Index des Compétences, races et archétypes v4.1.1

Vous trouverez ici l'ensemble des compétences, races et archétypes accessibles publiquement. D'autres existent et sont à découvrir en jeu. Elles sont référencées par type et ordre alphabétique. Vous pouvez les retrouver dans l'outil de création des personnages.
Pour vous aider à sélectionner vos compétences en fonction du jeu souhaité vous trouverez ces symboles :

- 💀 : le jeux apporté par cette compétence est difficile et nécessite un véritable investissement de votre part pour y trouver satisfaction
- 💡 : La mécanique apportée par cette compétence est complexe et nécessite une certaine aisance dans le calcul mental et la compréhension sémantique
- 🎭 : Cette compétence nécessite une certaine expérience dans l'interprétation d'un rôle pour vous apporter satisfaction
- 🌈 : la mécanique utilise un système de couleurs que vous devez pouvoir distinguer
- ✅ : Cette compétence est conseillée pour les débutant·es ou pour les participant·es recherchant la simplicité

Rappel des règles de base

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 8 particularités :

- Une compétence Parler au choix dans la liste du Livret Monde
- La compétence Parler le commun (Cirionïde)
- La compétence Pillage
- La compétence Achèvement
- Le bénéfice de 3 Résurrections tout au long de sa vie, limitée à une fois par opus.
- 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**

Vous ne pouvez pas dépasser 20 PEV et 20 PEM tous modificateurs confondus. Vous ne pouvez subir qu'une Résurrection par opus. 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 en ligne et que les orgas modifieront probablement et/ou valideront à des fins de cohérence ou d'initialisation de quête. A défaut, un passé standardisé cohérent avec votre faction vous sera transmis.

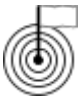
Les personnages gagnent 2 PEX par évènement qui peuvent être dépensés ou stockés. **Un personnage peut perdre des PEX en jeu (exemple annonce "Destruction X")**. Il ne perd pas les compétences qu'il a déjà acquises mais il a alors une dette de PEX qui sera remboursée sur les gains de PEX des événements 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.
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.
NB : Toutes les compétences sont susceptibles d'apporter des informations dans ce livret.

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)**.

Sommaire

Rappel des règles de base....1
Sommaire....1
Compétences générales....2
Compétences d'Érudition....4
Compétences d'Artisanat....6
Compétences de Roublardise....8
Compétences de Magie....9
Compétences Martiales....11
Compétences de Méta-Faction....14
Espèces de Personnage....16
Archétypes de Personnage....18

Compétences générales

Compétence	coût	Description
Adepte de la Barricade 🎭💡	1PEX + Représentation + Galvanisation "Dernier Carré"	Quand vous utilisez votre Galvanisation "Dernier carré" vous octroyez en plus des effets normaux une annonce Rempart à utiliser dans les 5 prochaines minutes à chaque membre de votre faction se trouvant avec vous (N'oubliez pas de prévenir en amont vos partenaires des effets modifiés de votre galvanisation).
Ascète ✅	2 PEX + Volonté 2 + Concentration	Vous avez entraîné votre mental afin d'accepter les privations. Si vous trouvez le temps de méditer 10 minutes, vous pouvez ignorer les effets de votre stade d'Angoisse de la faim pendant 4 heures. Ils reviennent normalement après ce délai.
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, lorsque vous voyez ce symbole  sur un panneau d'effet environnemental : → **<u>Après avoir fait de façon RP un point sur votre situation stratégique</u>** avec votre groupe (vous et au moins un personnage de plus), vous pouvez répartir entre ces personnages un mix de votre choix de **2 fois votre niveau de commandement en PEV temporaire ou PEM Temporaire**. Vous ne pouvez pas donner plus que votre niveau de cette compétence en PEV ou PEM Temporaires à un même personnage. Vous ne pouvez utiliser cet effet qu'**une fois par heure** sur un même panneau d'effet environnemental muni de ce symbole.
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.
Constitution X ✅	PEX=niveau	Ajoute 1 PEVmax par niveau acheté. Pour rappel, quelle que soit la configuration, votre nombre de PEV ne peut jamais excéder 20.
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**
Fanatique Manipulable 🎭💡	2 PEX	Vous devez choisir une cause à défendre jusqu'à la mort. Vous êtes incapable de mentir, même par omission (ce n'est pas un effet de Vérité). 1 fois par heure quand vous subissez un effet de Plénitude, vous rechargez tous vos PEMs.

