Règles de Jeu
Les Chroniques de Môhäj
version 4.1.1

26 oct. 2026

Disclaimer :

Ces règles ont pour but de cadrer le jeu proposé au sein de l'univers de Môhäj. 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 Môhäj, l'ignorance d'une règle ne vous prémunit pas des conséquences sur votre personnage.

Les Chroniques de Mohaj © 2022 by GNOLOGIK is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

 Torture  Maltraitance/Mort Infantile  Cannibalisme  Suicide  effet stroboscopique  Ne pas déplacer |  Ne pas toucher | Ne pas franchir

Résumé des règles

Si j'ai un doute sur une règle, par défaut je joue en ma défaveur. 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. Toute ressource laissée hors inventaire, atelier ou coffre disparaît. Interagir avec cadenas, coffres, bourses et urnes de récolte, nécessite des compétences adaptées. Vos PEVs et PEMs ne peuvent jamais être supérieur à 20 quelque soit la configuration (p4). Il est interdit de courir avec une arme de plus de 1m50 ou un pavois ou un total de PEM négatif.

PEVs (p5) 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.

PEMs (p5) sont votre endurance. Les compétences en consomment souvent. Ils se régénèrent tous après une heure de repos. Un personnage KO, Agonisant ou Mort ne peut pas utiliser de PEM. Si vos PEMmax sont négatifs vous ne pouvez pas courir.

Bonus/Malus (p9): Les effets de même type ne se cumulent pas.

Armures (p7): +1PEVmax/-1PEMmax par 2 zones couvertes et +1PEVmax/-1PEMmax en plus par 4 zones couvertes de métal

Armes (p7): Armes de corps à corps et de jet font 1 dégât. Armes de traits et armes à feu font 4 dégâts. Pas d'annonce des dégâts non modifiés. Quand vous entendez **"Ligne de Tir"** soyez attentif aux fléchettes NERF, chacune inflige 4 dégâts.

Pour manier une arme de corps à corps sans compétence vous devez mettre un ruban rose visible. Une arme avec ruban rose ne peut pas être utilisée pour une compétence ou un sort.

Discrétion (p1): Les Personnages les **bras en croix au-dessus de la tête sont invisibles** à moins d'avoir une compétence pour les détecter.

Effets environnementaux (p10): des panneaux "effet environnemental" sont positionnés sur la zone de jeu. Vous devez en appliquer les effets décrits.

Pièges (p8): Un piège inflige 4 dégâts de Zone 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".

Coffres (p8): 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 à 2 mains et en marchant.

Inventaires (p4): On ne peut pas transporter plus d'objet de jeu (cartes) que le nombre d'emplacement dans son inventaire, même en main.

Magie (p6): 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).

Langues (p6): 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.

Passage Secret (p2): Pour franchir un passage secret vous devez en posséder la clef.

Annonces de jeu (par ordre alphabétique)

(° annonce offensive, * annonce défensive, # effet à durée, par défaut 1 minutes si non précisée)

°Achèvement... Achevé : Sur un agonisant ou K-O, au contact, après un compte à rebours à haute voix de 10 à 0 inclus sans interruption, annoncer "Achevé" 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 ou arme de plus d'1m50 touché est brisé, un pétrifié perd 1PEV.

°#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 consommant des PEMs.

°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 avec une arme de corps à corps 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 Soin ne fonctionnent plus sur elle.

Maladie X : Allez à l'hopital 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 préexistant 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 infranchissable physiquement et magiquement de la longueur de ses bras et des rubans tenus en main, si elle en a. Dissipé par "Rupture"

***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'évènement ne peut plus dépasser X quelque soit la configuration. On ne peut subir que 3 Résurrection dans la vie d'un personnage.

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

***Soin X :** La cible regagne X PEV sans dépasser son maximum. Ne marche pas sur les personnages en état de Mort.

#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.

