

# Règles de Jeu

## Les Chroniques de Mōhāj

### version 2.2

Décembre 2024



### **Disclaimer :**

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

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

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

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

<b>Sommaire</b>	
<b>Lexique</b>	<b>3</b>
<b>Sécurité physique et émotionnelle</b>	<b>3</b>
<b>Le combat</b>	<b>4</b>
Le pugilat	4
A distance	4
Le corps à corps	4
<b>Personnage</b>	<b>5</b>
Création	5
<b>Système de Santé</b>	<b>6</b>
Etats de personnage	6
L'achèvement	6
La Mort	6
<b>L'inter-partie</b>	<b>7</b>
La romance charnelle	7
<b>Limites du terrain de jeu, signalétique et murs</b>	<b>7</b>
<b>Les Langues</b>	<b>8</b>
<b>La Magie</b>	<b>9</b>
Résumé	9
Eléments	9
Subir un sort	9
<b>Compétences et Espèces</b>	<b>10</b>
Compétences générales	10
Compétences d'Érudition	11
Compétences d'Artisanat	12
Compétences des Bas-fonds (Roublardise)	13
Compétences de Magie	14
Compétences Martiales	15
Espèces de Personnage	17
<b>L'équipement</b>	<b>18</b>
Armure	18
Boucliers et Pavois	18
Armes	18
Arme de siège	18
Les coffres	18
Les coffres de Faction	19
Les coffres de Marchands	19
Les coffres de Quête	19
Les serrures	19
Pièges	19
Potions et consommables	20
Bonus et Malus	20
<b>Les factions</b>	<b>20</b>
Le camps de faction	20
La hiérarchie dans la faction	20
<b>Le jeu des Bas-Fonds</b>	<b>21</b>
Réseau des Bas-Fonds	21
Marché des Bas-Fonds	21
Informations des Bas-Fonds	21
Influence des Bas-Fonds	21
Espionnage des Bas-Fonds	21
Contrebande	21
Mot-de-Mort	22
<b>Les Annonces de jeu</b>	<b>22</b>
<b>Résumé des règles générales</b>	<b>23</b>

# Lexique

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Sécurité physique et émotionnelle

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

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

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

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

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

# Le combat

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

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

## Le pugilat

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

## A distance

Les arcs et arbalètes de GN ne doivent pas dépasser 26 livres de puissance. Seules les flèches et carreaux fabriqués par des professionnels sont autorisés. Pour des raisons de sécurité, il est interdit de viser au-dessus de la clavicule, l'entrejambe ou les doigts, tirer à moins de 3 mètres de la cible, à bout portant ou touchant, les tirs en cloches. Il est également interdit de réutiliser une munition tirée dans un même combat. Lors d'une bataille merci d'écarter les flèches et carreaux du champ de bataille de façon sécuritaire. Il est également interdit de parer les flèches et carreaux avec autre chose qu'un bouclier. Toutes les armes de traits font 4 dégâts, il n'est pas nécessaire d'annoncer des dégâts si ceux-ci ne sont pas modifiés.

## 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 sourd. La "prise de fer" appuyée ou prolongée est interdite afin de limiter les risques de détérioration du matériel. Les parades sont considérées effectives à partir du moment où la lame défensive intercepte la trajectoire de la lame attaquante avant la touche. Si la touche a lieu après l'interception, la touche n'est pas valide et ce afin de vous encourager à maîtriser la puissance de vos coups. Vous devez simuler le poids des armes. De fait, les coups "mitrailleuse" ne sont pas valides. Afin d'éviter l'effet "mitrailleuse", pensez à armer vos coups. Pour armer vos coups, vous devez plier le coude de 90 degrés entre chaque frappe.

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

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

# Personnage

## Création

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

- Maniement des armes standards
- Port des armures légères
- 1 langue maternelle parlée à choisir dans la liste exhaustive du Livret Monde
- Parler le commun (Cirionide)
- Pillage
- Achèvement
- Il peut bénéficier de 3 annonces Résurrection tout au long de sa vie.

Il possède également un mot secret fourni par l'organisation et noté sur la feuille de personnage. Si celui-ci lui est murmuré à l'oreille, il décède instantanément. Pour plus d'information, reportez-vous à la section Mot-de-Mort.

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

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

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

## Inventaire

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

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

Vous pouvez transporter plusieurs armes et plusieurs armures tant que vous possédez les emplacements nécessaires, cependant, vous ne pouvez porter effectivement qu'une seule armure à la fois et il n'est pas possible d'en changer pendant

un combat. L'action de changer d'arme doit pouvoir être représentée visuellement par le changement d'arme de GN, sinon vous ne pouvez pas changer d'arme au cours du combat. **Seul l'équipement que vous portez effectivement vous confère des bonus et malus.**

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

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

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



Toute ressource qui n'est pas rangée dans un inventaire ou un coffre validé orga est amenée à disparaître du jeu et sera à déposer aux orgas ressources ou au PC orga.

## Evolution

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

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

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

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

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

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

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

# Systeme de Santé

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

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

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

## Etats de personnage

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

**Malade :** Vous pouvez subir une contamination par l'annonce "Maladie". Retenez bien le nom de la maladie qui suit l'annonce que vous subissez car vous devrez aller le communiquer au Pc Orga. 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 au Pc Orga 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 Maladie. Les cartes maladies ne sont pas volables et n'utilisent pas d'emplacement.

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

**K-O\* :** Lorsque vous subissez cet état, vous êtes inconscient pendant la durée de l'annonce faite, ou à défaut 60 secondes

sans pour autant avoir perdu de PEV. Pendant ces 60 secondes vous êtes vulnérables à l'achèvement et au Pillage, tout autre annonce ou perte de PEV vous sort du K-O immédiatement. Vous subissez tout de même l'annonce et/ou la perte de PEV.

**Agonisant\* :** Quand vous arrivez à 0 PEV, vous tombez en agonie. 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.

