appliquent plus au-delà du maximum défini, mais peuvent se cumuler jusqu'à atteindre le maximum défini.

- Les effets d'une même origine, compétence, consommable ou sort ne s'additionnent pas, ne se cumulent pas, ne se stockent pas, sauf mention contraire explicite.

- Pour signifier que j'utilise une langue autre que le Cirionide (commun) je forme le bon signe avec ma main et annonce avant et après le nom de la langue utilisée.

- Pour comprendre une langue parlée autre que le Cirionide (commun) je dois posséder cette langue dans mes compétences.

- **Pour franchir un passage secret vous devez en posséder la clef**

- **Toute ressource laissée hors d'un inventaire, un atelier ou d'un coffre disparaît.**

Sommaire

Lexique.....	2
Les Annonces de jeu.....	2
Sécurité physique et émotionnelle.....	3
Le combat.....	4
Le pugilat.....	4
A distance.....	4
Le corps à corps.....	4
Personnage.....	5
Création.....	5
Identification.....	6
Fin de Jeu.....	6
Système de Santé.....	7
Etats de personnage.....	7
L'achèvement.....	8
La Mort.....	8
L'angoisse de la Faim.....	8
Le Pistage.....	8
Limites du terrain de jeu, signalétique et murs.....	10
L'inter-partie.....	11
La romance charnelle.....	11
Les Langues.....	12
La Magie.....	13
Eléments.....	13
Subir un sort.....	13
L'équipement.....	14
Armure.....	14
Boucliers et Pavois.....	14
Armes.....	14
Arme de siège.....	15
Les coffres.....	15
Les serrures.....	16
Pièges.....	16
Potions et consommables.....	17
Nomenclature des effets.....	17
Bonus et Malus.....	17
Les Familiers.....	18
Les factions.....	18
Le camps de faction.....	18
La hiérarchie dans la faction.....	18
Compétences et Espèces.....	19
Compétences générales.....	19
Compétences d'Érudition.....	21
Compétences d'Artisanat.....	23
Compétences de Roublardise.....	25
Compétences de Magie.....	27
Compétences Martiales.....	29
Compétences de Méta-Faction.....	33
Espèces de Personnage.....	34
Archétypes de Personnage.....	35

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. Reconnaissable par un brassard avec le logo Mohaj.

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 première 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.

Stop Jeu ... Reprise Jeu : Il s'agit d'une annonce à utiliser uniquement en cas de nécessité d'arrêter une scène pour une question de sécurité immédiate. Le jeu est laissé en suspens jusqu'à résolution de la situation dangereuse. Est alors annoncé "Reprise Jeu" pour que la scène continue.

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).

Discrétion : Un personnage avec les bras en croix au-dessus de la tête et les doigts indiquant un chiffre correspondant au niveau de discrétion est invisible tant qu'il est dans cette position sauf compétence permettant de contrer cet effet (voir la compétence Vigilance). 

Vol / Pillage : Seuls les éléments suivant peuvent être dérobés :

- Monnaie de jeu ou bon au porteur
- Carte de ressource ou carte d'objet
- Objet de jeu possédant une carte associée (dans une sleeve sur l'objet)
- Bourse et son contenu uniquement avec la compétence Escamotage

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 pendant la période de jeu. Vous ne devez pas les conserver dans un espace hors-jeu pendant les périodes de jeu.

Tout vol de matériel autre que celui mentionné ci dessus est interdit. 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.

Veillez à toujours tenir au courant l'organisation des objets de jeu/quête en votre possession afin qu'elle puisse vous communiquer les informations adaptées de façon cohérente.

Les Annonces de jeu

Vous trouverez dans le **résumé des règles** en première 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.**

Les annonces offensives déclenchent les phases de combat (cf [Combat](#) pour plus d'information)

Comment savoir si je suis la cible d'une annonce ? Il existe 4 possibilités :

- **Ciblée** : vous venez d'être touché par une arme ou quelqu'un avec des rubans colorés vous pointe du doigt, c'est une annonce ciblée qui vous affecte. Un mur physique ou magique vous protège de l'annonce.
- **En Cercle** : si une annonce contient "A X mètres..." et que vous êtes dans un cercle de X mètres de rayon autour de l'annonce, vous êtes affecté. Un mur physique ou magique vous protège de l'annonce.
- **De Zone** : si une annonce contient "...de zone" et que vous êtes dans la zone indiquée par les bras tendus par quelqu'un et à portée de voix, vous êtes affecté. Un mur physique ou magique vous protège de l'annonce.
- **De Masse** : si une annonce contient "...de masse" et que vous entendez l'annonce, vous la subissez. Un mur magique vous protège de l'annonce mais pas un mur physique.

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 certaines personnes, l'organisation a mis en place plusieurs gardes fous et systèmes de sécurisation physique et émotionnelle :

1. **Safeword “vraiment vraiment”** : En cas de problème de sécurité physique ou émotionnelle, 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. **“Stop Jeu... Reprise Jeu”** : Vous êtes témoin d'une situation dangereuse, annoncez “Stop Jeu” et prévenez un organisateur pour la résoudre. L'organisation vous annoncera la reprise du jeu une fois la situation résolue.
3. **Sortir du jeu** : En cas de problème de sécurité physique ou émotionnelle, il est recommandé de sortir du jeu. Pour ceci, passez en HRP (point levé)  et allez tout de suite voir l'orga le plus proche pour le signaler.
4. **Abandonner un combat** : Si vous ne souhaitez pas jouer un combat, placez vos mains en l'air  pour signifier que vous abandonnez. Votre personnage est alors considéré agonisant (0 PEV). Mettez-vous ensuite en sécurité en dehors de la zone de combat et attendez la fin de celui-ci pour d'éventuelles interactions tel qu'un Pillage, Achèvement, Anima, Résurrection etc...

Si une scène vous met mal à l'aise et que vous ne souhaitez pas y assister, utilisez le safeword “vraiment vraiment” ou en dernier recours sortez du jeu et allez voir l'orga le plus proche. Les conséquences de la scène vous seront communiquées 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.

Signalétique Triggers Warning :

Nous adoptons la signalétique suivante qui pourra se trouver sur des zones de jeux ou des documents de jeu afin que vous sachiez dans quoi vous mettez les pieds ou que vous puissiez vous abstenir :



Torture



Maltraitance/Mort
Infantile



Cannibalisme



Suicide



effet
stroboscopique

La présence d'un symbole de Trigger Warning signifie que cette thématique pourra être mentionnée, mise en scène et donc que vous risquez de la voir, faire ou subir. En cas de doute, n'hésitez pas à vous rapprocher d'un orga.

Cette signalétique ne vous interdit pas l'usage du safeword et de la sortie de jeu.

Attention, nous n'avons pas la possibilité de signaler toutes les situations anxiogènes existantes. Vous pouvez tomber sur des araignées, des espaces dans le noir etc... Si cela déclenche pour vous un malaise trop grand, vous pouvez suivre les consignes de sécurité émotionnelle ci-dessus.

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 (cf. le **Résumé des Règles** pour la liste des annonces offensives) 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.** Le déclenchement d'un piège ne débute pas un combat. On considère qu'un combat se termine pour un personnage à partir du moment où il n'a plus d'adversaires en face de lui, ou que 3 minutes se sont écoulées depuis qu'il est hors de portée de vue de ses adversaires.

Avant le début de jeu, vous devez faire valider votre équipement par un orga. **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 ne peut plus être utilisée par l'un des participants à partir du moment où un pugilat est déclaré. Lors de Pugilat en équipe, vous pouvez additionner vos scores de pugilat pour prendre le dessus sur vos adversaires.

A distance

Les arcs et arbalètes de GN ne doivent pas dépasser 30 livres de puissance. Seules les flèches et carreaux fabriqués par des professionnels sont autorisés. Il est interdit avec ces armes et les NERFS ELITE de viser au-dessus de la clavicule, l'entrejambe ou les doigts, tirer à moins de 5 mètres de la cible, à bout portant ou touchant, les tirs en cloches. Pensez à moduler la puissance vos tirs en fonction de la distance. Il est également interdit de réutiliser une munition tirée dans un même combat. Vous devez écarter 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.

Les armes à feu doivent être représentées par des armes à fléchettes en mousse (type NERF ELITE). Contrairement aux armes de trait dont les munitions peuvent être réutilisées après un combat, les munitions des armes à feu doivent être refabriquées pour pouvoir être à nouveau utilisées (cela ne dispense pas de ramasser vos fléchettes après un combat). Une arme à feu ne peut être valide QUE si l'objet de jeu a été validé par un orga. Suivant l'arme créée des contraintes peuvent être imposées tel que le nombre de munitions dans le chargeur, la cadence de tir... etc (voir la carte d'objet associée). La propulsion ne doit pas être modifiée ou de puissance supérieure à l'origine. Nous encourageons l'apparence customisée. Toutes les armes à feu font 4 dégâts, il n'est pas nécessaire d'annoncer des dégâts si ceux-ci ne sont pas modifiés et la Résistance aux armes de traits s'applique.

Il est interdit de parer avec une arme de trait ou une arme à feu.

Le corps à corps

Nous souhaitons des combats propres, beaux et fair play. Seules les touches faites avec des armes en mousse sécuritaire comptent ; pour autant, il est inutile d'appuyer vos coups ou de frapper comme un bourrin. 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 "mitrailleuse" ne sont pas valides, de même que les coups "fulgurants" ou fouettés. Afin d'éviter l'effet "mitrailleuse", 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**

Ayez conscience de l'environnement qui vous entoure et stoppez ou déplacez un engagement ou combat si le relief constitue un risque d'accident. Soyez vigilant pour vous mais aussi pour votre partenaire de jeu.

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 possède 6 compétences :

- 1 langue parlée à choisir dans la liste du Livret Monde
- Parler le commun (Cirionide)
- Pillage
- Achèvement
- Il peut bénéficier de 3 annonces Résurrection tout au long de sa vie.
- Un mot de mort secret noté sur sa feuille de personnage.
- Une Bourse à fixation magnétique avec le logo Mohaj

La Bourse

La Bourse d'un personnage est un élément obligatoire de son costume fourni par l'organisation et reconnaissable par le logo Mohaj. Il s'agit d'un contenant dans lequel doit à tout moment se trouver **la Monnaie et/ou les bons au porteur** de jeu du personnage, à l'exception de celle placée dans des coffres (munis d'une carte d'objet de jeu "coffre"). La Bourse doit être fixée à la ceinture et le mécanisme magnétique permettant de la voler ne doit jamais être entravé ou modifié. Seuls les personnages possédant la compétence **escamotage** ont le droit de transporter plus d'une Bourse et de prendre une bourse qui n'est pas la leur. Une bourse peut contenir jusqu'à **40 pièces sans risque** de se décrocher spontanément en course. Si vous perdez votre bourse, nous ne vous restituerons pas l'argent perdu. Vous ne pouvez pas transporter de monnaie de jeu sans Bourse ou coffre. Si vous n'avez plus de Bourse, allez immédiatement en chercher une nouvelle au PC Orga. Bien entendu, si vous constatez le vol de votre bourse, jouez le.

Nota Bene : La monnaie de jeu ne consomme pas d'emplacement mais doit être stockée dans la Bourse fournie ou un coffre valide ([voir Les coffres](#)).



Espèces, compétences, archétypes, 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 des livrets monde et faction, vous pouvez proposer à votre Orga Faction, un passé cohérent avec l'univers pour votre personnage, résumé en 5 pages maximum qui sera à remplir dans l'outil et que les orgas modifieront probablement et/ou valideront à des fins de cohérence ou d'initialisation de quête. Sinon, un passé standardisé cohérent avec votre faction vous sera transmis.

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) 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. Vos mains ne sont pas un emplacement supplémentaire à votre inventaire. 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 bénéficier des effets que d'une 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 votre personnage est réellement et visuellement en train d'utiliser vous confère des bonus et malus. ([voir Bonus et Malus](#))

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 ou dans les boîtes orga de récupération de cartes.

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

Nota Bene : 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.



Toute ressource qui n'est pas rangée dans un inventaire ou un coffre validé orga ou emplacement de jeu spécifique dédié (atelier par exemple) est amenée à disparaître du jeu et sera à déposer au PC orga ou dans les boîtes orga de récupération de cartes.