Compétence	coût	Description
Inapte et Insignifiant ✅	1 PEX	Vous êtes incapable de faire des dégâts, vos coups au corps à corps font 0 dégât (ce n'est pas un effet de faiblesse c'est juste que vous en êtes incapable), vos sorts font 0 dégâts quelque soit la configuration, quelque soit la compétence ou l'objet, vous n'avez aucun moyen de blesser un autre personnage. Vous ne pouvez prendre aucune compétence d'arme. En contre-partie, vous pouvez résister à un achèvement toute les 30 minutes (annoncez "Résiste" à la fin d'un achèvement), mais pas aux effets de l'Assassinat ou de l'Agonie.
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.
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 calcul des prix. **Consulter le livret "Marchand" pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.**
Martyr du Héro 🎭💡	1 PEX + Volonté 2 minimum + Personnage ayant survécue à 2 Opus	Quand vous tombez à 0PEV, au lieu de tomber à l'agonie, vous pouvez choisir de sceller définitivement votre destin : vous passez au maximum de PEV et PEM possible, soit 20PEV et 20PEM jusqu'à la fin du combat, vous ne pouvez pas récupérer de PEV ou PEM quelque soit les moyens utilisés. Dès que vous repassez Hors Combat, vos blessures sont telles que vous succombez immédiatement. Ceci est votre chant du cygne, il n'y a aucun moyen de vous sauver si vous faites ce choix, seule la mort vous attend, ni Résurrection ni Anima. Vous ne pouvez pas utiliser la Rage Berserker en même temps que le Martyr du Héro. **(Votre personnage doit avoir survécu à au moins 2 Opus avant de pouvoir apprendre cette compétence)**
Orateur Charismatique 🎭	1 PEX + Représentation + Galvanisation "Moral"	A la fin d'une utilisation de la compétence Représentation, après un discours galvanisant et épique de 3 minutes, vous pouvez utiliser 1PEM de plus pour annoncer : **"Plénitude et 1PEM Temporaire de Masse"** **Vous ne subissez pas vous même cette annonce, seul vos auditeurs sont concernés**
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.
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.
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.
Trompe la mort 💡	3 PEX + Régénération + Instinct de Survie	Une seule fois par GN, quand votre personnage est mort et que vous avez attendu 15 minutes au sol, vous subissez une annonce "Résurrection 1". Votre personnage revient alors à la vie mais son maximum de PEV est bloqué à 1 quelque soit la configuration jusqu'à la fin du GN. Votre personnage ne peut pas subir plus de 3 Résurrection dans toute sa vie. Attention, refuser un Anima vous empêche de subir une Résurrection.

Compétence	coût	Description
Vigilance X 💡	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 👁
Volonté X ✅	PEX=niveau	Ajoute 1 PEMmax par niveau acheté. Pour rappel, quelle que soit la configuration votre nombre de PEM ne peut jamais excéder 20

Compétences d'Érudition

Compétence	coût	Description
Archéologie X 💀 💡	PEX=niveau + Lire et écrire	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 livret d’archéologie par spécialité et 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. Les coffres restent indéplaçables et vous devez obligatoirement les refermer avec leur cadena “antique” après les avoir utilisés. 
Archiviste X 💀 💡	PEX=niveau + Lire et écrire	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.

Compétence	coût	Description
Autopsie 💀💡	2 PEX + Médecine	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.
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.
Connaissance des légendes X 💀💡	PEX=niveau	Vous permet de poser jusqu'à 2 questions par niveau par GN sur des évènements 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.
Epidémiologie 💀🌈🎭💡	2 PEX + Médecine	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.
Exploration X 💡	PEX=niveau + Volonté niv 1	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.
Lire et écrire ✅	1 PEX	Vous permet de lire et écrire jusqu'à 3 langues **que vous parlez** 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.
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.**
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.

Compétence	coût	Description
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.
Ritualiste 💀💡🎭	3 PEX + Lire et écrire	**2 fois par jour,** vous pouvez utiliser un lieu de pouvoir, qu’il s’agisse d’une conquête, de diriger un rituel ou d’avoir accès au gardien ou autre action nécessitant une activation. Vous obtenez un rituel à l’obtention de cette compétence (à la discrétion de l’organisation) que vous savez exécuter, 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 la survie de votre personnage et des autres, le jeu et l’univers. **Consulter le livret “Rituel” pour plus de détails sur les possibilités associées à cette compétence.**
Trépanateur 💀🌈🎭💡	2 PEX + Médecine	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.