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

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

## L'achèvement

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

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

## La Mort

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

**Passé ces 5 à 15 minutes, mettez-vous hors-jeu et rendez-vous IMMÉDIATEMENT au PC Orga sans interagir avec aucun joueur. Si vous avez subi un "Mot de Mort" rendez vous IMMÉDIATEMENT auprès de l'orga Bas-Fond sous les mêmes conditions. Dans tous les cas un questionnaire à destination des enquêteurs vous sera soumis**



# L'inter-partie

On appelle "inter-partie" le moment entre deux opus des Chroniques de Mōhāj. Vous pourrez 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. Si vous souhaitez converser avec une personne étrangère à votre faction, vous devrez envoyer un message privé dans le style d'une lettre à l'orga "relations charnelles et inter-parties" aka RCIP (Amandine) ou à votre orga de faction qui lui transmettra. Chaque joueur a la possibilité d'envoyer 1 missive durant la phase d'inter partie, les Diplomates en ont 5. Ces missives peuvent être à but social, diplomatique, commercial. Vous pouvez également, si vous êtes Diplomate, contacter les dirigeants de votre cité ou ceux d'autres cités, afin de leur faire une requête ou leur transmettre des informations. Il est nécessaire d'avoir obtenu en jeu le nom exact et complet de votre destinataire.

## 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 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 viol est un procédé scénaristique tout à fait interdit dans le cadre des chroniques de Mohaj. Votre personnage ne peut avoir que des relations consenties.

Durant les évènements : Vous aurez accès à un bordel, à vos risques et périls. Il s'agira d'une simulation par mécanique de tirage de carte, sans intervention d'interprète. Vous êtes une délégation officielle de votre cité. 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 le bordel. Vous pourrez négocier et signer des contrats de mariage, mais pas les consommer sur place.

Entre les évènements : Un système épistolaire géré par vos orgas, avec un nombre d'échanges limité sera mis en place durant la phase d'inter-partie. Vous pourrez alors annoncer votre intention de vous rapprocher charnellement de votre ou vos partenaires, avec ou non la volonté d'enfanter ou adopter. Si la demande est faite par toutes les parties concernées, l'orga responsable "relations charnelles et inter-partie" vous tiendra au courant de si vous avez réussi ou non, et des conséquences que cela a eu pour vous, pour vos partenaires et pour vos cités.

## 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 à leur verso 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.




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 est strictement indéplaçable. Vous pouvez interagir avec mais pas le déplacer.

# 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 un **L** avec votre main  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.

## 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 votre enveloppe de départ. 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 Cryptographie vous permet de déchiffrer les langues anciennes écrites.



# La Magie

## Résumé

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

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

## Lancer un sort

**L’incantation** doit être faite à haute et intelligible voix dans une langue que votre personnage connaît en une dizaine de syllabes. Vous devez également pendant l’incantation utiliser des rubans spécifiques (50cm par niveau de maîtrise, peut être plié ou découpé) aux énergies manipulées pour tracer des symboles dans l’air par de grands gestes bien visible :

*Feu : Rouge*

*Glace : Bleu*

*Terre : Orange*

*Vent : Vert*

*Lumière : Jaune*

*Ténèbres : Violet*

*Astral : Blanc*

Le **tracé** est laissé à votre appréciation mais rappelez vous qu’il s’agit de matérialiser les énergies que vous êtes en train de manipuler. L’incantation se termine lorsque le nom du sort est prononcé en totalité. Tout contact, même amical, ou annonce subi pendant l’incantation interrompt le sort mais les PEM sont utilisés. **Une fois le nom du sort prononcé qui se termine obligatoirement par l’élément utilisé**, vous devez faire les annonces du sort en indiquant la cible ou la zone d’effet avec vos bras ou par contact en fonction du sort.

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

## Eléments

La magie se base sur l’utilisation des éléments. Il en existe 6 rassemblés par couple d’éléments opposés :

Feu et Glace || Vent et Terre || Lumière et Ténèbres.

Et un 7ème, l’Astral.

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

Solaire et Abyssal || Céleste et Pestilent || Elyséen et Spectral || Céruléen et Infernal (cf livre de magie).

## Subir un sort

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

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

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

# Compétences et Espèces

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

La mention "PEX = niveau" signifie que vous devez payer le niveau en PEX, soit 1 PEX pour le premier niveau, 2 PEX, pour le deuxième niveau, 3 PEX pour le troisième niveau... etc. Les niveaux précédents sont systématiquement requis, il faut avoir le niveau 1 pour débloquent le niveau 2, etc... Ainsi, acquérir une compétence "PEX=niveau" au niveau 3 coûte 6PEX (1+2+3).