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 qu'il faudra alors acheter avec des PEX. Le nombre de PEX détermine également le nombre maximum de PEV, de PEM et Résurrection d'un personnage.

Vous ne pouvez pas dépasser votre nombre de PEX en PEV quelle que soit la configuration.

Vous ne pouvez pas dépasser votre nombre de PEX en PEM quelque soit la configuration.

Vous pouvez subir une Résurrection tous les 4 PEX Soit 3 fois pour 12 PEX, 4 fois pour 16 PEX, 5 fois pour 20 PEX.

Si vous deviez subir une Résurrection supplémentaire, elle ne marcherait tout simplement pas. Cette limite est valable pour toute la durée de vie du personnage.

Un personnage peut perdre des PEX en jeu (exemple annonce "Destruction X"). Il ne perd pas les compétences qu'il a déjà acquises mais il a alors une dette de PEX qui sera remboursée sur les gains de PEX des événements à venir. Un personnage tombant à 0 PEX se désintègre et est définitivement détruit. Passez hors jeu et rendez vous au PC orga.

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.

Le mot-de-mort

Nous avons, lors de l'opus 3, mis en place un chapelet qui représentait physiquement l'étincelle divine d'un personnage. Il ne sera plus présent sous cette forme pour l'opus 4. Pour ceux qui avaient la compétence "mot de mort", vos personnages ont véritablement assisté à la disparition de ces représentations physiques durant cette ellipse de 3 ans. L'usage du mot de mort tel qu'il était connu ne fonctionne plus, s'il existe encore une manière de l'utiliser, elle est à découvrir en jeu.

Le mot de mort représente quelque chose qui pourrait casser ce que l'on pourrait qualifier d'étincelle divine du personnage. Si vous entendez une annonce "*mort: [votre mot de mort]*", votre personnage meurt instantanément. Il n'est pas possible de le ressusciter ni de l'animer.

Identification

A chaque opus vous obtenez dans votre pochette de joueur un livret d'identification contenant des numéros d'identification et les informations qui y sont liées en fonction des compétences que vous possédez. Vous ne devez consulter le contenu des entrées que lorsque vous trouvez en jeu le numéro d'identification.

Fin de Jeu

A la fin du jeu vous devez remettre tous les éléments de jeu dans votre pochette joueur et la remettre à l'organisation.

Système 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 Soin X peut être d'origine magique ou non. Pour compléter ce système, il existe des états du personnage.

NB : Quelque soit la configuration, via bonus ou malus provenant de votre équipement, de consommables, temporaires ou permanents, d'effets de sorts, vous ne pouvez dépasser votre nombre de PEX en PEV et PEM (soit 12 pour un nouveau personnage).

Si un personnage tombe à 0 PEVmax, il meurt, il passe alors Hors Jeu et doit se rendre directement au PC orga.

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 subissez une contamination par l'annonce "Maladie". Retenez bien le nom de la maladie qui suit l'annonce que vous subissez car vous devrez aller le communiquer à l'hôpital. Si vous ne l'avez pas retenu, votre maladie risque de muter et d'être plus grave que prévu. La carte Maladie qui vous sera donnée à l'hôpital contient toutes les informations dont vous aurez besoin et ne doit jamais être révélée. Les différents effets, contagions, symptômes et finalité sont indiqués sur la carte. Vous pouvez avoir plusieurs Maladies. Les cartes maladies ne sont pas volables et n'utilisent pas d'emplacement. **Jouez les symptômes, vous ne pouvez pas annoncer vous même la liste de vos symptômes mais vous pouvez répondre par oui ou non aux questions concernant ceux-ci par un personnage possédant la compétence "épidémiologie". Une annexe des symptômes est accessible à l'hôpital et au pc orga pour vous aider à jouer vos symptômes.**

Mutilé : Sur un personnage agonisant, vous pouvez, après un RP d'une trentaine de secondes, le mutiler ou le scarifier. L'action doit être brève, ce n'est pas une séance de torture. On ne peut pas mutiler les parties intimes d'une cible. La cible et le mutilateur doivent se mettre d'accord durant le RP de 30 secondes sur le type et la zone de scarification/mutilation réalisée. A défaut d'accord, la cible considère qu'elle a un membre cassé de son choix entre jambes ou bras. Dans tous les cas, la cible perd 1 PEV max et l'utilisation de son membre scarifié, mutilé ou cassé, jusqu'à être pris en charge pendant 3 min par un médecin. **La régénération ne soigne pas une mutilation.**

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.

Agonisant* : Quand vous arrivez à 0 PEV, vous tombez en agonie. *Mettez vous au besoin en sécurité et Fermez les yeux.* 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 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. La compétence Instinct de Survie modifie significativement votre agonie.

NB : L'annonce Assassinat réduit le temps de votre Agonie à 30 secondes au lieu de 10 minutes.

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. Vous avez la possibilité de refuser un anima ou une résurrection, auquel cas votre personnage est définitivement mort et vous devez vous rendre au pc orga.

***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.**

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. L'achèvement doit être mimé et les secondes décomptées à rebours (de 10 à 0) à haute voix. Si l'achèvement n'a pas été interrompu par un contact ou une annonce, annoncez "Achévé". Le personnage achevé est mort.

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. Dans tous les cas un questionnaire à destination des enquêteurs vous sera soumis et une partie des informations s'y trouvant peuvent être obtenues grâce à la compétence Autopsie. Communiquer en hors jeu sur sa mort est Méta. Ne le faites pas. C'est de la triche et gâche le jeu des autres et le vôtre.

L'angoisse de la Faim

L'Hiver de l'an 1000 AEC a laissé de profonds traumatismes culturels. Le manque de nourriture, la peur de la disette et d'autres phénomènes peuvent avoir des conséquences importantes sur votre personnage. On appelle cet état : L'Angoisse de la Faim.

Celle-ci a des effets concrets sur votre personnage divisés en 5 stades :

- **Stade 0 : aucun effet**
- **Stade 1 : -1 PEMmax, -1 PEVmax**
- **Stade 2 : -1 PEMmax, -1 PEVmax et Intoxication permanente**
- **Stade 3 : -1 PEMmax, -1 PEVmax, Intoxication permanente et Désespoir permanent.**
- **Stade 4 : -2 PEMmax, -2 PEVmax, Intoxication permanente et Désespoir permanent.**

Durant cet évènement, vous aurez un risque de voir votre état se détériorer sur 3 périodes :

- La plage de Vendredi 22H à Samedi 12H du matin
- La plage de Samedi 12H à Dimanche 12H du matin
- La plage de Dimanche 12H à Lundi 2H du matin

Les différents effets peuvent être traités avec des objets de jeu de façon plus ou moins temporaire, mais le plus efficace reste que votre personnage ait accès à de la nourriture adaptée. Bien entendu, les Immunités s'appliquent, mais les Résistance ne permettent de lever que temporairement ces effets permanents (une heure par Résistance utilisée)

Chaque faction aura sa **Bannière de l'abondance (fournie par l'organisation, non volable)**. Elle représente votre faim. Chaque joueur aura dans son enveloppe une pince à linge à son nom. Votre stade diminue de 1 (donc de Stade 1 à Stade 0 par exemple ou de Stade 3 à Stade 2) lorsque les bannières sont vérifiées lors du changement de période, si votre pince à linge est accrochée à votre bannière de l'abondance, accompagnée d'une carte d'une ressource comestible ("**Viande, oeuf, poisson**", "**Légumes, graines et Fruits**") ou un craft de **plat cuisiné** tel que les conserves ou brioches de Soufrefxia. Les ressources sont alors consommées et vous devrez retrouver de quoi vous nourrir pour éviter que votre angoisse de la faim n'empire à la prochaine plage horaire.

Le Pistage

En étant attentif, vous pourrez découvrir des feuilles A4 marquées d'empreintes (ou des vraies empreintes dans certains cas). Elles représentent des traces de différents passages (dont l'origine est à découvrir en jeu). Vous aurez des indications de direction et de nombre sur ces feuilles (à vous de les décrypter). N'importe qui est en mesure de suivre une piste. Certaines compétences peuvent vous apporter des informations supplémentaires lors de votre pistage.

Les effets environnementaux

Soyez attentif aux **panneaux d'effets environnementaux**. En général, ceux-ci sont placés sur une zone délimitée par plusieurs occurrences du même panneau relié par des rubans de couleur et reconnaissable par le titre **“Effet environnemental”**. Leurs effets sont variables, il est important de les lire et d'en appliquer les effets.

Par exemple, en zone d'Exploration, vous pourrez facilement tomber sur l'effet environnemental suivant :

***Effet environnemental** : Chaque personnage passant dans cette zone, subit l'annonce **“Blizzard de Glace 4 dégâts”**. Un personnage possédant la compétence Exploration X peut offrir contre cette annonce une Résistance à un nombre de personnage l'accompagnant égale à deux fois son niveau d'Exploration en utilisant IPEM et en leur expliquant ce qui suit :*

“En nous mettant à l'abri du Blizzard sous couvert des arbres à l'Est, nous devrions pouvoir traverser cette zone facilement.”

Dans ce cas précis, un personnage possédant Exploration 2 peut octroyer 4 Résistances pour lui et ses compagnons à l'annonce par 1 PEM dépensé. Tout autre personnage devra faire avec ses propres moyens ou subir l'annonce s'il décide de passer quand-même.

Certaines compétences permettront d'obtenir des avantages variés lors des excursions en dehors du camp.

- Les explorateurs auront souvent des avantages sur la survie
- Les stratège auront souvent des avantages tactiques sur un lieu donné
- Les autres compétences peuvent avoir une interaction avec les panneaux environnementaux de manière plus ponctuelle. Pensez à bien lire les panneaux environnementaux.

Certains panneaux environnementaux peuvent bloquer l'accès à une zone. Certaines actions de jeu sont nécessaires pour les débloquer.

Les effets environnementaux peuvent être bénéfiques ou néfastes, il est donc capital de les lire attentivement.

NB : Lorsqu'un effet environnemental est affilié à un élément, des rubans et/ou LED de la couleur appropriée sont disposés autour de la zone. **Considérez ces rubans et LED comme infranchissables.**

Attention les effets des panneaux environnementaux peuvent changer en cours de GN en fonction des évènements et de vos actions. Vous devez les vérifier à chaque passage.

Limites du terrain de jeu, signalétique et murs

Les limites du terrain de jeu vous seront présentées lors du brief de début de jeu, soyez attentifs pour ne pas vous retrouver hors du terrain de jeu. Quelques éléments viennent compléter le brief pour délimiter les zones de jeu :

- **Rubalise Rouge et Blanche** : Accès strictement interdit pour raison de sécurité
- **Bâche plastique ou tissu décoré** : Ceci est un mur infranchissable sans un orga.
- **Bâche plastique ou tissu décoré avec un panneau Passage Secret** : Ceci est un passage secret, vous devez posséder la carte “clef de passage secret” avec le même dessin pour pouvoir franchir la bâche.

Lisez bien les cartes “clef de passage secret”, elles vous diront exactement ce que vous devez faire pour passer.



Les pancartes “**passage secret**” ont des enveloppes ou des urnes pour déposer les clefs à usage unique. Les clefs s’y trouvant ne sont pas récupérables, elles sont considérées comme détruites. Passer un passage secret dans un sens ne vous garantit pas de pouvoir passer dans l’autre sens, soyez vigilant, les passages secrets sont souvent dangereux pour votre personnage. Le nombre de personnes autorisées pour le passage est précisé sur la clef.



Ce sigle interdit toute interaction avec l’objet qui le porte à l’exception d’un orga et uniquement d’un orga.



Tout objet portant ce sigle nécessite la présence d’un orga pour toute interaction avec.

Aucun objet de jeu n’est déplaçable, sauf les objets associés à une carte objet qui leur est associée et qui est dans une sleeve collée ou attachée à l’objet. La monnaie de jeu et les bourses sont également déplaçables.