Sommaire

Lexique **1**
Les Annonces de jeu **1**
Sécurité physique et émotionnelle **2**
Limites du terrain de jeu, signalétique et murs **2**
Le combat **3**
Le pugilat 3
A distance 3
Le corps à corps 3
Personnage **4**
Création 4
La Bourse 4
Inventaire 4
Evolution 4
Identification 4
Le mot-de-mort 4
Système de Santé **5**
Etats de personnage 5
L'achèvement 5
La Mort 5
Les Langues **6**
La Magie **6**
Eléments 6
Subir un sort 6
L'équipement **7**
Armure 7
Boucliers et Pavois 7
Armes 7
Arme de siège 8
Pièges 8
Les coffres 8
Les serrures 9
Potions et consommables 9
Les Familiers 9
Nomenclature des effets, Bonus et Malus **9**
Mécaniques de jeu **10**
Point sur les ressources 10
L'angoisse de la Faim 10
Les effets environnementaux **10**
Les Enveloppes de Compétence **10**
Le Pistage 10
Les factions **10**
Le camps de faction 10
La hiérarchie dans la faction 10
Fin de Jeu 11
L'inter-partie **11**
La romance charnelle 11

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'événement.

***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.

***Annonce* :** 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.

PEVmax : Taille maximale de la jauge de PEV d'un personnage.

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).

PEMmax : Taille maximale de la jauge de PEM d'un personnage.

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 (hors compétence Poche secrète) :

- 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'événement au PC Orga ou lors de l'événement 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 communiqués sans détails.
Parfois on ne se rend pas compte que l'on est en détresse émotionnelle ou physique. Si vous avez un doute quant à l'état de vos camarades de jeu, n'hésitez jamais à poser la question avec le safeword. Si vous constatez un problème, prévenez immédiatement un membre de l'organisation, **la remontée d'information rapide est importante pour que nous puissions gérer correctement toute problématique émotionnelle ou physique.**
Assurez-vous systématiquement qu'un orga a bien été prévenu en cas de problème et attendez qu'il arrive avant de laisser votre camarade de jeu.

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.

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.

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**. On considère qu'un combat se termine pour un personnage après 3 minutes sans avoir porté ou subi de coup ou annonce offensive. De plus, lors d'un combat, 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 vos partenaires de jeu.

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 contact 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 une puissance de 28lbs pour les arcs et 30 lbs pour les arbalètes. Seules les flèches et carreaux fabriqués par des professionnels sont autorisés. Il est interdit de réutiliser une flèche ou un carreaux tiré dans un même combat. De base vous ne pouvez transporter que 5 flèches ou carreaux, il vous faut des objets de jeu spécifique pour en transporter plus. Vous récupérez vos munitions après un combat. Pensez à toujours vérifier les flèches et carreaux que vous utilisez.
Les armes à feu doivent être représentées par des armes à fléchettes en mousse (type NERF ELITE) d'une puissance maximale de 0,3 joules ou 80FPS avec une fléchette nerf elite standard officielle non modifiée. 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. Il faut annoncer "Ligne de Tir" avant de tirer avec une arme à feu.
Sécurité : Il est interdit avec arcs, arbalètes et armes à feu de viser au-dessus de la clavicule, l'entrejambe ou les doigts, tirer à moins de 10 mètres de la cible pour les arc et arbalète, 5 mètres pour les NERFs, à bout portant ou touchant, les tirs en cloches. Pensez à moduler la puissance de vos tirs en fonction de la distance. Vous devez écarter les flèches et carreaux du champ de bataille de façon sécuritaire.Pour des raisons de sécurité, **il est interdit de parer les flèches, carreaux et fléchettes NERF avec autre chose qu'un bouclier ou un pavois. Il est interdit de parer avec un arc, arbalètes ou une réplique d'arme à feu**.
Dégâts : Toutes les armes de trait ou à feu font **4 dégâts de base**, diminués par le niveau de Résistance aux armes de trait de la victime. Il n'est pas nécessaire d'annoncer des dégâts si ceux-ci ne sont pas modifiés.