## Compétences générales

Compétence	coût	Description
PEM supplémentaire	PEX=niveau	Ajoute 1 PEM par niveau acheté. Pour rappel, quelle que soit la configuration votre nombre de PEM Max ne peut jamais excéder votre nombre de PEX.
PEV supplémentaire	PEX=niveau	Ajoute 1 PEV par niveau acheté. Pour rappel, quelle que soit la configuration votre nombre de PEV Max ne peut jamais excéder votre nombre de PEX.
Inventaire supplémentaire	PEX=niveau	Ajoute 1 emplacement d'inventaire par niveau acheté.
Régénération	3 PEX	En 1 heure de repos (pas de combat ou d'efforts) vos PEVs sont régénérés en totalité. Si vous avez été laissé à l'agonie à 0 PEV vous vous relevez au bout de 15 minutes avec 1 PEV... sauf si vous avez été achevé.
Concentration	3 PEX	En 15 min de méditation ou de repos (pas de combat, d'utilisation de PEM ou d'effort) vos PEM sont régénérés en totalité au lieu de 1 heure.
Instinct de Survie	2 PEX	Quand vous êtes agonisant vous n'êtes pas inconscient et pouvez vous déplacer en rampant pendant toute la durée de l'agonie et utiliser un unique élément de jeu consommable (carte de jeu de type consommable), vous ne pouvez pas utiliser de PEM. Vous pouvez appeler à l'aide.
Diplomate (Anciennement Noble)	1 PEX	permet de faire des saufs conduits ou des contrats de mercenariat au nom de sa faction. Permet de transmettre des propositions de Grands Accords aux autorités de sa faction en inter-partie. Ces derniers peuvent être acceptés ou non par les dirigeants de la faction. Octroie 5 courriers d'Inter-partie au lieu de 1.
Commandement (Anciennement Chef de guerre)	PEX=niveau	Permet de transmettre des ordres sur le planisphère à raison de 1 pour le niveau 1, 3 pour le niveau 2, 6 au niveau 3, 10 au niveau 4... par tour de planisphère.
Marchandage (Anciennement Marchand)	PEX=niveau	Vous obtenez par jour x actions de spéculation à la bourse et x actions d'achat de denrées à la bourse. X =1 au niveau 1, 3 au niveau 2, 6 au niveau 3, 10 au niveau ... Recharge à Minuit. De plus, vous obtenez un coffre de marchand de rang égal au niveau de cette compétence (voir Coffres).
Vigilance X	PEX=niveau	Vous disposez de X annonce "Vigilance" par jour (recharge à minuit) Si un personnage est en position de Discrétion, vous pouvez annoncer "Vigilance" en le pointant du doigt, ce qui annule sa Discrétion (sauf s'il annonce Résiste). De plus, dans les 15 minutes après un décès par "Mot de Mort", vous pouvez, auprès d'un orga, utiliser vos annonces "Vigilance" pour récolter des informations sur l'assassin (surnom dans le milieu, espèce, faction) à raison d'une information par annonce utilisée.
Représentation	3 PEX	Lorsque vous vous donnez en spectacle, ou que vous faites un discours, ou que vous présentez une production artistique de votre cru, vous pouvez dépenser 1 PEM pour faire une Annonce "Fascination 3 minutes de Masse". Vous avez alors l'attention de votre public, profitez-en.
Poche Secrète X	PEX=niveau	Vous pouvez porter une carte hors inventaire par niveau, inaccessible aux annonces Vol et Pillage. Une Autopsie révèle cependant les poches secrètes. Le grimoire ne peut être placé dans une poche secrète.

## Compétences d'Érudition

Compétence	coût	Description
Médecine	3 PEX	Hors combat, vous permet avec un RP libre de 3 minutes de soigner 1 PEV d'un personnage ou de réparer un membre mutilé, ou 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 opérer vous même mais tombez KO 30 secondes entre chaque intervention vous concernant.
Epidémiologie	Médecine +2 PEX	Vous pouvez soigner les maladies en trouvant le bon remède. Voir supplément Médecine avancée.
Autopsie	Médecine +2PEX	Dans un Hôpital, vous pouvez examiner un cadavre ou une enveloppe cadavre pour obtenir des informations sur son décès et révéler d'éventuelles poches secrètes. Nécessite un RP de 5 minutes dans l'Hôpital. NB: les Hôpitaux sont signalés par des pancartes.
Parler une langue	1 PEX	Pour parler une autre langue que le Cirionide (Commun) et votre langue natale, vous pouvez acheter cette compétence pour chaque autre langue que vous souhaitez parler. Pour choisir, référez vous au supplément Livret monde. Vous obtenez dans votre enveloppe de départ des informations sur les langues que vous parlez.
Lire et écrire	1 PEX	Vous permet de lire et écrire jusqu'à 3 langues <b>que vous parlez</b> référencées dans le Livret monde. Vous recevrez un document de jeu dans votre enveloppe de départ concernant les alphabets et subtilités des langues que vous lisez. Peut être acheté plusieurs fois pour lire et écrire 3 langues supplémentaires à chaque fois. La compétence n'est pas un prérequis pour l'artisanat.
Cryptographie	Lire et écrire +1 PEX	Permet de décrypter des langages anciens ou des codes secrets. Une annexe vous sera livrée en début de jeu.
Cartographie X	PEX=niveau	Vous obtenez dans votre enveloppe de départ une carte continentale avec 1 annotation de chaque type (Archéologie, Exploration, Stratégique) par niveau de cette compétence, ainsi qu'une carte régionale avec 1 annotation de chaque type par niveau de cette compétence et une carte locale vierge. Ces annotations ne comportent pas de description complémentaire, seulement le type de l'annotation. Les annotations peuvent varier d'un GN à l'autre. Il est possible d'obtenir des récompenses auprès de l'Orga Planisphère en divulguant publiquement des informations. Vous pouvez aussi vendre vos informations comme bon vous semble.
Archéologie X	Cartographie 1 + PEX=niveau	Vous obtenez dans votre enveloppe de départ sur votre carte 1 annotation continentale de type Archéologie, 1 annotation régionale de type Archéologie et 1 annotation locale de type Archéologie, par niveau de cette compétence en plus de celles obtenues avec votre compétence Cartographie. De plus, vous obtenez les descriptions de toutes les annotations de type Archéologie correspondante.
Exploration X	Cartographie 1 + PEX=niveau	Vous obtenez dans votre enveloppe de départ sur votre carte 1 annotation continentale de type Exploration, 1 annotation régionale de type Exploration et 1 annotation locale de type Exploration, par niveau de cette compétence en plus de celles obtenues avec votre compétence Cartographie. De plus, vous obtenez les descriptions de toutes les annotations de type Exploration correspondante.
Stratégique X	Cartographie 1 + PEX=niveau	Vous obtenez dans votre enveloppe de départ sur votre carte 1 annotation continentale de type Stratégique, 1 annotation régionale de type Stratégique et 1 annotation locale de type Stratégique, par niveau de cette compétence en plus de celles obtenues avec votre compétence Cartographie. De plus, vous obtenez les descriptions de toutes les annotations de type Stratégique correspondante.
Connaissance des légendes X	PEX=niveau	Vous permet de poser jusqu'à 2 questions par niveau par GN sur des événements du passé au PC Orga. S'appuyer sur des documents de jeu aide à avoir plus d'informations.