L'inter-partie

On appelle “inter-partie” le moment entre deux opus des Chroniques de Mōhāj. Vous pouvez alors communiquer et faire du RP sur le discord au sein de votre propre faction. **Cependant, vous ne pourrez pas échanger librement entre personnages de factions différentes.** Vous êtes autorisé à participer à l’inter-partie si votre personnage a déjà participé à au moins un opus. L’inter-opus se déroule selon la mécanique suivante :

Chaque personnage a la possibilité d’envoyer 1 missive durant la phase d’inter partie, les Diplomates en ont 5. Ces missives peuvent être à but social, diplomatique, commercial. Vous pouvez également, **si vous êtes Diplomate**, contacter les dirigeants de votre cité ou ceux d’autres cités, afin de leur faire une requête ou leur transmettre des informations. Vous pouvez également utiliser votre lettre d’inter-partie pour accentuer une volonté d’action d’inter-partie afin d’augmenter les chances qu’elle ait des conséquences notables. Vous pouvez extrapoler l’usage des compétences de votre personnage pour avoir plus de chance d’effectuer des actions spécialisées durant l’inter-partie. Une lettre ne peut servir que pour un unique destinataire et ne peut servir de message groupé à transmettre, ou pour une unique action. Certains objets de jeu permettent de modifier la mécanique de l’inter-partie (à découvrir en jeu).

Exemple: Elrak a créé une fantastique lotion qui permet à la chevelure de pousser lisse et soyeuse. Il souhaite partager cette recette alchimique dont il a le secret à toute sa faction. Il utilise donc sa lettre d’inter-partie pour la transmettre, afin qu’elle devienne une recette de faction.

Exemple 2: Hukrden souhaite passer son inter-partie à chercher des secrets enfouis sur sa quête : Le légendaire roi des Pinous, dans la bibliothèque de cité. Il utilise donc sa lettre d’inter-partie et précise qu’il possède la compétence “connaissance des légendes” afin d’en savoir plus. Sans la lettre, il est possible qu’il n’ait rien pu trouver ou très peu d’informations. Avec sa lettre, il a l’assurance d’avoir tout fait pour trouver des informations et d’avoir plus de chance de trouver quelque chose (mais il peut aussi ne rien trouver, le roi des pinous est discret).

Il est nécessaire d’avoir obtenu en jeu le nom exact et complet de votre destinataire. L’intégralité de la mécanique d’inter-partie est gérée par l’outil disponible sur <https://mohaj.gnologik.com> . Attention, votre missive a une taille maximale qui est gérée dans l’outil.

La romance charnelle

La procréation est un aspect important dans beaucoup de cultures, et il existe bien des raisons de faire des alliances maritales, que ce soit dans un but diplomatique, romantique ou d’eugénisme. Cependant, le jeu de romance est un jeu que nous souhaitons encadrer afin d’éviter tout débordement ou malaise, que ce soit pour ceux qui y participent, ou pour ceux qui pourraient le voir. Nous rappelons que le v*ol est un procédé scénaristique tout à fait interdit dans le cadre des chroniques de Mohaj. Votre personnage ne peut avoir que des relations consenties.

Culturellement le v*ol est complètement absent des mentalités des personnages peuplant l’univers de Mohaj.

Durant les évènements : Vous aurez accès à des professionnels de la chair, possédant des informations et particularités. Il s’agira d’une simulation par mécanique de tirage de carte, sans intervention d’interprète. Vous êtes une délégation officielle de votre faction. Vous n’aurez donc pas l’occasion d’avoir de relations sexuelles entre personnages, votre personnage n’est pas là pour ça. Au pire, il y a des professionnels pour ça. Vous pourrez négocier et signer des contrats de mariage, mais pas les consommer sur place.

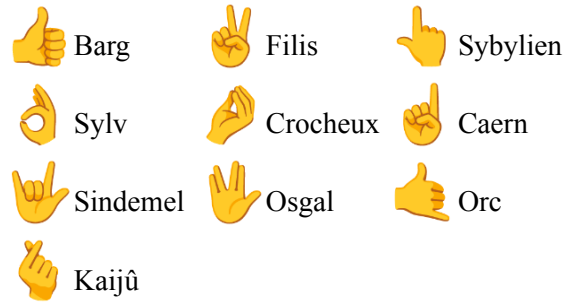
Entre les événements : Vous pourrez, lors de la phase d’Inter-partie, utiliser une lettre pour annoncer votre intention de vous rapprocher charnellement de votre ou vos partenaires, avec ou non la volonté d’enfanter ou adopter. Si la demande est faite par toutes les parties concernées, l’orga responsable “relations charnelles et inter-partie” vous tiendra au courant de si vous avez réussi ou non, et des conséquences que cela a eu pour vous, pour vos partenaires et pour vos cités.

Exemple: Si Yrsece et Hemak souhaitent avoir un enfant, ils utilisent chacun leur action d’interpartie pour prévenir de leur intention. La cigogne leur répondra qu’un petit humain viendra au monde pour remplir leur famille de joie et de bonheur. Comme Yrsece et Hemak sont un elhedrim et une humaine, il se pourrait que leur maison brûle au passage.

Les Langues

Jouer une langue vivante parlée

Pour parler et comprendre une langue vivante parlée, vous devez posséder la compétence de langue correspondante. La langue commune est le Cirionide, par convention lorsque vous utilisez le français à l'oral, on considère que vous parlez Cirionide (tout autre langue réelle est considérée comme un patois régional du Cirionide). Pour signifier que vous utilisez une autre langue vivante, vous devez former le signe de la langue (voir ci-dessous) pendant toute votre locution et annoncer le nom de la langue parlée, dire ce que vous avez à dire et terminer votre locution par le nom de la langue utilisée. Il est demandé aux joueur·euses qui entendent votre locution sans posséder la langue de faire preuve de Fair Play et de jouer l'incompréhension.



Certaines langues vivantes sont à découvrir en jeu.

Jouer une langue vivante écrite

Chaque langue vivante est basée sur un alphabet de police spécifique. Si vous lisez une langue, son alphabet vous sera transmis dans l'outil **disponible sur** <https://mohaj.gnologik.com>. C'est à vous d'imprimer ou de copier cet alphabet pour l'avoir en jeu et l'utiliser. Si vous ne possédez pas l'alphabet d'une langue, vous ne pouvez pas la lire.

Jouer une langue ancienne parlée

Les langues anciennes sont des dialectes à part entière que vous pouvez apprendre en jeu. Si vous souhaitez la comprendre et la parler, il faut réellement l'apprendre. Parler une langue ancienne nécessite un véritable investissement de votre part.

Jouer une langue ancienne écrite

La compétence **Archéologie** vous permet de déchiffrer au moins une langue ancienne écrite. Si vous n'avez pas la compétence Archéologie, vous ne pouvez pas essayer de déchiffrer les langues anciennes. Attention, toutes les règles de conversion des langues anciennes ne sont pas connues, certaines nécessitent d'être découvertes en jeu. Un texte en langue ancienne possède le sigle: §

Si un document n'a pas de sigle §, c'est que c'est un code et que n'importe qui peut le déchiffrer.

Jouer un déchiffrement de code

Il n'est pas nécessaire d'avoir une compétence particulière pour déchiffrer un code. Si un texte n'a pas le sigle § vous pouvez essayer de le décrypter.

La Magie

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 de **dix syllabes 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 syllabes. Vous devez également pendant l’incantation utiliser des rubans spécifiques (**30cm par niveau de maîtrise**, peut être plié ou découpé) 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, même amical, 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. Certaines compétences modifient ou conditionnent le lancement de sort mais il y aura toujours à minima un nom contenant un élément simple ou complexe suivi des effets de jeu.**

Eléments

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 (dont l’utilisation est à découvrir en jeu)

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

- Solaire et Abyssal
- Céleste et Pestilent
- Elyséen et Spectral
- Céruléen et Infernal

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 un effet** présent dans l’annonce du sort, les autres effets s’appliquent malgré tout
- **Si vous résistez à l’élément** du sort, l’intégralité des effets du sort ne s’appliquent pas à vous.
- **Si vous possédez la composition de résistance** ou immunité aux éléments correspondant, vous pouvez les utiliser pour résister à l’élément complexe. Par exemple, Solaire est une composition de Lumière et Feu, utiliser 1PEM pour résister à la Lumière et 1PEM pour résister au Feu permet de résister à une annonce Solaire pour 2PEM donc.

L'équipement

Armure

Vous pouvez porter une armure sans la compétence associée, mais posséder la compétence vous apporte des bonus (vous êtes entraînés à utiliser une armure. Cf les compétences “port d’armure x”)

Il existe 10 emplacements : Tête, Torse, épaule gauche, épaule droite, avant bras gauche, avant bras droit, cuisse gauche, cuisse droite, tibia gauche, tibia droit. Pour valider la présence d'une armure sur un emplacement, celui-ci doit être recouvert à au moins 25%. Chaque zone apporte un nombre de point d'armure en fonction de **l'apparence** qui la recouvre en majorité :

-Vêtement en cuir souple, en tissu ou corset : 0 Point

-Cuir, écaille, chitine, bois, peau, fourrure, matelassé : 0,5 points

-Métal : 1 points

Pour valider la présence d'une armure vous devez porter une pièce d'armure sur le torse apportant au moins 0.5 point et un autre emplacement apportant également au moins 0.5 point.

En fonction du nombre de point d'armure votre équipement est considéré comme :

- **Léger** de 0,5 à 1,5 pts et vous octroie 1 PEVmax tant que vous utilisez cette armure.
- **Intermédiaire** de 2 à 5 pts et vous octroie 3 PEVmax mais vous inflige -3 PEMmax tant que vous utilisez cette armure.
- **Lourd** de 5,5 à 10 et vous octroie 5 PEVmax mais vous inflige -5 PEMmax tant que vous utilisez cette armure de plus vous ne pouvez pas courir en armure lourde.

Pour pouvoir porter une armure, vous devez avoir la carte correspondante dans votre inventaire.

Les cartes d'armures présentes dans un inventaire peuvent être volées dans le cadre d'un **Pillage**. **Vous devez alors enlever votre armure le temps de trouver un moyen d'en récupérer une nouvelle.**

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 ou armes à feu. Les coups de boucliers sont interdits. **Les Bottes s'appliquent même si le coup est paré avec un bouclier.** Il n'est pas possible d'utiliser un pavois si vous n'avez pas la compétence “maniement des pavois”. **Il n'est pas possible de courir avec un pavois.**

Il est possible de porter et utiliser un bouclier sans la compétence associée, dans ce cas là, à chaque fois que vous pariez un coup vous subissez une annonce “Recul 5” mais posséder la compétence vous apporte des bonus (vous êtes entraînés à utiliser un bouclier. Cf les compétences “maniement des boucliers”)

Pour utiliser un bouclier ou un pavois vous devez avoir la carte correspondante dans votre inventaire.

Armes

Toutes les armes de corps à corps font 1 dégât. Les armes de jet font 1 dégât. Les flèches, fléchettes NERF et carreaux d'arbalètes font 4 dégâts (attention certaines compétences réduisent ces dégâts).

Tout coups porté par une arme en mousse peut être bloqué par un bouclier ou paré par une arme en mousse. Les arcs, arbalettes ou arme à feu ne permettent pas de parer les coups. Les flèches, carreaux et fléchettes NERF ne peuvent être parés que par des boucliers. Vous pouvez manier n'importe quelle arme, sans compétence, cependant sans la compétence associée vous subissez des pénalités comme ci après :

- arme courante (arme de - de 90 cm et bâton): vous pouvez utiliser une arme courante sans malus. un bâton est une arme mesurant jusqu'à 2m20 qui inflige 0 dégât et peut être utilisée pour parer.
- arme de guerre (arme entre 90 et 150 cm) : pour pouvoir frapper avec, vous devez utiliser 1 PEM à chaque assaut (jusqu'à 5 coups d'affilés), qu'ils touchent ou non (c'est fatigant).
- arme d'hast (arme de plus de 150 cm): pour pouvoir frapper avec, vous devez utiliser 1 PEM à chaque coup, qu'il touche ou non (c'est fatigant).
- arme de trait : pour pouvoir tirer, vous devez utiliser 1 PEM à chaque tir, qu'il touche ou non (c'est fatigant).
- arme de jet (arme courte sans âme): vous perdez 1 PEV à chaque lancé d'arme de jet (vous vous coupez avec l'arme en la lançant)
- arme à feu (légères ou lourdes): vous ne pouvez utiliser votre arme qu'une fois par combat, de plus vous subissez un recul 3 à chaque utilisation.