Compétences d'Artisanat

Compétence	coût	Description
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.**
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.**
Forgeron X 🎭🌈💀	PEX=niveau	Vous êtes capable de réparer les armes d’hast, les boucliers et pavois 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.**

Compétence	coût	Description
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.**
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.**
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.**
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.**
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.**
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.**

Compétences de Roublardise

Compétence	coût	Description
Assassinat 	2 PEX + Frappe Sournoise + Discrétion 2 + Volonté niv 1	**La cible et l'agresseur** doivent être Hors Combat. Une fois par GN, vous pouvez utiliser 2 PEM pour passer une dague sans âme (dague de jet) sur la nuque d'un personnage et annoncer "Assassinat". (Vous n'avez pas besoin de la compétence Entraînement aux Armes de jet pour cette utilisation, mais vous devez avoir une carte objet de jeu d'une arme standard dans votre inventaire)
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 Entraînement aux 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".
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.
Discrétion X 	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 pendant votre déplacement, - 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. Une fois que vous vous immobilisez, les malus sont levés. 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.
Diversion 	2PEX + Représentation	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".
Escamotage X 1/2/3/4 ✅	PEX=niveau	Hors combat, s'il vous reste un mécanisme de fixation magnétique fourni par l'organisation libre, vous pouvez essayer de prendre la Bourse avec le logo Mohaj d'un personnage. 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.
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. **Ne fonctionne pas sur une annonce "Assassinat"**

Compétence	coût	Description
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 💡	3 PEX + Commotion + Entraînement aux armes standard	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.
Offuscation 💡	2 PEX + Discrétion 3	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.

Compétences de Magie

Compétence	coût	Description
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.**
Bâton à Sort 🌈💡	2 PEX + Grimoire 1	Un bâton doit faire plus d’1m50 et moins de 2m20 et avoir un aspect de bâton éventuellement avec des ornements naturels (pierre, cristal, os). Pour rappel : les armes de plus d’1m50 sont soumises à l’annonce “Brise” et vous empêchent de courir. Vous n’avez pas besoin de mettre un ruban rose sur les bâtons de plus d’1m50 et moins de 2m20 que vous maniez. 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 correspondantes aux éléments du 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. Le bâton perd ses effets quand le sort est lancé et ne convient donc plus pour des effets nécessitant un catalyseur. Vous ne pouvez avoir qu’un seul bâton chargé à la fois. **NB :** → **Charger** le bâton utilise les PEM du sort normalement. → **Décharger** le bâton n’est pas une utilisation de PEM et peut donc être réalisé même dans les situations où vous ne pouvez pas utiliser de PEM.
Compréhension de la magie complexe 💀🌈💡	3 PEX + 2 Maîtrise [Élément] X différentes	Vous permet d’utiliser les sorts des éléments complexes correspondants aux maîtrises élémentaires possédés : Infernaux (Feu+Ténèbres), Abyssaux (Glace+Ténèbres), Spectraux (Vent+Ténèbres), Putrescents (Terre+Ténèbres), Céleste (Vent+Lumière), Céruléen (Glace+Lumière), Élyséen (Terre+Lumière), Solaire (Feu+Lumière). Les niveaux des maîtrises concernées s’additionnent pour la puissance du sort.
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.

Compétence	coût	Description
Efficience ✅🌈💡	2 PEX + Grimoire 3	Les sorts présents dans votre grimoire vous coûtent 1 PEM de moins à lancer (avec un minimum de 1).
Fabrication de Sorts 💀🌈💡	2 PEX + Grimoire 1 + Maîtrise d'un élément niv 1	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**
Grimoire X ✅🌈	PEX=niveau + Lecture écriture + Maîtrise [Élément] niv 1	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.**
Immunité [Élément] ou [Annonce] ✅🌈	3 PEX+ Résistance [Élément] ou [Annonce]	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.
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 "*catalyseur*" et un ruban de la couleur adaptée au sort que vous lancez.
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.**
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, Brise, Désespoir, Entrave, Faiblesse, Fascination, Intoxication , Pétrification, Peur, Recul, Vérité. 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.