Ritualiste	Lire et écrire +3 PEX	Vous permet d'essayer de diriger des rituels avec une chance de ne pas mourir. Vous obtenez un rituel (à la discrétion de l'organisation) que vous savez exécuter dans votre enveloppe de départ, pouvant vous servir de base pour découvrir les mécaniques sous-jacentes. Notez qu'une grande partie des règles et du fonctionnement des rituels n'est pas explicite et est à découvrir en jeu. Quoiqu'il arrive un rituel n'est jamais anodin et peut avoir des impacts importants sur le jeu et l'univers. Voir supplément Rituel.
Psychologie	2 PEX	Après avoir discuté avec votre cible pendant 5 minutes vous pouvez lui annoncer "Vérité" et lui poser trois questions fermées (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.
Identification	Lire et écrire +3 PEX	Vous obtenez dans votre enveloppe de départ un Livret d'Identification qui permet d'obtenir des informations concernant des objets ou autre chose portant des numéros d'identification.
Archiviste X	Lire et écrire + PEX=niveau	Vous savez optimiser les rangements de parchemins et ouvrages. Vous avez 3 emplacements d'inventaire supplémentaires par niveau de la compétence dédiés uniquement au stockage d'objet de jeu (cartes) représentant 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) Vous n'avez pas besoin de l'original pour faire une copie, mais vous devez toujours utiliser les ingrédients nécessaires pour la fabriquer. Pour mémoriser, il vous suffit d'avoir eu l'original en main 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. 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 y laisser le message à découvrir par la compétence Identification.

## Compétences d'Artisanat

Compétence	coût	Description
Forgeron X	PEX=niveau	Vous êtes capable de réparer les armes d'hast, les boucliers et pavails brisés en 5 minutes dans un atelier de Forge. Vous êtes également capable de réaliser l'entretien des objets fabriqués par un Forgeron. 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 volables et pillables. <b>Vous obtenez 5 recettes de Forgeron à la création du personnage en fonction de votre faction.</b> Voir le supplément Artisanat ressources et commerce. 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
Ingénieur X	PEX=niveau	Vous êtes capable de poser un piège si vous avez la carte et le matériel ( cf Section Piège). Vous êtes également capable de réparer/réactiver un piège si vous avez la carte et le matériel. 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 volables et pillables. <b>Vous obtenez 5 recettes d'Ingénieur à la création du personnage en fonction de votre faction.</b> Voir le supplément Artisanat ressources et commerce. 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
Alchimiste X	PEX=niveau	Vous êtes capable d'identifier des poisons, des potions et des remèdes. 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 volables et pillables. <b>Vous obtenez 5 recettes d'Alchimiste à la création du personnage en fonction de votre faction.</b> Voir le supplément Artisanat ressources et commerce. 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

Orfèvre X	PEX=niveau	Vous êtes capables d'identifier les pierres et pierres précieuses inconnues. 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 volables et pillables. <b>Vous obtenez 5 recettes d'Orfèvre à la création du personnage en fonction de votre faction.</b> Voir le supplément Artisanat ressources et commerce. 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
Tailleur X	PEX=niveau	Vous êtes capable d'identifier des tissus, peaux, cuirs et autres éléments et matériaux d'étoffes. 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 volables et pillables. <b>Vous obtenez 5 recettes de Tailleur à la création du personnage en fonction de votre faction.</b> Voir le supplément Artisanat ressources et commerce. 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
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. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
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. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
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. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
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. Voir le supplément Artisanat ressources et commerce.
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). Voir supplément Artisanat.

## Compétences des Bas-Fonds (Roublardise)

**L'achat d'une compétence des Bas-Fonds vous octroie obligatoirement un surnom dans le milieu à noter sur votre feuille de personnage. Vous obtenez dans votre enveloppe de départ un livret spécifique aux Bas-Fonds.**

Compétence	coût	Description
Escamotage	1 PEX	Hors combat engagé, en arrivant par derrière votre cible, posez une main sur son épaule et une dague sans âme sur sa nuque. Si vous réussissez, annoncez "Vol". Votre cible doit vous donner son Inventaire ( <b>dont son Grimoire et ses recettes</b> ) sans se retourner puis compter 30 secondes à haute voix avant de se retourner et réagir. Vous ne pouvez prendre qu'une seule carte volable dans l'inventaire de votre cible. Posez ensuite l'inventaire dans le dos de votre victime et utilisez le temps restant pour fuir avant la fin des 30 secondes ! Attention certains objets ne peuvent être volés mais c'est spécifié sur la carte.
Crochetage	2 PEX	Vous autorise à essayer d'ouvrir les coffres et les cadenas à code qui ferment certains coffres. Une fiche avec des codes partiels vous sera fournie. Il est interdit d'essayer d'ouvrir les cadenas et coffres dont vous n'êtes pas propriétaire sans cette compétence.
Désamorcer un piège	1 PEX	Vous pouvez essayer de récupérer la carte du piège pour le désactiver. Attention, si le piège se déclenche dans les 10 secondes après avoir récupéré la carte, vous en subissez les effets quand même. Voir supplément Artisanat.
Backstab	2 PEX	<b>La cible et l'agresseur</b> 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. Si vous réussissez, pour 1 PEM vous pouvez annoncer "Assomme".