Les armes que vous portez utilisent un emplacement d'équipement et doivent donc être accompagnées d'une carte. Une carte d'arme peut être volée dans le cadre d'un **pillage, vous ne pouvez plus utiliser votre arme.**

Les armes brisées peuvent être réparées par un Forgeron.

Les Bottes s'appliquent même si le coup est paré avec une arme.

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 récapitulant leur caractéristique qui est volable. Cette carte est confiée à un "servant" de l'arme de siège, en général la personne qui l'utilise. Un utilisateur d'une telle arme doit avoir sur lui la carte de l'arme de siège. La carte indique les prérequis nécessaires et contrainte d'utilisation de l'arme de siège. Elles doivent utiliser des projectile en mousse sécuritaire. Leurs projectiles sont considérés comme des projectile d'arme de trait ou d'armes à feu et font donc 4 dégâts, mais elle peut en tirer une grande quantité en une seule utilisation, sur le principe d'arme à dispersion

Vous pouvez manier n'importe quelle arme de siège, sans compétence, cependant sans la compétence associée vous subissez des pénalités comme ci après :

- arme de siège : à chaque tir vous subissez une mutilation sur l'un de vos membres. De plus, vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par combat.

Les coffres

Les coffres sont des objets de jeu, ils possèdent donc une carte d'objet de jeu qui leur est associée et qui doit se trouver dans le coffre pour que celui-ci soit valide. Cette carte spécifie toujours le nombre de cartes d'objets ou ressources que peut contenir le coffre, le nombre de serrures et de pièges possibles, en fonction de son rang (de 1 à 6) et le nom de son propriétaire. Les coffres peuvent également contenir de la monnaie de jeu, sans restriction de quantité.

Un coffre ne peut pas être ouvert ou déplacer, à part par son propriétaire (en marchant et en le tenant à au moins 2 mains), le propriétaire ne déclenche pas les pièges de son coffre et peut manipuler les cadenas qui sont dessus sans la compétence **Crochetage**. Un propriétaire peut être un personnage ou une faction.

Cependant, la compétence **Crochetage** permet d'ouvrir un coffre même si on n'en est pas le propriétaire, qu'il soit fermé par un cadenas ou non. Cette compétence ne permet pas de déplacer le coffre.

Chaque rang de coffre ajoute 9 cartes d'objet de jeu à sa contenance, 1 emplacement de serrure tous les 2 rangs et 1 emplacement de piège tous les 2 rangs.

Un coffre de rang 1 a une contenance de 9 objets de jeu et ne peut accueillir ni serrure ni piège.

Un coffre de rang 3 a une contenance de 27 objets de jeu, peut accueillir 1 serrure et 1 piège.

Les coffres doivent toujours rester en jeu et être accessibles.

Il existe principalement 4 types de coffre :

- Les coffres de Marchand
- Les coffres de Faction
- Les coffres de Quête
- Les coffres d'Archéologie

Les coffres de Faction

Chaque camp possède un seul et unique coffre de faction fourni par l'organisation. Ce coffre est de rang 6, peut contenir **54 cartes d'objet** de jeu maximum, accueillir jusqu'à 3 serrures et 3 pièges. La Faction en soit propriétaire, il ne peut pas être déplacé sauf par deux personnes de la faction **ET obligatoirement en présence d'un orga**.

Un coffre de faction ne peut pas être caché, recouvert, mis dans un arbre etc... Il doit rester en jeu et accessible.

Un coffre de faction peut être ouvert par tout membre de la faction. Il n'est pas muni de serrures ou pièges mais vous pouvez les y ajouter.

Les objectifs de récupération de ressource d'une faction ne sont validés que si les ressources se trouvent dans ce coffre.

Certaines mécaniques de jeu livrent des ressources et d'autres éléments de jeu directement dans votre coffre de Faction. **S'il n'y a plus d'emplacement disponible, ces ressources peuvent être perdues.**

Le coffre de faction fait partie de la narration, vous pouvez ne pas y avoir accès en début d'opus ou à certains moments du jeu. Son contenu appartient à la faction et pourra être utilisé par l'organisation durant l'opus et entre deux opus dans le cadre de la vie de votre faction.

Les coffres de Marchands

Les personnages avec la compétence Marchandage possèdent un coffre personnel, appelé coffre de marchand. Celui-ci est d'un rang égale à au niveau de la compétence.

Les coffres de Quête

Les coffres de quête peuvent avoir des variations qui vous seront présentées lors de leur découverte par l'Organisation. En absence de consigne spécifique, les règles standards s'appliquent.

Les coffres d'Archéologie

Les coffres d'Archéologie sont avec des serrures spécifiques que seuls les personnages possédants la compétence Archéologie peuvent ouvrir. Ils peuvent être piégés et ne sont pas déplaçables.

Les serrures

Les serrures de coffre ou autre ne peuvent être forcés 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 dans l'enveloppe de départ avec la compétence Crochetage) où certains codes sont partiellement donnés.

Il existe 6 types de cadenas :

- cadena bleus : code à 3 chiffres dont deux donnés dans un ordre et un emplacement aléatoire.
- cadena blancs : code à 3 chiffres dont un donné dans un emplacement aléatoire.
- cadena rouge : code à 3 chiffres dont aucun donné.
- cadena noir : code à 4 chiffres dont aucun donné.
- cadena à clef : à vous de trouver la clef pour l'ouvrir
- cadena "antique" : ne peuvent être ouverts que par des archéologues et ont une mécanique spécifique décrite dans l'enveloppe de départ de ces personnages.

Il existe des possibilités d'obtenir en jeu des informations sur certains cadenas rouge, noir ou à clef via la compétence Réseau des Bas-Fonds ou d'autres façon à découvrir en jeu.

Pièges

Si vous entendez une clochette teinter, vous subissez 4 dégâts que vous ayez vous même ou non déclenché le piège. Les pièges sont considérés comme des projectiles d'arme de trait, les compétences "Esquive" et "Résistances aux armes de trait" s'appliquent. **Attention, vous prenez autant de fois les 4 dégâts de piège que de clochettes qui tintent.**

Foncer dans le tas en arrachant toutes les fixations vous tue immédiatement, vous devrez vous rendre au PC orga en hors jeu.

Poser un piège

Pour fabriquer un piège, un Ingénieur doit en posséder la recette. Lorsqu'un piège est fabriqué, rendez-vous au PC Artisanat pour récupérer le matériel nécessaire, à savoir, X clochettes, Xm de ficelle et de la patafix, en fonction du piège fabriqué. Seuls les personnages possédant la compétence Ingénieur peuvent poser/réparer un piège.

Pour placer un piège (c'est-à-dire le poser ou le réparer), accrochez la/les clochettes à la ficelle et avec la patafix fixez 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 toutes les clochettes de la ficelle sans les faire teinter. Une fois le piège désamorcé, vous devez récupérer les différents éléments pour les ramener au PC Artisanat. Un piège dont tous les points de fixation sont au sol est considéré comme désamorcé et doit être ramené au PC Artisanat ou réparé par un Ingénieur. Ramener les pièges désamorcés au PC Artisanat vous vaudra souvent une petite récompense pécuniaire (1PC par élément, clochette, ficelle, patafix rapporté)

Potions et consommables

Pour prendre une potion ou un consommable ayant un effet, vous devez être **Hors Combat** sauf mention contraire sur la carte .

Certaines cartes de potion ou consommables ont un nombre d'utilisation possible avec des conditions. Une fois la carte utilisée, ou déchargée, déposez-la dans la boîte à cartes la plus proche.

Les effets d'un même consommable ne se cumulent pas et ne se stockent pas.

Consommer deux fois une potion d'antigel, offrant une Annonce "Résiste" au prochain effet 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.

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.

NB : Sauf mention contraire sur la carte, les soins ne peuvent être fait que hors combat, consommer une potion de soin alors que vous êtes en combat ne vous rend donc pas de PEV.

Nomenclature des effets

Les effets les plus courant que vous pouvez trouver sont les suivants (cette liste n'est pas exhaustive) :

+X PEV/PEM/niveau jusqu'à un maximum de Y : Augmente le nombre de PEV/ PEM/ niveau de compétence de base spécifié, d'une valeur de X tant que la valeur Y n'est pas atteinte. L'effet ne s'applique donc plus si X est supérieur à Y. Si vous avez des effets avec des valeurs Y différentes, le Y le plus haut est la valeur maximum.

Par exemple, si vous avez une armure qui offre +1 PEVmax jusqu'à un maximum de 5 et une autre qui offre +2 PEVmax jusqu'à un maximum de 7, les deux peuvent se cumuler jusqu'à un max de 7.

+X PEV/PEM Temporaires : Un effet de PEV ou PEM Temporaire supprime tout PEV ou PEM Temporaire précédent et réinitialise leur nombre d'une valeur X. Les PEVs ou PEMs temporaires ne peuvent être soignés ou régénérés. Les PEVs ou PEMs temporaires sont consommés en priorité.

Offre une annonce : Vous obtenez une annonce que vous pouvez utiliser dans les conditions spécifiées

Fait subir une annonce : Vous subissez une annonce dans les conditions spécifiées.

Bonus et Malus

Pour rappel, toute origine confondues, il n'est pas possible d'avoir un nombre de PEV ou PEM supérieur au nombre de PEX du personnage.

Ainsi Tartenpion le guerrier avec 12 PEX, ne pourra pas dépasser 12 PEV et 12 PEM même s'il porte l'Armure de la Destinée qui augmente les PEV et les PEM de son porteur de 30 jusqu'à un maximum de 40.

La nomenclature des effets possède désormais une notion de limite au-delà de laquelle l'effet ne s'applique plus avec les termes "**jusqu'à un maximum de**". Désormais, les effets de même type se cumulent tant que la limite d'application n'est pas atteinte quelque soit leur origine (équipement, consommable, sortilège ou autres).

- **La valeur de "base" pour vos PEVs** est l'addition des PEVs standard + PEV supplémentaires acheté avec vos PEX + PEV octoyé par le type d'armure.
- **La valeur de "base" pour vos PEMs** est l'addition des PEMs standard + PEM supplémentaires achetés avec vos PEX - les malus de type d'armure.
- **La valeur de "base" d'une compétence** est le niveau acheté avec vos PEX.

De même, si un premier équipement vous offre une annonce "Esquive" par jour, un deuxième aussi et un troisième une annonce "Esquive" par combat, les trois s'appliquent et vous aurez donc 2 Esquives par jour et une par combat.

NB : Les effets d'une même origine, compétence, consommable ou sort ne s'additionnent pas, ne se cumulent pas, ne se stockent pas, sauf mention contraire explicite.

Les Familiers

Il existe des cartes de Familier. Vous ne pouvez transporter qu'un seul et unique Familier (sauf mention contraire sur un élément de jeu). Il vous faudra découvrir en jeu comment les obtenir. Ces cartes ne consomment pas d'emplacement d'inventaire et ne peuvent être mises dans un coffre (sauf mention contraire sur un élément de jeu). Les familiers doivent être représentés pour que leurs effets s'appliquent. Vous devez prendre soin de vos familiers, mais ceux-ci peuvent parfois aller faire leur vie de leur côté (géré par un orga référent). Les familiers ne peuvent être ni volés ni pillés. Ils possèdent des points de vie mais ne peuvent les perdre lors d'un combat, ceux-ci ne peuvent être perdus que sur des contre-coup de rituel, des effets environnementaux, des pièges ou tout autre effet hors combat qui ciblent spécifiquement les familiers. Vous pouvez choisir de subir les dégâts à la place de votre familier. Parer en combat avec votre familier revient à vous faire toucher.

Avoir un Familier nécessitera de prendre la compétence Lien.

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 factions. Lorsque vous vous inscrivez, il vous faudra rejoindre l'un des groupes. Pour choisir votre faction, reportez vous au livret monde et univers.

Notez qu'il existe des Méta-factions transverses (comme des sociétés secrètes, les Pèlerins pestilenciaires ou la GMI). Vous pouvez appartenir à plusieurs méta-factions, cependant votre progression dans chacune sera limitée.

A vous de gérer vos allégeances multiples qui peuvent parfois entrer en conflit, cela peut avoir des conséquences sur la survie de votre personnage, mais également ses aventures.