Compétence	coût	Description
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 (Glace+Ténèbres), Spectraux (Vent+Ténèbres), Putrescent (Terre+Ténèbres), Céleste (Vent+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".
Syphon élémentaire [Élément] 💡🌈	1PEX+ Immunité [Élément] +Affinité 1 [Élément]	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

Compétences Martiales

Compétence	coût	Description
Ambidextrie 1 ✅	1 PEX	Permet d'utiliser une arme de guerre de moins d'1m10 et une arme standard en même temps, ou deux armes standards (moins de 90 cm). De plus, votre score de pugilat augmente de 1. Si vous n'avez pas d'entraînement aux armes maniées vous devez y appliquer un ruban rose.
Ambidextrie 2 ✅	1 PEX+ Ambidextrie 1 + Entraînement aux Armes de guerre	Permet d'utiliser une arme de guerre dans chaque main. Dans la limite de 110 cm au maximum. Si vous avez l'entraînement aux armes à feu légères, vous pouvez également les utiliser dans votre ambidextrie si celle-ci se manient à une main (précisé sur la carte d'objet)
Arts martiaux ✅	PEX=niveau	Votre score de Pugilat augmente de 1 par niveau.
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.
Entraînement au 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. Le bouclier est soumis à l'annonce "Brise".
Entraînement au Pavois ✅	3 PEX	Permet d'utiliser un pavois de 80 cm minimum et maximum 120 cm dans sa plus grande longueur. Le porteur d'un pavois ne peut courir ou charger. Le pavois est soumis à l'annonce "Brise".
Entraînement aux armes à feu légère 💀	2 PEX	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. **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.**

Compétence	coût	Description
Entraînement aux armes à feu lourde 💀	1PEX + Entrainement aux 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. **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.**
Entraînement aux Armes d'Hast ✅	1 PEX	Vous n'avez pas besoin de mettre un ruban rose sur les armes de plus d'1m50 jusqu'à 2m20 que vous maniez. Ces armes doivent être maniées à deux mains et sont soumises à l'annonce "Brise". Le porteur d'une telle arme ne peut courir ou charger. Sur chaque adversaire qui manie une arme avec un ruban rose, une fois par combat, vous pouvez faire l'une de ces deux annonces "Botte Faiblesse" ou "Botte Peur"
Entraînement aux Armes de guerre ✅	1 PEX	Vous n'avez pas besoin de mettre un ruban rose sur les armes de plus de 90 cm et moins d'1m50 que vous maniez. Les armes de plus de 1m10 doivent être maniées à deux mains. De plus, votre score de pugilat augmente de 1. Sur chaque adversaire qui manie une arme avec un ruban rose, une fois par combat, vous pouvez faire l'une de ces deux annonces "Botte Faiblesse" ou "Botte Peur"
Entraînement aux 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.
Entraînement aux Armes de Siège ✅ 💀	1 PEX + Ingénieur 1	Vous pouvez utiliser les armes de sièges sans risquer de vous mutiler. Vous êtes soumis aux limites normales de l'arme que vous utilisez.
Entraînement aux armes de trait ✅	1 PEX	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.
Entraînement aux armes standards ✅	1 PEX	Vous n'avez pas besoin de mettre un ruban rose sur les armes de corps à corps de moins de 90 cm que vous maniez. Sur chaque adversaire qui manie une arme avec un ruban rose, une fois par combat, vous pouvez faire l'une de ces deux annonces "Botte Faiblesse" ou "Botte Peur"
Entraînement aux armures intermédiaires ✅	1 PEX	Lorsque vous portez une armure de 5 à 7 zones couvertes selon les règles de base, vous obtenez un bonus de +1PEV et +1PEM
Entraînement aux armures légères ✅	1 PEX	Lorsque vous portez une armure de 2 à 4 zones couvertes selon les règles de base, vous obtenez un bonus de +2PEM
Entraînement aux armures lourdes ✅	1 PEX	Lorsque vous portez une armure de 8 à 10 zones couvertes selon les règles de base, vous obtenez un modificateur de +2PEV
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. **Ne fonctionne pas contre l'annonce "Assassinat"**
Expertise des Armes d'Hast X 💡	PEX = niveau + Entraînement aux Armes d'Hast	**X fois par combat**, lorsque vous maniez une arme d'hast, vous pouvez annoncer : "A 2 mètres Recul 5". X est égal à votre niveau dans cette compétence.