Mot-de-Mort (ex-Assassinat)	Backstab +3 PEX	Vous maîtrisez la technique du Mot-de-Mort vous permettant de tuer à coup sur une cible. Reportez vous au chapitre Mot-de-Mort de la Section Bas-fonds pour plus d'information.
Réseau des Bas-Fonds X (ex-Réseau d'information et Marché Noir)	PEX=niveau	Vous obtenez un signe distinctif des Bas-fonds vous permettant d'accéder à certains services tel qu'un réseau d'information, le Marché Noir et la Contrebande. Dans votre enveloppe de départ de jeu, vous obtenez pour chaque niveau de cette compétence un nombre de pièces des Bas-fonds égal au cumul des niveaux atteint. Soit, 1 au niv 1, +2 au niv 2 donc 3 au total, +3 au niv 3 donc 6 au total...etc Pour plus d'information reportez vous à la Section Bas-Fond.
Discrétion	2 PEX	Hors Combat et hors vue, si vous vous positionnez un genou à terre et les bras en croix au-dessus de la tête, vous êtes invisible tant que vous restez dans cette position. Attention, une annonce "Vigilance" vous désignant révèle votre position..
Esquive Instinctive	2 PEX	Une fois par combat, si un coup devrait vous mettre à 0 PEV, vous pouvez annoncer "Esquive".
Frappe Empoisonnée	2 PEX	Pour 1 PEM en portant un coup en combat au corps à corps, vous pouvez annoncer "Botte Intoxication", si le coup touche (arme ou bouclier compris), l'effet s'applique.
Diversion	Représentation +2 PEX	Lors de vos Représentations vous pouvez déterminer un mot clef, s' il est prononcé pendant la Fascination de masse, tout ceux le connaissant ne sont plus affectés par cette Fascination et annonce "Résiste".

## Compétences de Magie

Compétence	coût	Description
Grimoire X	Lecture écriture + Maîtrise [Élément] niv 1 + PEX=niveau	Vous possédez un Grimoire, un inventaire supplémentaire dédié aux sorts qui vous permet de stocker 2 parchemins de sort (cartes des sorts) par niveau acheté. Les parchemins étant reliés, il faut 5 minutes de RP dans votre camp de faction pour insérer un nouveau parchemin ou changer un sort du grimoire. 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 Vol ou Pillage vous devez donner votre Grimoire avec votre Inventaire. <b>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.</b>
Sorts (création uniquement)	Grimoire 1 + 2 PEX	Vous acquérez 3 sorts parmi la liste des sortilèges disponibles. Votre premier sort doit être en relation avec votre Faction. Pour rappel, les sorts peuvent être obtenus en jeu sans coût en PEX. <b>Rappel : Vous devez pouvoir les placer dans votre Grimoire et avoir la maîtrise de l'élément utilisé pour pouvoir les lancer.</b>
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.
Résistance [Élément]	3 PEX par élément	Pour 1 PEM vous permet une annonce Résiste à l'élément choisi. Lumière, Ténèbres et Astral ne sont pas sélectionnables à la création. Pour les sort Infernaux (Feu+Ténèbres), Abyssaux (Eau+Ténèbres), Spectraux (Air+Ténèbres), Putrescent (Terre+Ténèbres), Céleste (Air+Lumière), Céruléen (Glace+Lumière), Élyséen (Terre+Lumière), Solaire (Feu+Lumière), vous devez disposez des deux Résistance adéquates et utiliser 2 PEM. Vous devez annoncer "Résiste".
Résistance [Annonce]	3 PEX par annonce	Pour 1 PEM vous permet une annonce Résiste à l'annonce choisie à la création. Choisir l'annonce à l'achat dans : Assomme, Recul, Faiblesse, Entrave, Brise, Pétrification, Vérité, Désespoir, Fascination, Peur, Intoxication. Vous devez annoncer "Résiste". NB : Il existe également des résistances aux annonces Vigilance, Résurrection, Anima, Pillage...etc ne soyez donc pas surpris si vous rencontrez ces résistances hors achat à la création.



Immunité X	Résistance [Élément] ou [Annonce] +3 PEX	Permet une immunité totale à l'élément ou à l'annonce. Attention, l'immunité à un élément concerne également les effets bénéfiques tels que les sorts de soin. Vous devez annoncer "Résiste"
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.
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).
Convertir la Vie en Mana	3 PEX	Uniquement si vous avez plus d'1 PEV, vous pouvez tomber à 1 PEV pour récupérer tous vos PEM. Les soins magiques ou non ne fonctionnent plus sur vous pendant 15 minutes. Cette pratique est considérée comme de la nécromancie ou de l'occultisme par plusieurs cultures.
Efficience	Grimoire 3 +2 PEX	Les sorts présents dans votre grimoire vous coûtent 1 PEM de moins à lancer (avec un minimum de 1).
Fabrication de Sort	Maîtrise [Élément] X + 2 PEX	En rassemblant des ingrédients, vous pouvez fabriquer des sorts d'un élément dont vous avez la Maîtrise (Exemple des sorts de feu si vous possédez la Maîtrise élémentaire du feu) Voir supplément Livret de Magie. Certains sorts nécessitent une plus grande maîtrise pour être créés ou recopiés
Compréhension de la magie complexe	2 Maîtrise {Élément] X différentes +3 PEX	Vous permet d'utiliser les sorts des éléments complexes correspondants aux maîtrises élémentaires possédés : Infernaux (Feu+Ténèbres), Abyssaux (Eau+Ténèbres), Spectraux (Air+Ténèbres), Putrescents (Terre+Ténèbres), Céleste (Air+Lumière), Céruléen (Eau+Lumière), Élyséen (Terre+Lumière), Solaire (Feu+Lumière). Les niveaux des maîtrises concernées s'additionnent pour la puissance du sort.