Le camps de faction

Véritable ambassade, le camp de faction est un espace cédé par les autorités locales à une faction pour une durée déterminée. 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 s'agit de votre espace de jeu de camp. A vous de l'aménager comme vous le souhaitez en respectant les contraintes qui vous seront communiquées à chaque événement.

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. Nous laissons aux joueurs le soin de communiquer entre eux et de s'accorder sur la hiérarchie

au sein de leur délégation. Notez qu'en général certaines compétences comme Diplomatie ou Commandement octroient une place plus élevée dans la hiérarchie de la faction.

Compétences et Espèces

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

PEX = niveau : chaque niveau coûte autant de PEX que son niveau et nécessite d'avoir acquis les niveaux précédents. Ainsi, atteindre le niveau 3 coûte **6 PEX au total (1 + 2 + 3)**.

Compétences générales

Compétence	coût	Description
PEM supplémentaire	PEX=niveau	Ajoute 1 PEM par niveau acheté. Pour rappel, quelle que 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, quelle que soit la configuration votre nombre de PEV Max ne peut jamais excéder votre nombre de PEX.
Régénération	3 PEX	En 1 heure de repos (pas de combat ou d'efforts) vos PEVs sont régénérés en totalité. 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. La Régénération ne soigne pas les mutilations et est bloquée par l'Intoxication.
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 au lieu de 1 heure.
Instinct de Survie	2 PEX	Quand vous êtes agonisant, gardez les yeux ouverts, 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 consommable (carte de jeu de type consommable), vous ne pouvez pas utiliser de PEM. Vous pouvez appeler à l'aide.
Lien	PEX=niveau	Vous avez établi un lien avec quelque chose. Cette compétence découle d'actions en jeu et est soumise à validation orga. Cette compétence doit être prise pour chaque lien que vous entretenez.
Diplomate	2 PEX	Permet de faire des saufs conduits au nom de sa faction. Permet de visualiser la carte continentale sur la planisphère et proposer des implantations d'Infrastructures pour sa cité qui seront mises en place après l'opus sous réserve d'accord des autorités. Permet de transmettre des propositions de Grands Accords aux autorités de sa faction pendant le jeu. Afin d'être étudié, un Grand Accord doit être lisible et doit être laissé dans chaque coffre de faction signataire à la fin du jeu. Ces derniers peuvent être acceptés ou non par les dirigeants de la faction. Octroie 5 courriers d'Inter-partie au lieu de 1. Vous devez posséder cette compétence à l'opus précédent pour bénéficier des courriers bonus
Commandement	PEX=niveau	Permet de transmettre des ordres sur le planisphère à raison de 1 par PEX investi dans cette compétence par tour de planisphère. (donc si vous avez Commandement 2, vous avez 3 ordres etc.) Attention, les ordres non utilisés pour un tour sont perdus. Consulter le livret "Planisphère" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence. De plus vous pouvez lire et utiliser les panneaux "TACTIQUES" disséminés sur le terrain pour offrir un avantage temporaire à vos alliés.
Marchandage	PEX=niveau	Vous obtenez un coffre de marchand de rang égal au niveau de cette compétence (voir Coffres). Vous avez également accès à un livret marchand vous détaillant les méthodes de calculs des prix. Consulter le livret "Marchand" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.

Vigilance X 1/2/3/4	PEX=niveau	Vous pouvez faire une annonce “Vigilance X” où X est égal à votre niveau pour 1 PEM, tous les personnages avec une discrétion égale ou inférieure à votre valeur de Vigilance perdent leur discrétion immédiatement. Vous pouvez utiliser votre annonce lorsque vous voyez quelqu’un en position de discrétion. Cette compétence vous permet également de voir et de consulter le contenu des enveloppes vigilance symbolisées par ce symbole 
Représentation	3 PEX	Lorsque vous vous donnez en spectacle, que vous faites un discours, ou que vous présentez une production artistique de votre cru, vous pouvez dépenser 1 PEM pour faire une Annonce “Fascination 3 minutes de Masse”. Vous avez alors l’attention de votre public, profitez-en.
Poche Secrète X	PEX=niveau	Vous pouvez porter une carte hors inventaire par niveau, inaccessible aux annonces Pillage. Une Autopsie révèle cependant les poches secrètes. Un grimoire ne peut être placé dans une poche secrète. Vous devez remettre ces cartes dans votre pochette de joueur à la fin du jeu.

Compétences d'Érudition

Compétence	coût	Description
Médecine X	PEX = niveau	Hors combat, vous permet avec un RP libre de 3 minutes de soigner X PEV d'un personnage ou de traiter une mutilation. 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. Vous pouvez vous soigner vous même mais tombez K.O. 30 secondes entre chaque intervention vous concernant. Lors d'une opération chirurgicale, vous pouvez convertir jusqu'à X échecs en réussites pour chaque opération (voir supplément Médecine avancée). Les opérations chirurgicales ne sont possibles que dans un Hôpital. NB: les Hôpitaux sont signalés par des pancartes. Consulter le livret "Médecine Avancée" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.
Epidémiologie	Médecine +2 PEX	Dans un hôpital, vous pouvez diagnostiquer et soigner les maladies en trouvant le bon remède. Consulter le livret "Médecine Avancée" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence. NB: les Hôpitaux sont signalés par des pancartes.
Autopsie	Médecine +2PEX	Dans un Hôpital, vous pouvez examiner un cadavre ou une enveloppe cadavre pour obtenir des informations sur son décès et révéler d'éventuelles poches secrètes. Nécessite un RP de 5 minutes dans l'Hôpital. Consulter le livret "Médecine Avancée" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence. NB: les Hôpitaux sont signalés par des pancartes.
Trépanateur	Médecine +2PEX	Dans un Hôpital, vous pouvez essayer de diagnostiquer et traiter les Altérations de l'Esprit, des maux abstraits qui peuvent toucher des personnages. Certaines pratiques peuvent verser dans l'occultisme. Consulter le livret "Médecine Avancée" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence. NB: les Hôpitaux sont signalés par des pancartes.
Psychologie	2 PEX	Après avoir discuté avec votre cible pendant 5 minutes vous pouvez lui annoncer "Vérité" et lui poser jusqu'à trois questions fermées dans la minute (réponses en oui ou non) sur des sujets abordés pendant votre conversation. La cible n'a pas conscience de répondre à ces questions. Vous devez poser les questions de façon discrète, les personnages autour ne sont pas censés se rendre compte de l'effet.
Parler une langue	1 PEX	Pour parler une autre langue que le Cirionide (Commun) et votre langue de départ, vous pouvez acheter cette compétence pour chaque autre langue que vous souhaitez parler. Pour choisir, référez vous au supplément Livret monde.
Lire et écrire	1 PEX	Vous permet de lire et écrire jusqu'à 3 langues <u>que vous parlez</u> référencées dans le Livret monde. Vous aurez accès à un document avec les alphabets que vous maîtrisez depuis l'outil de gestion du personnage. Peut être acheté plusieurs fois pour lire et écrire 3 langues supplémentaires à chaque fois. Cette compétence n'est pas un prérequis pour l'artisanat.
Cartographie X	PEX=niveau	Vous avez accès à du matériel de cartographie divers suivant l'opus. Celui-ci est disponible dans l'outil de gestion de personnage. Suivant les opus, il est parfois possible d'obtenir des récompenses auprès de l'Orga Planisphère en divulguant publiquement des informations. Vous pouvez aussi vendre vos informations comme bon vous semble.

Archéologie X	Lire et écrire + PEX=niveau	Vous avez une spécialisation par niveau, elle vous offre un alphabet d'une langue ancienne, ainsi que des informations concernant la civilisation liée à celle-ci. Disponibles sur l'outil de gestion de personnage. Vous pouvez essayer de déchiffrer les textes en Langue Ancienne signalés par ce symbole §. Vous obtenez également un kit d'Archéologue dans votre enveloppe de départ contenant une clef pour des cadenas "antiques" vous permettant d'ouvrir certains coffres avec ce cadenas spécifique.
Exploration X	1 PEM sup + PEX=niveau	Vous obtenez des informations variées en fonction de l'opus sur la nature environnante. Disponible sur l'outil de gestion de personnage. Pour 1 PEM, vous pouvez également faire ignorer les effets négatifs des panneaux environnementaux avec ce symbole  à 4 personnes par niveau en plus de vous.
Connaissance des légendes X	PEX=niveau	Vous permet de poser jusqu'à 2 questions par niveau par GN sur des événements du passé au PC Orga. S'appuyer sur des documents de jeu aide à avoir plus d'informations. Vous devrez remplir le formulaire Connaissance des Légendes qui vous sera fourni via votre enveloppe et le remettre au PCc Orga en précisant votre question et la bibliographie de texte RP utilisé. La réponse à votre question vous sera transmise dans le coffre de faction dès que possible... ça peut nécessiter quelques heures suivant la question.
Ritualiste	Lire et écrire +3 PEX	Vous permet d'essayer de diriger des rituels avec une chance de ne pas mourir. Vous obtenez un rituel (à la discrétion de l'organisation) que vous savez exécuter dans votre enveloppe de départ, pouvant vous servir de base pour découvrir les mécaniques sous-jacentes. Notez qu'une grande partie des règles et du fonctionnement des rituels n'est pas explicite et est à découvrir en jeu. Quoiqu'il arrive un rituel n'est jamais anodin et peut avoir des impacts importants sur le jeu et l'univers. Consulter le livret "Rituel" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.
Archiviste X	Lire et écrire + PEX=niveau	Vous savez optimiser les rangements de parchemins et ouvrages. Vous avez 3 emplacements d'inventaire supplémentaires par niveau de la compétence, dédiés uniquement au stockage des cartes objets qui représentent des parchemins et livres, comme des recettes, des sorts, des rituels, etc. De plus, vous êtes capables de mémoriser 3 parchemins par niveau par GN (Sortilège, Rituel ou Recette) Pour les sorts, votre copie vaut pour matrice, il vous faut donc ensuite le fabriquer avec la compétence Fabrication de sort. Pour mémoriser, il vous suffit d'avoir eu l'original en main quelques secondes et d'avoir retenu le nom. Attention vous aurez toujours besoin de connaître le titre exact du parchemin pour en faire une copie au PC Orga. Attention, si vous n'avez pas le titre exact, il ne vous sera pas donné de copie. Cette compétence est limitée aux objets de jeu et textes proposés par l'organisation NB : Vous êtes capables de mémoriser sans comprendre la langue et donc d'en faire une copie sans en comprendre le sens. Il faudra néanmoins trouver un moyen de déchiffrer votre copie si vous souhaitez en faire quelque chose.
Art Subliminal X	PEX=niveau	Vous êtes capable de faire passer des informations à travers une production artistique, sculpture, peinture, dessin, statue, bâtiment...etc Vous disposez de 2 étiquettes numérotées par niveau vous permettant de déposer un message sur une production artistique de votre composition. Une fois le numéro déposé, vous devez vous rendre au PC Orga pour fournir le texte en clair que n'importe qui pourra comprendre et le texte caché qui ne pourra être obtenu que par les personnages qui correspondent à un critère que vous choisirez à l'inscription.