Le corps à corps

Nous souhaitons des combats propres, beaux et fair play. Seules les touches faites avec des armes en mousse sécuritaire comptent ; pour autant, il est inutile d'appuyer vos coups ou de frapper comme un bourrin. Adaptez la force d'impact à votre cible et son costume. 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 qui font en générale le double voir le triple de poids que leur réplique de GN. Les coups "mitraillette" ne sont pas valides, de même que les coups "fulgurants" ou fouettés. **Vous devez armer vos coups**, c'est-à-dire plier le coude à 90 degrés minimum entre chaque frappe**.**
Vous devez rompre l'engagement entre deux assauts en marquant un temps de pause d'au moins 2 secondes, représenté par un pas de retrait ou une remise en garde. On considère qu'un assaut est un enchaînement de coups et de feintes de 5 mouvements maximum avec une arme, 10 mouvements maximum à deux armes (ambidextrie).
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 (et pavois) 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. Il n'est pas nécessaire d'annoncer des dégâts si ceux-ci ne sont pas modifiés, **toutes les armes de corps à corps font 1 dégâts** (hors compétences).

Personnage

Création

A la création un personnage a **2 PEVmax, 2 PEMmax**, un score de **Pugilat de 0**, un score de **Résistance aux armes de trait de 0**, un inventaire de **9 emplacements**, **14 PEX** à dépenser, et possède 6 compétences :

- 1 langue parlée à choisir dans la liste du Livret Monde
- Parler le commun (Cirionïde)
- Pillage
- Achèvement
- Il peut bénéficier de 3 Résurrections 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
- **un ruban rose (deux si ambidextre) cf Armes**

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 validés. 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).

Si vous trouvez une bourse sans son propriétaire, vous pouvez en récupérer le contenu et ramener la Bourse au Pc Orga. Attention toutefois au poids de votre propre bourse si vous ne voulez pas vous même la perdre.

Evolution

Les personnages gagnent 2 PEX par évènement qui peuvent être dépensés ou stockés. La liste non-exhaustive des compétences est référencée dans **l'Index des compétences, races et archétypes.** Certaines sont à découvrir en jeu.

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 22 PEX. Le Joueur de Tobias peut recréer un personnage sur la base de 18 PEX.

Vous ne pouvez pas dépasser 20 PEV et 20 PEM tout modificateurs confondus. Vous ne pouvez subir qu'une Résurrection par GN. 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.

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.

Seul l'équipement que vous pouvez représenter peut être utilisé et vous confère ses effets, bonus et malus. (voir Bonus et Malus). L'action de changer d'arme ou d'armure doit pouvoir être représentée visuellement sinon vous ne pouvez pas en changer.

Consommer une potion ou autre consommable 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.

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.

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.

Le mot-de-mort

Le chapelet d'étincelle divine ne sera plus présent sous cette forme à partir de 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.

Système de Santé

Un personnage possède des Points d'Espérance de Vie (PEV) qui lui sont propres et d'autres attribués par ses compétences ou espèces et 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 20PEV et 20PEM.

Si un personnage tombe à 0 PEVmax, il subit l'état de santé Mort.

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 mutileur 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 ne peut plus être soigné ni récupéré de PEV ou PEM, mais 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 "Achevé". 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.

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.


Barg

Filis

Sybylien

Sylv

Crocheux

Caern

Sindemel

Osgal

Orc

Kaijû

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 : §

Jouer un déchiffrement de code

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

La Magie

La magie est omniprésente dans Môhäj. Le "Livre de Magie" est **à lire obligatoirement si vous comptez lancer des sorts.**

Lancer un sort

Vous devez posséder la compétence "Maîtrise" de l'élément du sort, posséder la carte du sort dans votre grimoire, utiliser un nombre de PEM spécifié sur le sort, avoir vos deux mains libres, utiliser des rubans de couleurs des éléments du sort et vous déplacer d'un maximum de 3 pas pendant l'incantation.
L'incantation doit être faite à haute et intelligible voix dans une langue que votre personnage connaît en **dix syllabes minimum**. 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 subie 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 de base rassemblés par couple d'éléments "opposés" :
Feu et Glace | Vent et Terre | Lumière et Ténèbres.
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.