## Compétences Martiales

Compétence	coût	Description
Maniement* des armes standards	0 PEX	Permet l'utilisation du bâton (jusqu'à 2m20, parade uniquement ou utilisation de sort à contact, sinon 0 dégâts), et des armes de corps à corps de moins de 90 cm .
Maniement* des Armes de guerre	1 PEX	Permet l'utilisation d'armes de plus de 90 cm et moins d'1m50. Les armes de plus de 1m10 doivent être maniées à deux mains. De plus, votre score de pugilat augmente de 1.
Maniement* des Armes d'Hast	Maniement des armes de Guerre +3 PEX	Permet l'utilisation d'armes de plus d'1m50 jusqu'à 2m20. Ces armes doivent être maniées à deux mains. Le porteur d'une telle arme ne peut courir ou charger.
Maniement* des armes de jets	1 PEX	Permet l'utilisation d'armes de jet (couteau de lancé, pierre) Elles ne doivent pas avoir d'âme. Vous pouvez stocker 3 armes de jet par emplacement dans votre inventaire.
Maniement* des armes de trait	1 PEX + Maniement armes de jets	Permet l'utilisation d'arc ou d'arbalète. Vous pouvez stocker 5 flèches ou carreaux par emplacement dans votre inventaire. Les objets "carquois" permettent de stocker plus de flèche sur un même emplacement d'inventaire.
Maniement* du Bouclier	1 PEX	Permet d'utiliser un bouclier dans une main et une arme dans l'autre. Le bouclier ne doit pas dépasser 80 cm dans sa plus grande longueur.
Maniement* du Pavois	Maniement du Bouclier +3 PEX	Permet d'utiliser un bouclier de maximum 120 cm dans sa plus grande longueur. Le porteur d'un tel bouclier ne peut courir ou charger.
Ambidextrie 1	1 PEX	Permet d'utiliser une arme de guerre de moins d'1m10 et une arme standard (hors bâton) en même temps, ou deux armes standards (hors bâton). De plus, votre score de pugilat augmente de 1. Pour manier une arme de guerre vous devez posséder la compétence Maniement des armes de guerre.
Ambidextrie 2	+Ambidextrie 1 + Maniement des Armes de guerre +1 PEX	Permet d'utiliser une arme de guerre dans chaque main. Dans la limite de 110 cm au maximum.



Port d'armure (légère) 1	0 PEX	Vous permet de porter une armure légère. Si vous portez une Armure légère, votre nombre de PEV max augmente de 1. cf Section Equipement.
Port d'armure (intermédiaire) 2	1 PEX	Vous permet de porter une armure intermédiaire. Si vous portez une Armure intermédiaire, votre nombre de PEV max augmente de 3, votre nombre PEM max diminue de 1. cf Section Equipement.
Port d'armure (lourde) 3	Port d'armure 2 +1 PEX	Vous permet de porter une armure lourde Si vous portez une Armure Lourde, votre nombre de PEV max augmente de 5, votre nombre PEM max diminue de 2. De plus, votre score de pugilat augmente de 1. cf Section Equipement.
Résistance aux armes de traits 1 / 2 / 3	PEX = niveau	Vous avez appris à anticiper les trajectoires des projectiles afin de réduire la puissance de leur impact. Réduit les dégâts des armes de trait et piège du niveau atteint. Cette compétence n'est active que si vous portez une armure au moins intermédiaire (Port d'armure 3 obligatoire pour le niveau 3). Exemple avec le niveau 2, les flèches vous font 2 dégâts au lieu de 4. Max 3.
Bottes secrètes	2 PEX par botte	Vous pouvez choisir à l'achat une annonce "Botte" au choix entre Recul 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. Les niveaux précédents sont requis. Annoncez seulement le total de dégât au moment de la touche. Max 4.
Esquive	2 PEX	Pour 1 PEM vous pouvez annoncer Esquive pour contrer un coup physique qui aurait dû vous toucher. Augmente votre score de pugilat de 1.
Arts martiaux	PEX=niveau	Votre score de Pugilat augmente de 1 par niveau.
Rage Berserker	2 PEV sup. +instinct de survie +3 PEX	Lorsque vous tombez à 0 PEV, vous restez debout 30 secondes de plus avec 10 PEV temporaires. Vous tombez agonisant à la fin des 10 PEV temporaires ou des 30 secondes. Les soins magiques ou non ne fonctionnent pas durant ces 30 secondes. Vous ne pouvez pas fuir et êtes immunisé à la Peur jusqu'à la fin des 30 secondes. Vous devez pousser un cri de rage au début des 30 secondes.
Galvanisations	1 PEX par Injonction	Vous pouvez choisir à l'achat une Injonction au choix entre les trois suivantes, elles ne peuvent s'appliquer qu'aux membres de votre faction, chaque utilisation coûte 1PEM : - <b>Soutien</b> : " <b>Pour [Faction], Relève toi ! Soin 1</b> " : au contact rend 1 PEV à un agonisant de votre faction. - <b>Moral</b> : " <b>Pour [Faction], Reprends toi !</b> " : au contact rend 1 PEM à un personnage de votre faction. - <b>Charge</b> : " <b>Pour [Faction], Chargez !</b> " : au contact sur un personnage de votre faction Hors Combat, lui octroie une annonce Brise au prochain coup porté dans les 30 prochaines secondes. - <b>Dernier Carré</b> : " <b>Pour [Faction] Tenez la ligne !</b> " : 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.

## Espèces de Personnage

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

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

\*\*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.

# L'équipement

## Armure

L'apparence et l'encombrement conditionne le type :

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

**Exemple:** Si vous disposez de deux épaulières et d'un casque en cuir rigide, vous disposez du nombre minimum de pièces pour une armure intermédiaire.

**Il n'est pas possible de porter 3 pièces d'armure pour des raisons d'esthétisme sans en avoir la compétence.**

Pour pouvoir utiliser une armure vous devez posséder la compétence adéquate. **Une pièce d'armure s'entend comme une partie couvrant au moins 25% d'un emplacement d'armure. Il existe 10 emplacements d'armures :**

**tête, torse, épaule droite, épaule gauche, bras droit, bras gauche, cuisse droite, cuisse gauche, jambe droite, jambe gauche.**

On considère que chaque emplacement d'armure n'accueille qu'une seule pièce d'armure quelle que soit le nombre de morceaux ou pièces superposées.