Compétences d'Artisanat

Compétence	coût	Description
Forgeron X	PEX=niveau	Vous êtes capable de réparer les armes d'hast, les boucliers et pavails brisés en 5 minutes dans un atelier de Forge. Vous pouvez fabriquer et enchanter les armes et armures grâce à vos recettes. Les recettes ayant Forgeron en Prérequis ne prennent plus d'emplacement dans votre inventaire, mais elles restent pillables si elles sont représentées par une carte d'objet de jeu. Vous obtenez 5 recettes de Forgeron à la création du personnage en fonction de votre faction. Vous êtes capable de réaliser les recettes de Forgeron d'une difficulté égale à 3 fois votre niveau de Forgeron ; au niveau 1, les recettes de difficulté 1, 2 et 3 ; au niveau 2, les recettes jusqu'au niveau 6 inclus... etc Consulter le livret "Artisanat ressources et commerce" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.
Ingénieur X	PEX=niveau	Vous êtes capable de poser un piège si vous avez le matériel (cf Section Piège). Vous êtes également capable de réparer/réactiver un piège si vous avez la carte et le matériel. Fabrication de Mécanisme (Serrures, Pièges et armes de siège) et infrastructures. Les recettes ayant Ingénieur en Prérequis ne prennent plus d'emplacement dans votre inventaire, mais elles restent pillables si elles sont représentées par une carte d'objet de jeu. Vous obtenez 5 recettes d'Ingénieur à la création du personnage en fonction de votre faction. Vous êtes capable de réaliser les recettes d'Ingénieur d'une difficulté égale à 3 fois votre niveau d'Ingénieur ; au niveau 1, les recettes de difficulté 1, 2 et 3 ; au niveau 2, les recettes jusqu'au niveau 6 inclus... etc Consulter le livret "Artisanat ressources et commerce" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.
Alchimiste X	PEX=niveau	Vous avez la possibilité de purifier une ressource ou un repas qui aurait été altéré pour le rendre comestible en faisant 1 minute de RP. Vous savez faire quelques remèdes servant au traitement de maladies et des potions plus élaborées voir transmuter la matière. Les recettes ayant Alchimiste en Prérequis ne prennent plus d'emplacement dans votre inventaire, mais elles restent pillables si elles sont représentées par une carte d'objet de jeu. Vous obtenez 5 recettes d'Alchimiste à la création du personnage en fonction de votre faction. Vous êtes capable de réaliser les recettes d'Alchimistes d'une difficulté égale à 3 fois votre niveau d'Alchimiste ; au niveau 1, les recettes de difficulté 1, 2 et 3 ; au niveau 2, les recettes jusqu'au niveau 6 inclus... etc Consulter le livret "Artisanat ressources et commerce" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.
Orfèvre X	PEX=niveau	Vous êtes capables d'identifier les pierres et pierres précieuses inconnues. Vous pouvez prendre 3 minutes de plus lors de vos créations d'objets quelque soit leur artisanat pour les signer. Apposez 3 symboles, dont l'un doit toujours être identique et correspondre à votre signature sur la carte objet que vous recevez avant de l'utiliser. Vous savez également réparer les bijoux anciens et fabriquer des Bijoux ou des pièces d'Horlogerie fines. Les recettes ayant Orfèvre en Prérequis ne prennent plus d'emplacement dans votre inventaire, mais elles restent pillables si elles sont représentées par une carte d'objet de jeu. Vous obtenez 5 recettes d'Orfèvre à la création du personnage en fonction de votre faction. Vous êtes capable de réaliser les recettes d'Orfèvre d'une difficulté égale à 3 fois votre niveau d'Orfèvre; au niveau 1, les recettes de difficulté 1, 2 et 3 ; au niveau 2, les recettes jusqu'au niveau 6 inclus... etc Consulter le livret "Artisanat ressources et commerce" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.

Tailleur X	PEX=niveau	Vous êtes capable d'identifier des tissus, peaux, cuirs et autres éléments et matériaux d'étoffes. Hors Combat, en 3 minutes, vous pouvez offrir 1 PEV temporaire à un personnage en armure après qu'il ait subi des dégâts, sans dépasser le maximum de PEV offert par l'armure endommagée. Ce PEV temporaire dure 1h. Vous savez travailler le fils et les étoffes et fabriquer des Manteaux, Robes, Capes, Chapeaux et autres vêtements. Les recettes ayant Tailleur en prérequis ne prennent plus d'emplacement dans votre inventaire, mais elles restent pillables si elles sont représentées par une carte d'objet de jeu. Vous obtenez 5 recettes de Tailleur à la création du personnage en fonction de votre faction. Vous êtes capable de réaliser les recettes de Tailleur d'une difficulté égale à 3 fois votre niveau de Tailleur; au niveau 1, les recettes de difficulté 1, 2 et 3 ; au niveau 2, les recettes jusqu'au niveau 6 inclus... etc Consulter le livret “Artisanat ressources et commerce” pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.
Mineur X	PEX=niveau	Vous pouvez récolter les ressources de type Roche dans les urnes de récolte pour Mineur, de plus, à chaque niveau vous obtenez 3 Emplacements d'Inventaire dédiés uniquement aux ressources Roche. Consulter le livret “Artisanat ressources et commerce” pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.
Gemmologue X	PEX=niveau	Vous pouvez récolter les ressources de type Gemme dans les urnes de récoltes pour Gemmologue, de plus, à chaque niveau vous obtenez 3 Emplacements d'Inventaire dédiés uniquement aux ressources Gemme. Consulter le livret “Artisanat ressources et commerce” pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.
Bûcheron X	PEX=niveau	Vous pouvez récolter les ressources de type Plante dans les urnes de récolte pour Bûcheron, de plus, à chaque niveau vous obtenez 3 Emplacements d'Inventaire dédiés uniquement aux ressources Plante. Consulter le livret “Artisanat ressources et commerce” pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.
Forestier X	PEX=niveau	Vous pouvez récolter les ressources de type Équarrissage, dans les urnes de récoltes pour Forestier, de plus, à chaque niveau vous obtenez 3 Emplacements d'Inventaire dédiés uniquement aux ressources Équarrissage. Consulter le livret “Artisanat ressources et commerce” pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.
Recyclage [Type]	1 PEX	Vous pouvez détruire un objet et récupérer des ingrédients de chaque type dont vous possédez le Recyclage (Roche, Gemme, Plante, Équarrissage). Consulter le livret “Artisanat ressources et commerce” pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.

Compétences de Roublardise

Compétence	coût	Description
Escamotage X 1/2/3/4	PEX=niveau	Hors combat vous pouvez essayer de prendre la Bourse avec le logo Mohaj d'un personnage s'il vous reste un mécanisme de fixation magnétique fourni par l'organisation libre. Chaque niveau d'escamotage, vous offre 2 mécanismes de fixation de Bourse en plus de celui commun à tous les personnages. Vous pouvez récupérer le contenu des Bourses volées et les revendre via différent circuit à la rentabilité variables à découvrir en jeu (PJ, PNJ, Marché Noir, PC Orga...etc). Chaque Bourse, même vide, possède en elle-même une valeur variable en fonction de ces circuits.
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 (les numéros sont fournis avec une position aléatoire dans le code) vous sera fournie. Il est interdit d'essayer d'ouvrir les cadenas et coffres dont vous n'êtes pas propriétaire sans cette compétence. Les coffres ne sont pas déplaçables à part par leur propriétaire.
Désamorcer un piège	1 PEX	Vous pouvez essayer de désamorcer un piège en retirant toutes les clochettes sans les faire teinter pour le désactiver. Attention, si le piège se déclenche pendant votre tentative vous en subissez les effets quand même. Ramener un piège complet (ficelle, grelots, patafix) au PC Artisanat que vous avez désamorcé peut vous valoir une petite récompense en Monnaie de jeu.
Commotion	2 PEX	La cible et l'agresseur doivent être 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 (Vous n'avez pas besoin de la compétence Maniement des Armes de jet pour cette utilisation, mais vous devez avoir une carte objet de jeu d'une arme standard dans votre inventaire). Si vous réussissez, pour 1 PEM vous pouvez annoncer "Assomme".
Discrétion	PEX=niveau	Hors Combat et hors vue, si vous vous positionnez un genou à terre et les bras en croix au-dessus de la tête, et les doigts montrant votre niveau, vous êtes invisible tant que vous restez dans cette position. Vous pouvez vous déplacer en Discrétion, cependant ça implique un malus à votre score, - à genou vous subissez un malus de 1, - debout un malus de 2. Si ces malus amènent votre score à 0 ou moins, vous ne pouvez pas vous déplacer en discrétion. Ces déplacements doivent être lents et mesurés. Attention, une annonce "Vigilance X" ou X est égal ou supérieur à votre niveau révèle votre position et vous devez sortir de la position de discrétion, sinon vous pouvez annoncer "résiste". Vigilance étant une annonce offensive, vous ne pouvez pas vous remettre immédiatement en Discrétion.
Offuscation	Discrétion 3 + 2 PEX	Pour 1 PEM, vous pouvez annoncer "Disparition" et passer en discrétion, vous pouvez l'utiliser en combat et en vue. Ensuite les règles normales de Discrétion s'appliquent.
Esquive Instinctive	2 PEX	Une fois par combat , si un coup devrait vous mettre à 0 PEV, vous pouvez annoncer "Esquive". Une fois par heure sur un déclenchement de piège , vous pouvez également annoncer "Esquive". Ceci ne vous prémunit pas de la mort associée à se jeter dans les pièges pour arracher les fils.
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. De plus, si vous êtes contaminé par une maladie à contagion par contact ou par le sang vous pouvez sacrifier 1PEV pour faire une annonce "Botte Maladie:" suivie du nom de la maladie concernée.
Frappe Sournoise	Commotion + + maniement des armes standard + 3 PEX	Pour 1 PEM, en portant un coup en combat au corps à corps, si vous êtes dans le dos de votre adversaire et frappez dans son dos (attention à votre force), avec une arme standard, vos dégâts sont augmentés de 4 pour cette frappe (5 sans modificateur), qu'elle touche ou non. Annoncez seulement le total de dégât au moment de la touche. Cette compétence n'est pas cumulable avec des annonces élémentaires, cependant elle est cumulable avec Critique.

Assassinat	Frappe Sournoise + Discrétion 2 + PEM Sup 1 + 2 PEX	Hors Combat, une fois par GN, vous pouvez utiliser 2 PEM pour passer une dague sans âme sur la nuque d'un personnage et annoncer "Assassinat".
Diversion	Représentation +2 PEX	Lors de vos Représentations vous pouvez déterminer un mot clef, s' il est prononcé pendant la Fascination de masse, tous ceux dans le secret ne sont plus affectés par cette Fascination et annonce "Résiste".

Compétences de Magie

Compétence	coût	Description
Grimoire X	Lecture écriture + Maîtrise [Élément] niv 1 + PEX=niveau	Vous possédez un Grimoire, un inventaire supplémentaire dédié aux sorts qui vous permet de stocker 2 parchemins de sort (cartes des sorts) par niveau acheté. Les parchemins étant reliés, il faut 5 minutes de RP dans votre camp de faction pour insérer un nouveau parchemin ou changer un sort du grimoire et s'harmoniser avec le sort. Cette action vous prend une minute de moins par niveau d'affinité que vous avez en commun avec le sort sans pouvoir descendre en dessous d'une minute. Le nouveau sortilège intègre le grimoire et l'ancien votre inventaire. Le Grimoire ne prend pas d'emplacement dans l'inventaire et n'est pas volable, ni pillable lui-même, les cartes de sorts s'y trouvant le sont par contre. En cas d'annonce Pillage vous devez donner votre Grimoire avec votre Inventaire. Rappel : On ne peut lancer un sort que s'il se trouve dans le Grimoire et que l'on possède au minimum le niveau requis de maîtrise dans son élément.
Fabrication de Sorts	Grimoire 1 + Maîtrise d'un élément niv 1 + 2 PEX	En rassemblant des ingrédients, vous pouvez fabriquer des sorts d'un élément dont vous avez la Maîtrise (Exemple des sorts de feu si vous possédez la Maîtrise élémentaire du feu) Voir supplément Livret de Magie. Certains sorts nécessitent une plus grande maîtrise pour être créés ou recopiés. De plus, à la création du personnage uniquement , vous acquérez 3 sorts parmi la liste des sortilèges disponibles. Votre premier sort doit être en relation avec votre Faction. Vous pouvez prendre des sorts que vous n'êtes pas en mesure de lancer à la création. 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. Vous n'obtenez qu'une seule fois ces sortilèges bonus
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 la caractéristique " <i>catalyseur</i> " et un ruban de la couleur adaptée au sort que vous lancez.
Résistance [Élément]	3 PEX par élément	Pour 1 PEM vous permet une annonce Résiste à l'élément choisi. Seul l'Astral n'est pas sélectionnable à la création. Pour les sort Infernaux (Feu+Ténèbres), Abyssaux (Eau+Ténèbres), Spectraux (Air+Ténèbres), Putrescent (Terre+Ténèbres), Céleste (Air+Lumière), Céruléen (Glace+Lumière), Élyséen (Terre+Lumière), Solaire (Feu+Lumière), vous devez disposez des deux Résistance adéquates et utiliser 2 PEM. Vous devez annoncer "Résiste".
Résistance [Annonce]	3 PEX par annonce	Pour 1 PEM vous permet une annonce Résiste à l'annonce choisie à la création. Choisir l'annonce à l'achat dans : Assomme, Recul, Faiblesse, Entrave, Brise, Pétrification, Vérité, Désespoir, Fascination, Peur, Intoxication. Vous devez annoncer "Résiste". NB : Il existe également des résistances aux annonces Vigilance, Défi, Résurrection, Anima, Pillage...etc ne soyez donc pas surpris si vous rencontrez ces résistances hors achat à la création.
Immunité [Élément] ou [Annonce]	Résistance [Élément] ou [Annonce] +3 PEX	Permet une immunité totale à l'élément ou à l'annonce. Attention, l'immunité à un élément concerne également les effets bénéfiques tels que les sorts de soin. Vous devez annoncer "Résiste". Cette compétence est passive et perdure après la mort.