Compétence	coût	Description
Expertise des Armes de guerre 💡	PEX = niveau + Entraînement aux Armes de guerre	**X 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). X est égal à votre niveau dans cette compétence.
Expertise des armes standards 💡	PEX = niveau + Entraînement aux armes standards	**X fois par combat**, lorsque vous maniez une arme standard, vous pouvez faire une annonce "esquive". X est égal à votre niveau dans cette compétence. **L'annonce "Esquive" ne fonctionne pas contre une annonce "Assassinat"**
Expertise du Bouclier X 💡	PEX = niveau + Entraînement au bouclier	**X fois par combat**, 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) ou subir l'annonce normalement. X est égal à votre niveau dans cette compétence.
Expertise du Pavois X 💡	PEX = niveau + Entraînement au pavois	**X fois par combat**, vous pouvez annoncer "Rempart". Cette annonce vous empêche de bouger et vous pouvez le maintenir tant que vous ne bougez pas. Pour rappel "Rempart" est dissipé par une annonce "Rupture". X est égal à votre niveau de cette compétence
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.
Rage Berserker 🎭 💡	3 PEX + Constitution 2 + instinct de survie	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.
Résistance aux armes de traits X (et armes à feu) ✅	PEX = niveau	Vous avez appris à anticiper les trajectoires des projectiles afin de réduire la puissance de leur impact. Réduit les dégâts des armes de trait, à feu et piège de +1 par niveau de la compétence. **Les armes de traits, à feux ou piège ne font jamais moins de 1 dégâts**
Spécialisation à l'épée 💡	2 PEX + Entraînement à un type d'arme (standard, guerre, hast)	**Pour 1PEM,** 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 💡	2 PEX + Entraînement à un type d'arme (standard, guerre, hast)	**Pour 1PEM,** 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)

Compétence	coût	Description
Spécialisation au marteau 	2 PEX + Entraînement à un type d'arme (standard, guerre, hast)	**Pour 1PEM,** en portant un coup au corps à corps avec votre arme contondante (marteau, masse), annoncez "Botte Pacification" suivit de l'effet, si le coup touche (arme ou bouclier compris)
Spécialisation aux armes de jets 	2 PEX + Entraînement aux armes de jets	**Pour 1PEM,** en lançant une arme de jet, annoncez "Botte Entrave" si le coup touche (arme ou bouclier compris).
Galvanisation 	1PEX par Injonction	Vous pouvez choisir à l'achat une Injonction au choix entre les quatres suivantes, elles ne peuvent s'appliquer qu'aux membres de votre faction, chaque utilisation coûte 1PEM: **- Soutien** : "Pour [Faction], Relève toi ! Soin 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 **NB : Pensez à prévenir vos partenaires en amont des effets de vos Galvanisations.**
Rage Aveugle 	2 PEX+ Rage Berserker	Quand votre Rage Berserker se déclenche, vous commencez toujours par massacrer votre allié le plus proche. Cette envie est irrépressible et ce même si aucun allié n'est à portée de vue, il vous faut en traquer un. Tant que vous n'avez pas mis à l'agonie l'un de vos alliés, vous ne pouvez rien faire d'autre. Si votre Rage arrive à sa fin avant que vous ayez mis un allié à l'agonie, il ne se passe rien de plus que votre agonie (mort si vous avez subit un Assassinat). Si vous arrivez à mettre votre allié le plus proche à l'agonie dans les 30 secondes de votre Rage, vous enchaînez sur la cible la plus proche (alliée ou ennemie) et le temps de votre rage est prolongé jusqu'à ce que vous rempliciez les conditions pour passer Hors Combat ou que vous tombiez à cours de PEV temporaire. A chaque fois que vous mettez un de vos alliés à l'agonie vous réinitialisez vos 10PEV temporaires et les dégâts de votre arme augmentent de 1 jusqu'à la fin de votre Rage . Les effets de la Rage Berserker restent inchangés pour le reste (agonie à la fin ou mort si Assassinat..etc)

Compétences de Méta-Faction

Compétence	coût	Description
Guilde des Marchands et Itinérants 	2 PEX + Marchandage 1 ou Représentation	La Guilde des marchands et des itinérants a la charge des échanges de ressources et d'informations. Lorsque vous obtenez cette compétence, vous vous affiliez à la Guilde des Marchands et Itinérants et vous êtes considéré comme débutant votre parcours dans l'organisation. **Cela vous octroie un signe distinctif et des avantages en fonction de votre rang au sein de la GMI, tel que l'accès gratuit ou préférentiel à certains services comme la Maison de ventes aux enchères et à son catalogue ou à son Comptoir de Documentation et de Certification.** Votre progression au sein du réseau est définie par vos actes en jeu. Vous ne pourrez pas atteindre les plus hautes fonctions/rangs dans deux méta-factions ou plus en même temps. **Vous obtenez l'accès à l'annexe livret de la GMI à la validation de votre personnage.** **Consultez la lettre d'intention de la GMI pour vous assurez que ce jeu peut vous convenir.**