Une armure n'utilise qu'un emplacement d'inventaire quel que soit le nombre d'emplacement d'armure qui la composent et doit être accompagnée d'une carte. Pour que la carte de l'armure puisse être utilisée, vous devez pouvoir la représenter réellement.

Les cartes d'armures peuvent être volées dans le cadre d'un **Pillage** mais pas d'un **Vol**.

## 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 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.

**Seul le propriétaire d'un coffre peut l'ouvrir** (sans déclencher les pièges) **et le déplacer** (en marchant et en le tenant à au moins 2 mains). 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.

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

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

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

**Les coffres doivent toujours rester en jeu et être accessibles.**

Il existe principalement 3 types de coffre :

- Les coffres de Marchand
- Les coffres de Faction
- Les coffres de Quête

## Boucliers et Pavois

Seuls les boucliers et pavois "Full Mousse" sont acceptés. Ils permettent de parer les coups physiques et les tirs d'arme de trait. Les coups de boucliers sont interdits. **Les Bottes s'appliquent même si le coup est paré avec un bouclier.**

## Armes

**Toutes les armes de corps à corps font 1 dégât.**

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

**Les armes de jet font 1 dégât.**

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

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

Les armes brisées peuvent être réparées par un Forgeron.

## Arme de siège

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

**Elles ne peuvent être utilisées qu'en présence d'un orga** qui se chargera en fonction de désigner les cibles à l'aide d'un Time Freeze / Time In

## Les coffres de Faction

Chaque camp possède un seul et unique coffre de faction fourni par l'organisation. Ce coffre est de rang 6, peut donc contenir 60 cartes d'objet de jeu maximum, accueillir jusqu'à 3 serrures et 3 pièges. Bien que la Faction en soit propriétaire, il n'est pas déplaçable et se trouve entreposé dans la salle des coffres de la Banque/Bourse. Il 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.

## 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 serrures

Les serrures de coffre ou autre ne peuvent être manipulées qu'avec la compétence **Crochetage**. Les serrures sont représentées par des cadenas à codes qui sont remis au PC Orga en échange de la carte serrure. Pour ouvrir la serrure, il faut donc trouver le code du cadena en vous servant de la feuille de Crochetage (fournie dans l'enveloppe de départ avec la compétence Crochetage) où certains codes sont partiellement donnés.

**Il existe 4 niveau de serrure :**

- cadenas bleus : code à 3 chiffres dont deux donnés.
- cadenas blancs : code à 3 chiffres dont un donné.
- cadenas rouge : code à 3 chiffres dont aucun donné.
- cadenas noir : code à 4 chiffres dont aucun donné.
- cadena à clef : à vous de trouver la clef pour l'ouvrir

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

## Pièges

Si vous entendez une clochette tinter, 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.

### Poser un piège

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

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

### Désamorcer un piège

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

## Potions et consommables

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

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

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

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

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

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

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

## Bonus et Malus

Les effets de même type ne se cumulent pas, seul le plus favorable s'applique en plus des effets standards des armures, quelque soit leur origine (équipement, consommable, sortilège ou autres).

Par exemple, une armure lourde Praetorienne octroie 1 PEV et 1 PEM supplémentaires en plus de son effet standard de +5PEV et -2PEM.

Si vous possédez une lame gardienne octroyant 2 PEV supplémentaires, les effets s'appliquant seront 2 PEV et 1 PEM supplémentaire en plus des effets standards de l'armure (+5PEV et -2PEM) et non pas 3 PEV et 1 PEM.

De même, si un équipement vous offre une annonce "Esquive" par jour et un autre une annonce "Esquive" par combat, seul l'Esquive pas combat est à prendre en compte.

## Les factions

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

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

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

- Lors de certains actes de jeu comme les assassinats votre faction peut être la société secrète.
- Vous pouvez bénéficier des effets des Galvanisations de votre faction et de vos Sociétés Secrètes.

## Le camps de faction

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

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

## La hiérarchie dans la faction

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

compétences comme Diplomatie ou Commandement octroient une place plus élevée dans la hiérarchie de la faction.

# Le jeu des Bas-Fonds

Lorsque vous choisissez une compétence des Bas-Fonds, votre personnage devient familier avec la culture des Bas-Fonds, ses codes et ses règles. Ce qui se traduit par un Surnom dans le milieu (inscrit sur votre feuille de personnage) et un livret d'informations lore des Bas-Fonds dans votre enveloppe de départ.

## Réseau des Bas-Fonds

La compétence Réseau des Bas-Fonds vous permet d'obtenir un Badge des Bas-Fonds (non volable, non pillable, il symbolise votre statut et renommée dans les Bas-Fonds).

Vous obtenez également de la monnaie des Bas-fonds vous permettant d'utiliser certains services grâce à votre Badge, à raison de 1 au niveau 1, +2 au niveau 2, +3 au niveau 3, +4 au niveau 4...etc Cette monnaie peut également être obtenue en jeu par les détenteurs du Badge des Bas-fonds. Vous êtes également libre d'échanger cette monnaie spécifique entre personnage joueur, attention cependant d'être bien informé du code et des règles des Bas-Fonds pour vous éviter d'éventuels problèmes non désirés.

## Marché des Bas-Fonds

Un personnage avec un Badge des Bas-fonds peut accéder au marché noir, appelé également Marché des Bas-Fonds. En présentant son Badge aux Personnages Non-Joueurs affiliés aux Bas-Fonds (présentés dans le Livret Bas-Fonds dans votre enveloppe de départ), il peut accéder à un marché de ressources frappées de monopole ou d'illégalité ou simplement rares et précieuses. Si des ressources sont disponibles, elles seront à acheter aux PNJS des Bas-Fonds en Dragon et non en monnaie des Bas-Fonds. Attention, de telles denrées ont probablement un coût prohibitif. Il est possible de passer des commandes et de les recevoir dans le coffre de Faction.