Affinité [Élément] X	PEX=niveau	Augmente les soins reçus par les sorts de soins de l'élément choisi de X PEV. Dans le cadre de Rituel vous pouvez également servir de Focus pour cet élément. La qualité et puissance du Focus que vous représentez varie en fonction de votre niveau d’Affinité. Vous avez également une meilleure compréhension de cet élément, pour ce que ça signifie, à découvrir en jeu. Vous pouvez choisir l'élément parmi Feu, Glace, Terre, Vent, Lumière et Ténèbres.
Syphon élémentaire [Élément]	Immunité [Élément] +Affinité 1 [Élément] +1PEX	Lorsque vous subissez une annonce contenant le mot-clef de l'élément auquel vous êtes immunisé et avez l’affinité, vous récupérez un nombre de PEV équivalent à votre niveau d’Affinité à cet élément. Annoncez, “Résiste et Soin ” en précisant le nombre de PEV soignés.
Maîtrise [Élément] X	PEX=niveau	Vous permet de lancer les sorts de l'élément choisi. Le niveau de la maîtrise de l'élément détermine la puissance des sorts. (Exemple une boule de feu avec une maîtrise feu 3 fait 3 dégâts de masse, avec une maîtrise feu 6, 6 dégâts de masse). Vous pouvez choisir l'élément parmi Feu, Glace, Terre, Vent, Lumière et Ténèbres.
Convertir la Vie en Mana	2 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.
Efficience	Grimoire 3 +2 PEX	Les sorts présents dans votre grimoire vous coûtent 1 PEM de moins à lancer (avec un minimum de 1).
Compréhension de la magie complexe	2 Maîtrise {Élément} X différentes +3 PEX	Vous permet d’utiliser les sorts des éléments complexes correspondants aux maîtrises élémentaires possédés : Infernaux (Feu+Ténèbres), Abyssaux (Glace+Ténèbres), Spectraux (Air+Ténèbres), Putrescents (Terre+Ténèbres), Céleste (Air+Lumière), Céruléen (Glace+Lumière), Élyséen (Terre+Lumière), Solaire (Feu+Lumière). Les niveaux des maîtrises concernées s’additionnent pour la puissance du sort.
Bâton à Sort	Grimoire 1 + 2 PEX	Vous pouvez stocker un sort dans votre bâton pendant 12h, vous devez incanter le sort au moment de le stocker en payant ses coûts normalement, puis le réincanter normalement (avec son nom et ses effets) au moment de l’utiliser sans payer son coût. Vous devez rester dans un rayon de 2 m de votre bâton tant qu’il est chargé, sans quoi le sort disparaît et le bâton se brise, il faudra le faire réparer avant de pouvoir le réutiliser. Lorsque le bâton est chargé, vous devez lui nouer des rubans des couleurs adaptées au sort qu’il contient. De plus, tant qu’il est chargé, le bâton possède les propriétés “Focus mineur” des éléments du sort et “Catalyseur” qui ne peut être utilisé que pour les incantations des éléments du sort. Vous ne pouvez avoir qu’un seul bâton chargé à la fois.

Compétences Martiales

Compétence	coût	Description
Maniement des armes standards	1 PEX	Permet l'utilisation du bâton (jusqu'à 2m20, parade uniquement ou utilisation de sort à contact, sinon 0 dégâts), et des armes de corps à corps de moins de 90 cm. Une fois par combat, lorsque vous maniez une arme standard, vous pouvez faire une annonce "esquive".
Maniement des Armes de guerre	2 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. De plus, vous ne dépensez plus de PEM lorsque vous les utilisez. Une fois par combat, lorsque vous maniez une arme de guerre, vous pouvez utiliser l'une des bottes que vous connaissez sans payer son coût en PEM (qu'elle touche ou non).
Maniement des Armes d'Hast	3 PEX	Permet l'utilisation d'armes de plus d'1m50 jusqu'à 2m20. Ces armes doivent être maniées à deux mains. Le porteur d'une telle arme ne peut courir ou charger. De plus, vous ne dépensez plus de PEM pour les utiliser. Une fois par combat, lorsque vous maniez une arme d'hast, vous pouvez annoncer Recul 5 de masse.
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. De plus, vous ne subissez plus une perte d'1 PEV en les utilisant.
Spécialisation à l'épée	maniement d'un type d'arme (standard, guerre, hast) + 2 PEX	Pour 1 PEM, en portant un coup au corps à corps avec votre arme, annoncez "Botte Défi", si le coup touche (arme ou bouclier compris) Rappel : l'effet "Défi" dure par défaut une minute comme tout effet de durée si aucune durée n'est précisée dans l'annonce. Si une cible subit plusieurs annonces Défi de la part de plusieurs origines différentes, elle peut alors affronter librement les différentes origines. Si l'origine de l'effet s'éloigne volontairement ou non de plus de 10m, l'effet est annulé. Si des personnages s'interposent entre la cible et l'origine de l'effet, la cible peut les affronter pour accéder à l'origine de l'effet.
Spécialisation à la hache	maniement d'un type d'arme (standard, guerre, hast) + 2 PEX	Pour 1 PEM, en portant un coup au corps à corps avec votre hache, annoncez "Botte Brise et recul 5", si le coup touche (arme ou bouclier compris)
Spécialisation au marteau	maniement d'un type d'arme (standard, guerre, hast) + 2 PEX	Pour 1 PEM, en portant un coup au corps à corps avec votre arme contondante (marteau, masse, bâton etc.), annoncez "Botte Pacification" suivit de l'effet, si le coup touche (arme ou bouclier compris)
Spécialisation aux armes de jets	maniement des armes de jets + 2 PEX	Pour 1 PEM, en lançant une arme de jet, annoncez "Botte Entrave" si le coup touche (arme ou bouclier compris).
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. Les objets "carquois" permettent de stocker plus de flèche sur un même emplacement d'inventaire. De plus, vous ne dépensez plus de PEM pour les utiliser.

Maniement des armes à feu légère	2PEX	Permet l'utilisation d'armes à feu (représentée par des NERF à fléchette ELITE) portant la mention "légère" sur la carte objet. Il s'agit d'armes de poing ou de fusil sans répétition. Les munitions des armes à feu n'utilisent pas d'emplacement d'inventaire. Chaque Arme à feu possède des contraintes de jeu différentes inscrites sur la carte d'objet de jeu qui lui correspond. Annoncez "Ligne de Tir" avant de tirer. De plus, vous pouvez utiliser normalement votre arme à feu légère selon ses propriétés (et plus une fois par combat avec un effet de recul). Attention, les armes à feu ne sont actuellement pas disponibles librement dans l'univers, elles doivent être créées en jeu et soumises à validation de l'organisation.
Maniement des armes à feu lourde	1PEX + Maniement des armes à feu légère	Permet l'utilisation d'armes à feu (représentée par des NERF à fléchette ELITE) portant la mention "lourde" sur la carte objet. Celles-ci s'utilisent obligatoirement à deux main. Il s'agit d'armes à répétition et/ou à large contenance de munitions. Les munitions des armes à feu n'utilisent pas d'emplacement d'inventaire. Chaque Arme à feu possède des contraintes de jeu différentes inscrites sur la carte d'objet de jeu qui lui correspond. Annoncez "Ligne de Tir" avant de tirer. De plus, vous pouvez utiliser normalement votre arme à feu lourde selon ses propriétés (et plus une fois par combat avec un effet de recul). Attention, les armes à feu ne sont actuellement pas disponibles librement dans l'univers, elles doivent être créées en jeu et soumises à validation de l'organisation.
Maniement des Armes de Siège	Ingénieur 1 + 1 PEX	Vous pouvez utiliser les armes de sièges sans risquer de vous mutiler. Vous êtes soumis aux limites normales de l'arme que vous utilisez.
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. Lorsque vous subissez une annonce "brise" qui cible votre bouclier, vous pouvez choisir de perdre 2 PEV pour annoncer un "résiste brise" (pensez à marquer le coup pour faire comprendre à votre partenaire de jeu que vous utilisez cette capacité).
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 ne peut courir ou charger. Une fois par combat, vous pouvez annoncer "Rempart", vous empêchant de bouger et vous pouvez le maintenir tant que vous ne bougez pas. Pour rappel "Rempart" est dissipé par une annonce "Rupture"
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 + Maniement des Armes de guerre +1 PEX	Permet d'utiliser une arme de guerre dans chaque main. Dans la limite de 110 cm au maximum.
Pistolero	Maniement des armes à feu légère + Ambidextrie 1 +1 PEX	Permet d'utiliser une arme à feu légère dans une main et une arme de corps à corps à une main (110 cm maximum) dont vous possédez le Maniement dans l'autre. Attention, les armes à feu ne sont actuellement pas disponibles librement dans l'univers, elles doivent être créées en jeu et soumises à validation de l'organisation.
Port d'armure 1 (légère)	1 PEX	Si vous avez entre 0,5 point et 1,5 point d'armure, votre armure vous octroie 1 PEVMax et 1 PEMmax.

Port d'armure (intermédiaire) 2	port d'armure 1 + 1 PEX	• Si vous avez entre 2 et 3 points d'armure, votre armure vous octroie 3 PEVmax mais vous inflige -1 PEMmax tant que vous utilisez cette armure. • Si vous avez entre 3,5 et 4,5 points d'armure, votre armure vous octroie 4 PEVmax mais vous inflige -1 PEMmax tant que vous utilisez cette armure. Vous gagnez également +1 à votre valeur de résistance aux armes de traits (jusqu'à un maximum de 3) • Si vous avez 5 points d'armure, votre armure vous octroie 5 PEVmax mais vous inflige -1 PEMmax tant que vous utilisez cette armure. Vous gagnez également +1 à votre valeur de résistance aux armes de traits (jusqu'à un maximum de 3)
Port d'armure (lourde) 3	Port d'armure 2 +1 PEX	• Si vous avez entre 5,5 et 7 points d'armure, votre armure vous octroie 5 PEVmax mais vous inflige -2 PEMmax tant que vous utilisez cette armure. • Si vous avez entre 7,5 et 9,5 points d'armure, votre armure vous octroie 6 PEVmax mais vous inflige -2 PEMmax tant que vous utilisez cette armure. Vous gagnez également +2 à votre valeur de résistance aux armes de traits (jusqu'à un maximum de 3) • Si vous avez 10 points d'armure, votre armure vous octroie 7 PEVmax mais vous inflige -2 PEMmax tant que vous utilisez cette armure. Vous gagnez également +1 à votre valeur de résistance aux armes de traits (jusqu'à un maximum de 3) De plus, votre score de pugilat augmente de 1. cf Section Equipement.
Résistance aux armes de traits (et armes à feu) 1	1 PEX	Vous avez appris à anticiper les trajectoires des projectiles afin de réduire la puissance de leur impact. Réduit les dégâts des armes de trait, à feu et piège de 1 (jusqu'à un minimum de 1). Les armures peuvent augmenter cette valeur (jusqu'à un maximum de 3 pour une armure intermédiaire ou lourde)
Bottes secrètes	2 PEX par botte	Vous pouvez choisir à l'achat une annonce "Botte" au choix entre Recul 5, Brise, Faiblesse. Pour 1 PEM, en portant un coup au corps à corps avec votre arme, annoncez "Botte" suivit 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. Annoncez seulement le total de dégât au moment de la touche.
Esquive	2 PEX	Pour 1 PEM vous pouvez annoncer Esquive pour contrer un coup physique qui aurait dû vous toucher. Augmente votre score de pugilat de 1.
Arts martiaux	PEX=niveau	Votre score de Pugilat augmente de 1 par niveau.
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 durant ces 30 secondes. Vous ne pouvez pas fuir et êtes immunisé à la Peur jusqu'à la fin des 30 secondes. Vous devez pousser un cri de rage au début des 30 secondes. NB : Subir une annonce Fatal vous permet d'activer cette Rage normalement. Subir une annonce Assassinat vous permet d'user de cette rage pendant les 30 secondes d'agonie réduite de l'effet Assassinat, la différence notable est qu'au lieu de tomber à l'agonie, vous tombez mort.