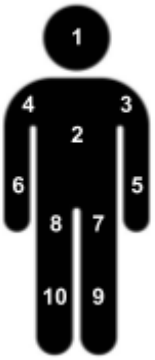
- **Si vous résistez à un effet** présent dans l'annonce du sort, les autres effets s'appliquent malgré tout
- **Si vous résistez à l'élément** du sort, l'intégralité des effets du sort ne s'appliquent pas à vous.
- **Si vous possédez la composition de résistance** ou immunité aux éléments correspondant, 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 compétence.
Il existe 10 zones :

1. Tête,
2. Torse,
3. épaule gauche,
4. épaule droite,
5. avant bras gauche,
6. avant bras droit,
7. cuisse gauche,
8. cuisse droite,
9. tibia gauche,
10. tibia droit.



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. Votre costume doit toujours être cohérent visuellement avec votre niveau d'armure. Dans le cas où vous devriez retirer des éléments de l'armure ou toute l'armure, pour diverses raisons tel que le Pillage, faites le au plus tôt.**
Les compétences Entraînement aux armures coûte 1PEX chacune et vous offre les bonus suivant en fonction de l'armure portée :
Ent. armures légères : +2PEMmax pour 2 à 4 zones couvertes.
Ent. armures intermédiaires : +1PEVmax,+1PEMmax, pour 5 à 7 zones couvertes
Ent. armures Lourde : +2PEVmax, +0PEMmax pour 8 à 10 zones couvertes.

Cas particulier des Armures Naturelles

Enéens, Kitsuné, Simiesque et Enyds peuvent être représentés par des costumes correspondant à des armures complètes ou parcellaires. En conséquence, si votre costume correspond à un type d'armure, celui-ci s'applique, bonus et malus compris. Vous pouvez choisir la compétence d'entraînement aux armures correspondant à votre costume grâce à votre espèce. Si votre armure est uniquement composée d'élément de votre armure naturelle, alors vous n'avez pas besoin d'une carte objet pour cette armure dans votre inventaire.

Pour valider la présence d'une armure sur une zone du corps, celles-ci doit être recouverte à plus de 25% par un **costume à l'apparence** de Cuir rigide, d'écailles, de chitine, de bois, de fourrure épaisse, d'os, de pierre, de matelassé, ou de Métal.
→ **Toutes les 2 zones couvertes**, votre armure vous apporte **+1PEVmax et -1PEMmax**.
→ Pour chaque **4 zones couvertes principalement de métal** votre armure vous apporte **+1PEVmax et -1PEMmax additionnel**.
→ Si en portant l'armure votre total de PEM est négatif, vous ne pouvez pas courir tant que vous la portez.
→ Les vêtements en cuir souple, tissu, corset, spandex ou lycra texturé n'apportent aucune protection

Zones couvertes	Type d'armure	sans compétence	Avec compétence du type d'armure
1	rien	rien	rien
2	Légère	+1PEVmax - 1PEMmax	+1PEVmax +1PEMmax
3	Légère	+1PEVmax - 1PEMmax	+1PEVmax +1PEMmax
4	Légère	+2PEVmax - 2PEMmax	+2PEVmax +0PEMmax
5	Intermédiaire	+2PEVmax - 2PEMmax	+3PEVmax -1PEMmax
6	Intermédiaire	+3PEVmax - 3PEMmax	+4PEVmax - 2PEMmax
7	Intermédiaire	+3PEVmax - 3PEMmax	+4PEVmax - 2PEMmax
8	Lourde	+4PEVmax - 4PEMmax	+6PEVmax - 4PEMmax
9	Lourde	+4PEVmax - 4PEMmax	+6PEVmax - 4PEMmax
10	Lourde	+5PEVmax - 5PEMmax	+7PEVmax - 5PEMmax

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.