Compétence	coût	Description
Pèlerin Pestilenciaire 	2 PEX +Médecine 1 + Alchimie 1	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 Pélerin" qui peut vous ouvrir certaines voies.Votre progression au sein des Pélerins est définie par vos actes en jeu. Vous ne pourrez pas atteindre les plus hautes fonctions/rangs dans deux méta-factions ou plus en même temps. 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 Pélerin" 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.**
Réseau des Bas-Fonds 	2 PEX + 1 compétence de Roublardise	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 hautes fonctions/rangs dans deux méta-factions ou plus en même temps. 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.**

Notez que vous pouvez découvrir le jeu des méta-factions sans posséder la compétence associée mais qu'il vous faudra y investir vos PEX pour le poursuivre à l'OPUS suivant. Attention d'un point de vue RP, certaines Méta-faction peuvent mal prendre l'abandon et des conséquences diverses comme une dette d'argent ou de sang, voire la mort peuvent être requises à l'encontre d'un personnage par une Méta-faction.

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. Notez également qu'il est demandé un soin particulier aux Enéens, Kitsunées, Simiesque et Enyds afin de dissimuler la peau humaine. Pour les Ferreux, Thandemelines, les Galavar, Gobelin, Orc, Blème et autre espèce nécessitant du body painting, nous vous demanderons d'être vigilant sur le maquillage de toutes les partie visibles de votre peau.

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
Arachnéen**	1 PEX	Immunité Intoxication, Régénération et au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume. **Nécessite le port d'un costume d'homme arachnide, masque ou prothèse, membres supplémentaires.**
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 Blêmes 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**
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.**
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 au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume **Nécessite le port d'un costume conséquent (Eant, Treant, Dryade, Sylphe) à faire valider par l'organisation en amont.**
Félinéen**	1 PEX	Immunité Entrave, Régénération et au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume. **Nécessite le port d'un costume d'homme félin, masque ou prothèse, queue.**
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).**
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.**
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.

Espèces	coût	Description
Kamaléen**	1 PEX	Immunité Désespoir, Régénération et au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume. **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**
Kitsuné*	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité 1 au Vent et à la Lumière, et au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume 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 complète de 5 PEX, soit 3 à partir de 15PEX, 4 à partir de 20PEX… ect).**
Lycanéen**	1 PEX	Immunité Faiblesse, Régénérationet au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume. **Nécessite le port d'un costume d'homme loup, masque ou prothèse, queue.**
Minotoréen**	1 PEX	Immunité Recul, Régénération et au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume. **Nécessite le port d'un costume d'homme bovidé, masque ou prothèse, queue, cornes.**
Murinéens **	1 PEX	Immunité Vérité, Régénération et au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume. **Nécessite le port d'un costume d'homme rat, masque ou prothèse, queue.**
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**.
Saaranéen**	1 PEX	Immunité Pétrification, Régénération et au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume. **Nécessite le port d'un costume d'homme lézard, masque ou prothèse, queue.**
Simiesque*	1PEX	Art martial niveau 2 (le prochain niveau coûte 3PEX) , Vigilance niveau 1 (le prochain coûte 2 PEX) et au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume. **Nécessite le port d'un costume de singe/gorille intégral, masque ou prothèse.**
Thandemel * (Elfe de la Nuit) 💀	1 PEX	Maîtrise 1, Résistance et Affinité 1 à la Glace, au Vent et aux Ténèbres. Les Thandemelines 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 Thandemelines peut avoir n'importe quelle nuance du ciel nocturne mais pas une nuance de peau humaine.
Tritonéen**	1 PEX	Immunité Fascination, Régénération et au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume. **Nécessite le port d'un costume d'homme poisson/poulpe, masque ou prothèse, nageoires/tentacules.**
Ursuléen**	1 PEX	Immunité Peur, Régénération et au choix entre : ● Constitution niveau 1 ● Entraînement à une armure correspondant au costume. **Nécessite le port d'un costume d'homme ours, masque ou prothèse, queue.**

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