Galvanisations	1 PEX par Injonction	Vous pouvez choisir à l'achat une Injonction au choix entre les quatre suivantes, elles ne peuvent s'appliquer qu'aux membres de votre faction, chaque utilisation coûte 1PEM : - Soutien : “Pour [Faction], Relève toi ! Soins 1” : au contact rend 1 PEV à un agonisant de votre faction. - Moral : “Pour [Faction], Reprends toi !” : au contact rend 1 PEM à un personnage de votre faction. - Charge : “Pour [Faction], Chargez !” : au contact sur un personnage de votre faction Hors Combat, lui octroie une annonce Brise au prochain coup porté dans les 30 prochaines secondes. - Dernier Carré : “Pour [Faction] Tenez la ligne !” : octroie à tous les personnages de votre faction à portée de voix une annonce Résiste à la prochaine annonce Peur subie dans les 5 prochaines minutes.
Provocation X	PEX=niveau	Vous pouvez désigner une cible à distance et portée de voix et lui annoncer “Défi”, celle-ci doit dès lors vous prendre pour cible (à moins de résister à l'annonce.) Vous disposez d'un nombre d'utilisation par combat égal au niveau de cette compétence. Rappel : l'effet “Défi” dure par défaut une minute comme tout effet de durée si aucune durée n'est précisée dans l'annonce. Si une cible subit plusieurs annonces Défi de la part de plusieurs origines différentes, elle peut alors affronter librement les différentes origines. Si l'origine de l'effet s'éloigne volontairement ou non de plus de 10m, l'effet est annulé. Si des personnages s'interposent entre la cible et l'origine de l'effet, la cible peut les affronter pour accéder à l'origine de l'effet.

Compétences de Méta-Faction

Compétence	coût	Description
Réseau des Bas-Fonds	1 compétence de Roublardise + 2 PEX	Vous appartenez au réseau des Bas-Fonds, lorsque vous obtenez cette compétence, vous êtes considéré comme débutant votre parcours dans l'organisation. Cela vous octroie un signe distinctif des Bas Fonds et un surnom que vous devrez renseigner dans l'outil de gestion des personnages ainsi que la description de ses compétences reconnues au sein du réseau. Votre progression au sein du réseau est définie par vos actes en jeu. Vous ne pourrez pas atteindre les plus hauts niveaux si vous appartenez à une autre méta-faction. Cette organisation vous permet d'accéder à certains services tel qu'un réseau d'information, le Marché Noir et la Contrebande. Vous obtenez l'accès à l'annexe livret du Réseau des Bas-Fond à la validation de votre personnage. Vous aurez également 1 pièce des Bas-Fonds dans votre enveloppe de départ. Consultez la lettre d'intention du réseau des bas-fonds pour vous assurez que ce jeu peut vous convenir.
Pèlerin Pestilenciaire	Médecine 1 + Alchimie 1 + 2 PEX	Vous appartenez aux Pèlerins Pestilenciaires, lorsque vous obtenez cette compétence, vous êtes considéré comme débutant votre parcours dans l'organisation. Cela vous octroie un "laissez-passer de Pèlerin" qui peut vous ouvrir certaines voies. Votre progression au sein des Pèlerins est définie par vos actes en jeu. Vous ne pourrez pas atteindre les plus hauts niveaux si vous appartenez à une autre méta-faction. De plus vous obtenez l'accès à l'annexe des Pèlerins Pestilencières et à 2 recettes supplémentaires de la liste spécifique aux Pèlerins. Vous aurez également une carte d'objet "Masque de Pèlerin" dans votre enveloppe de départ. Votre costume devra donc intégrer un masque de peste que vous pourrez porter. Consultez la lettre d'intention des Pèlerins pour vous assurez que ce jeu peut vous convenir.=
Guilde des Marchands et Itinérants	Marchandage 1 ou Représentation + 2 PEX	Chantier en cours, si vous étiez des joueurs de la GMI et que vous souhaitez continuer à faire partie de cette organisation, la compétence est en cours de construction pour vous apporter du jeu en ce sens, mais il n'est pas assuré qu'il soit prêt pour l'opus 4.

Espèces de Personnage

Attention tout personnage non humain nécessite le port d'un costume contraignant qu'il est impératif de faire valider en amont par l'organisation. Sans cette validation, vous ne pourrez pas jouer votre personnage.

[Consultez l'aide pour costume accessible ici](#) ou sur le Discord avant de vous décider. Certaines espèces nécessitent un plus gros investissement que d'autres. Choisissez en fonction du temps et du budget que vous pouvez y accorder.

Nota Bene : Toutes les espèces ne sont pas jouables dans toutes les Factions.

Pensez à vérifier dans [le Livret Monde](#) vos possibilités.

Espèces	coût	Description
Humain	0 PEX	Ils n'ont pas d'affinité élémentaire particulière et peuvent donc utiliser tous les éléments. Ils ont également une langue parlée offerte en plus du Cirionide.
Eledhrim * (Elfe Sylvain)	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité 1 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 1 à la Glace, au Vent et aux Ténèbres. Les Thandemelins 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 Thandemelins peut avoir n'importe quelle nuance du ciel nocturne mais pas une nuance de peau humaine.
Blème *	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité 1 à la Lumière et aux Ténèbres. Les Blèmes sont Immunisés à la maladie Dégénérescence et ont la Régénération. Nécessite le port de prothèses de canines et du body painting , la peau des Blèmes est blanche comme la neige (il ne s'agit pas d'une nuance de peau humaine) et couverte de veinules d'un noir violacé. Accessible uniquement sur accord Orga
Ferreu*	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité 1 à la Terre. Les Ferreux ne peuvent avoir la Maîtrise du Vent. Nécessite l'application d'un blush métallique or, argent ou cuivre, cheveux dans les mêmes teintes (perruque ou teinture).
Orc*	1 PEX	Régénération, Maîtrise 1, Résistance et Affinité 1 au Feu. Ils ne peuvent avoir la Maîtrise de la Glace. Nécessite le port de prothèses faciales (défenses) et du body painting des nuances vert, rouge, noire.
Enyd*	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité 1 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 1 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 1 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 (nez crochu) 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, nageoires/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, <u>une unique aile</u> (ne vol pas) celle-ci peut être difforme, atrophiée, ou majestueuse
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.
Simiesque*	1PEX	+2PEV supplémentaires (le prochain coûte 3PEX), Art martial niveau 2 (le prochain niveau coûte 3PEX) , Vigilance niveau 1 (le prochain coûte 2 PEX) Nécessite le port d'un costume de singe/gorille intégral, masque ou prothèse.

* Nécessite un costume et des prothèses, voire des masques cohérents à faire valider par l'organisation en amont de l'évènement.

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.

Archétypes de Personnage

L'espèce d'un personnage peut être modifiée par des facteurs extérieurs. Les capacités de l'archétype ainsi obtenu viennent s'ajouter à celles de sa race de base. Il existe de nombreux archétypes qui peuvent être découverts en jeu.

Tout archétype nécessite une validation orga et peut s'accompagner d'un coût en PEX et de contraintes de costume ou d'interprétation.

Archétype	coût	Description
Galavar * (Elfe de la Lumière)	Elfe + membre des royaumes du nord	Maîtrise Lumière niv 2 , résistance à la Lumière et Affinité Lumière niv 2. Les Galavars ne peuvent pas avoir la Maitrise des Ténèbres. Nécessite le port de prothèses d'oreilles en latex et du body painting , la peau des Galavar est blanche comme la neige, il ne s'agit pas d'une nuance de peau humaine.

* Nécessite un costume et des prothèses, voire des masques cohérents à faire valider par l'organisation en amont de l'évènement.

Suivi de Versions :

- **V4.0 Septembre 2026 Trop de changement pour être listé.**
- **V3.1 Février 2026** Précision de l'esprit de la règle de l'annonce Défi, correction sur les mention de Magie d'eau au lieu de Glace, suppression des cartes pièges pour ne conserver que les ficelles patafix et clochettes page 12, incidence sur le désamorçage de piège page 12 et 20, précision des panneaux environnementaux changeant en page 9, ajout du terme Bannière de l'abondance pour éviter les confusion en page 7, augmentation puissance tolérée jusqu'à 30 livres au lieu de 26. Mise à jour des règles du port d'armure, pour clarification et facilité de lecture en jeu. Ajout des factions dans les rondes d'entrepôts. Ajout de la mécanique de Pistage
- **V3.0 Septembre 2025** Mise en avant du résumé des règles en première page au lieu de la dernière, Ajout de la mécanique de Bourse pour le Vol, suppression de l'annonce Vol, modification de la compétence Escamotage pour l'intégrer, Ajout de la Compétence Syphon élémentaire, Fusion des Compétence Sort et Fabrication de Sort, ajout page 21 Nomenclatures des effets, ajout des espèces PJ Galavar, Blème et Simiesques. Déplacement et reformulation du mot de Mort-Mort en page 12, Déplacement et reformulation des Annonces de jeu en page 8, ajout des effets environnementaux en page 7, ajout de la signalétique des Triggers Warning, ajout de la mécanique de Chapelet d'Etincelle Divine. Report de la Section Réseau des Bas fond dans le livret annexe Réseau des Bas Fond. Remplacement de l'annonce "Duel" par l'annonce "Défi" pour une meilleure compréhension de l'effet. Ajout de la compétence Provocation en relation. Ajout des règles pour Armes à feu et compétences associées ainsi que mention de l'Annonce 'Ligne de Tir". Modification des règles de langues vivantes. Il est désormais possible d'ajouter les scores de Pugilat lors de combat à main nue en équipe en page 3. Nombre d'annonces Vigilance augmenté par niveau de la compétence. Amélioration de la compétence Marchandage et de la compétence Esquive Instinctive, frappe empoisonnée. diminution du coût en PEX de Convertir la vie en Mana. Ajout de la mécanique de l'angoisse de la faim. Précision sur les dégâts de piège pour éviter de foncer dedans et modification concernant les armes de sièges. Modification de l'explication concernant les Bonus Malus et nomenclature des effets pour plus de clarté (on espère :D). Ajout de la notion de valeur de base pour les PEV/PEM/niveau de compétence. Déplacement des compétences et espèces à la fin du livret.
- **V2.3 :** Précision concernant le jeu de maladie en page 6, les symptômes ne peuvent être révélés mais jouez et les patients répondent par oui ou non. Ajout des Familiers, changement d'application des bonus malus avec la nouvelle nomenclature des effets et reformulation de la notion de copie de sort avec la compétence Archiviste, mise à jour du résumé des règles en conséquence. Pages 17-18 reformulation et précision pour les espèces. Reformulation et précision concernant les visuels d'armures en page 18, Modification du formulaire de Mot de Mort en page 24
- **V2.2 :** Version Décembre 2024 l'incantation magique passe à 10 syllabes au lieu de 10 mots
- **V2.1 :** ajout du jeu des langues et rappels de mécaniques de règles supplémentaires dans résumé de règle. licence creative common
- **V2.0 :** Version Avril 2024 changement majeur sur jeu de nuit/ jeu des Bas fond, suppression du jeu de nuit remplacé par le jeu des Bas-Fonds, Marchand et mécanique remplacée par Marchandage, Commandement remplace Marchand et Chef de guerre, Diplomate remplace Noble, ajout du Mot-de-Mort et de la mécanique des Bas-fonds, les arme d'hast et les pavois n'ont plus qu'un malus de déplacement, plusieurs correctifs de précision et reformulation, Vérité est limité en temps et non plus en nombre de question, précision sur l'usage des ressources et ajout des mécaniques de coffres, modification de la mécanique d'Identification ... plein d'autres trucs.
- **V1.1 :** **Version Août 2023 correction, reformulation, précision et nouvelles compétences**
(objectif d'améliorer la progression des personnages dans la durée)