- **Il n'est pas possible de manier un bouclier ou un pavois sans avoir la compétence d'entraînement du même nom.**
- **Il n'est pas possible de courir avec un pavois.**
- **Pour utiliser un bouclier ou un pavois vous devez avoir la carte correspondante dans votre inventaire.**
- **Les boucliers et pavois peuvent être brisés par l'annonce "Brise" et être réparés par un Forgeron.**
- **Les Bottes s'appliquent même si le coup est paré avec une arme, un bouclier ou un pavois**

Armes

Sécurité : 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.Vous devez connaître les règles de Combat. Une arme ne peut pas faire plus de 2m20. **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** (moins la Résistance aux armes de traits).

Maniement : Il est impossible de manier arme de jet, arc, arbalète ou arme à feu sans la compétence "Entrainement à …" l'arme concernée. **Pour manier une arme de corps à corps sans compétence, vous devez y mettre un ruban rose visible de 30cm.** Une arme avec ruban rose ne peut pas être utilisée comme prérequis de sort ou de compétence, donc vous ne pouvez pas modifier ses dégâts ou appliquer une annonce avec. Les compétences d'entraînement aux armes vous permettent de retirer ce ruban rose et vous octroient des bonus dans son maniement. 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. Si vous n'avez plus la carte correspondant à une arme, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à récupérer une carte adaptée**.

Un porteur d'arme de plus d'1m50 ne peut pas courir. **Les armes de plus d'1m50 et les bâtons peuvent être brisées par l'annonce "Brise" et être réparées par un Forgeron. Les Bottes s'appliquent même si le coup est paré avec une arme, un bouclier ou un pavois.**

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 projectiles 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 à chaque tir une mutilation sur l'un de vos membres au choix. De plus, vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par combat.

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, Xmètres de ficelle et de la patafix, en fonction du piège fabriqué. Seuls les personnages possédant la compétence Ingénieur peuvent poser/réparer un piège. Pour poser ou réparer un piège, accrochez la/les clochettes à la ficelle et avec la patafix fixez la là où vous voulez tendre votre piège. Les points de fixation ne doivent être fait que de patafix pour ne 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 en le réinstallant. Ramener les pièges désamorcés au PC Artisanat vous vaudra souvent une petite récompense pécuniaire (1PC par élément, clochette, ficelle, patafix rapporté)

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 et tous les 2 rangs, 1 emplacement de serrure et 1 emplacement de piège.
Un coffre de rang 1 a une contenance de 9 objets de jeu et ne peut accueillir ni serrure ni piège ; au rang 3, 27 objets de jeu, 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 faction 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 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

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.

Potions et consommables

Pour prendre une potion ou un consommable ayant un effet, vous devez représenter cette action et 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 faits que hors combat, consommer une potion de soin alors que vous êtes en combat ne vous rend donc pas de PEV.

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.
Si vous vous liez à un Familier, il vous faudra prendre la compétence Lien pour le conserver.

Nomenclature des effets. Bonus et Malus

Les effets de même type ne se cumulent pas qu'ils soient issus d'objet, potion et consommable, familier ou de sortilège. Vous choisissez l'effet qui s'applique en cas de conflit entre plusieurs effets du même type.
Les effets des maladies, règles d'armure (cf Armures) et compétences, races et archétype, de l'angoisse de la faim et des effets des panneaux environnementaux, eux se cumulent.
Les types d'effets les plus courant que vous pouvez trouver sont les suivants (cette liste n'est pas exhaustive) :

+X PEVmax : Augmente de X vos PEVmax.

+X PEV Temporaires : Un effet de PEV Temporaire peut vous faire dépasser vos PEVmax mais supprime tout PEV Temporaire précédent et réinitialise leur nombre d'une valeur X. Les PEVs temporaires ne peuvent être soignés ou régénérés. Les PEVs temporaires sont consommés en priorité. Votre total de PEV ne peut jamais dépasser 20, y compris en prenant en compte les PEV Temporaires.

+X Pugilat : Augmente de X votre score de Pugilat.

+X Inventaire : Augmente votre inventaire de X emplacements.

+X Résistance aux arme de trait : Augmente de X votre Résistance aux arme de trait sans pouvoir dépasser 3.

+X niveau [compétence] (chaque compétence correspond à un type d'effet différent) : Augmente de X la valeur de la compétence indiquée. Vous devez déjà posséder au moins un niveau de cette compétence pour que le bonus s'applique.

Fait subir [annonce] (chaque annonce correspond à un type d'effet différent) : Vous subissez l'annonce dans les conditions spécifiées

+X PEMmax : Augmente de X vos PEMmax.

+X PEM Temporaires : Un effet de PEM Temporaire peut vous faire dépasser vos PEMmax mais supprime tout PEM Temporaire précédent et réinitialise leur nombre d'une valeur X. Les PEMs temporaires ne peuvent être soignés ou régénérés. Les PEMs temporaires sont consommés en priorité. Votre total de PEM ne peut jamais dépasser 20, y compris en prenant en compte les PEM Temporaires.

Offre X [annonce] par GN (chaque annonce correspond à un type d'effet différent) : Vous obtenez X annonce que vous pouvez utiliser dans les conditions spécifiées par GN.

Offre X [annonce] par jour (chaque annonce correspond à un type d'effet différent) : Vous obtenez X annonce que vous pouvez utiliser dans les conditions spécifiées par jour.

Offre X [annonce] par combat (chaque annonce correspond à un type d'effet différent) : Vous obtenez X annonce que vous pouvez utiliser dans les conditions spécifiées par combat.

Mécaniques de jeu

Point sur les ressources

⚠ 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.

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 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 :
- de Vendredi 22H à Samedi 12H
- de Samedi 12H à Dimanche 12H
- 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**. 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. Ces ressources sont non-volables et non déplaçables une fois attachées avec la pince à linge. Un panneau d'effet environnemental vous rappelera son fonctionnement.

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 reliées 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**. 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.**

Les Enveloppes de Compétence

Vous trouverez des enveloppes ou pochettes avec le nom d'une compétence. Vous devez posséder cette compétence pour en consulter le contenu. Après utilisation, vous devez y replacer son contenu (hors ressources) et la repositionner comme vous l'avez trouvé.

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 factions

Dans les chroniques de Môhäj, 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. 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, celà peut avoir des conséquences sur la survie de votre personnage, mais également ses aventures.

Le camps de faction

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 dans la feuille de route de l'opus.

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. L'organisation vérifiera néanmoins la cohérence de celle-ci par rapport à l'univers et vous communiquera les changements opérés le cas échéant. Certaines compétences comme Diplomatie ou Commandement octroient une place plus élevée dans la hiérarchie de la faction.

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.

L'inter-partie

On appelle "inter-partie" le moment entre deux opus des Chroniques de Môhäj. 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-partie 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 faction ou ceux d'autres factions, 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 souhaite partager une nouvelle 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 Le légendaire roi des Pinous. Il utilise donc sa lettre d'inter-partie à destination de la bibliothèque de sa cité et précise qu'il possède la compétence "connaissance des légendes" afin d'en savoir plus. Grâce à 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 n'existe pas dans les 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 factions.

Exemple: Si Yrsece et Hemak souhaitent avoir un enfant, ils utilisent chacun une 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.

Pour des raisons de sécurité émotionnelle, veillez à vous assurer que le jeu de romance est consenti par tous les interprètes concernés.

Suivi de Versions :

- **V4.1.1 Octobre 2026, ajout de la description de la compétence GMI**
- **V4.1 Octobre 2026 Rewording, réorganisation et rationalisation de l'information, condensation et simplification générale. Modification profonde pour simplification armures, armes et nomenclature des effets. les effets d'un même type ne sont plus cumulables. ajout de la notion de ruban rose pour signaler un maniement d'arme sans compétence, changement des malus moins impactant de maniement sans compétences . Sortie des compétences races et archétypes vers Index des compétences, races et archétypes. limitation du nombre d'acte de ritualiste à 2 par jour, suppression du bâton de parade. Fusion des compétence Stratège et commandement**
- **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, Blême 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'additionner 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)**