## Informations des Bas-Fonds

( coûte 1 pièce des Bas-Fonds )

Un personnage avec un Badge des Bas-fonds peut acheter une information pour une pièce des Bas-Fonds aux PNJs des Bas-Fonds présentés dans le Livret Bas-Fonds. L'inverse est également vrai.

## Influence des Bas-Fonds

( coûte 1 pièce des Bas-Fonds )

Un personnage avec un Badge des Bas-fonds peut augmenter ou diminuer l'influence d'une faction sur un hexagone du Planisphère de 1 point pour 1 pièce des Bas-Fonds.

## Espionnage des Bas-Fonds

( coûte 1 pièce des Bas-Fonds )

Un personnage avec un Badge des Bas-fonds peut obtenir une copie d'une correspondance ayant eu lieu en inter-partie ou d'un Ordre donné à une unité sur le Planisphère. Il faut être précis sur la demande formulée auprès d'un PNJs des Bas-Fonds présentés dans le Livret Bas-Fonds pour que le document soit retrouvé puis déposé dans le coffre de faction du personnage. Ce service coûte 1 pièces des Bas-Fonds.

## Contrebande

( coûte 1 pièce des Bas-Fonds )

Un personnage avec un Badge des Bas-fonds peut faire livrer de façon sécurisée un objet de jeu à un destinataire du moment qu'il connaît le nom du destinataire et le nom du lieu où il se trouve. Le service est à utiliser contre une pièce des Bas-Fonds auprès des PNJs des Bas-Fonds présentés dans le Livrets Bas-Fonds.

## mot-de-mort

Vous avez passé un pacte avec la Rose Noire. En contrepartie d'informations précises nécessitant un véritable travail de traque, vous pouvez obtenir auprès de la Rose Noire "le mot de mort" d'un personnage. Si celui-ci est prononcé à l'oreille de son propriétaire, il décède instantanément et ne peut être ramené à la vie d'une quelconque manière.

Pour obtenir le mot de mort d'un personnage, un personnage possédant la compétence "Mot-de-Mort" doit obtenir toutes les informations demandées par la Rose Noire concernant sa cible dans le formulaire suivant.

Nom et Prénom de la Cible : _____ Faction de la Cible : _____ Espèce de la Cible : _____	Surnom de l'assassin : _____ Espèce de l'assassin : _____ Faction de l'assassin : _____
Description physique de la cible : _____ Objet distinctif que porte la cible : _____ Équipement visible de la cible (armes et armures) : _____	
La cible est-elle porteuse d'un Badge des Bas-fonds ? Oui Non Si oui, quel est le Surnom dans les Bas-fonds de la cible ? _____	
Quels sont les titres et fonctions officiels de la cible au sein de sa faction ? _____	
La cible appartient-elle à des Sociétés Secrètes autres que les Bas-Fonds ? Oui Non Si oui, lesquelles ? _____ Quels sont ses titres et fonctions au sein de ces Sociétés Secrètes ? _____	
Quels sont les noms et prénoms d'un parent proche (père, mère, frère, soeur, enfant, oncle, tante, grand-parent, cousin, cousine) ou géniteurs de la cible ? _____	
Fait notable réalisé par la cible au cours de sa vie : _____	
Motivation du décès de la cible par l'usage du Mot-de-Mort : _____	

Si le compte rendu de traque est jugé suffisant par la Rose Noire, vous obtiendrez alors le Mot-de-Mort de votre cible, sinon, elle pourra vous demander des compléments d'informations.

## Les Annonces de jeu

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

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

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

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



## Résumé des règles générales

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

**Botte [effet]**: L'effet suivant s'applique à la place des dégâts sur une touche, même parée.

**Brise** : Le bouclier ou l'arme d'hast touché est brisé. Un pétrifié touché par “Brise” perd 1PEV.

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

**Maladie X** : Allez au PC Orga retirer votre carte maladie en indiquant le nom X.

**Mot de Mort [mot secret]** : Si le mot secret prononcé est celui inscrit sur votre fiche de personnage, vous êtes mort et immunisé à la Résurrection et à l'Anima pendant une heure.

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

**Pugilat X** : La cible doit répondre en annonçant son score de Pugilat. Le plus bas des deux finit K-O.

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

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

**Résiste** : la cible a résisté à un effet ou un élément.

**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.

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

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

**Vigilance** : Révèle un personnage en position de Discretion au bout de 10 secondes.

**Vol** : La cible donne son Inventaire sans regarder, puis compte 30 secondes avant de réagir.

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

**... de Masse** : Tout personnage à portée de voix dans la zone désignée subit l'annonce. Résistances et immunités s'appliquent individuellement.

---

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

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

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

**Duel \*\***: La cible ne peut qu'affronter l'origine de l'effet tant qu'elle ou l'origine de l'effet n'est pas agonisant ou jusqu'à la fin de la durée de l'effet.

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

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

**Fascination \*\***: Tant que la cible est Hors Combat, elle ne peut qu'écouter/observer l'origine de l'effet.

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

**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.

**Pacification \*\***: La cible est apaisée et perd toute volonté de se battre à moins d'être agressée.

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

**Plénitude \*\***: La cible ressent un sentiment de bien être dont l'intensité est laissée à son appréciation.

**Vérité \*\***: La cible ne peut répondre que la vérité à toutes questions fermées, avec une réponse par Oui ou 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 ne sont pas censés se rendre compte de l'effet.

**\*\*Par défaut la durée des effets est de 1 minute si aucune durée n'est précisée.**

- Les armes de corps à corps et de lancer font 1 dégât, hors annonces spécifiques.

- Les armes de traits et les pièges font 4 dégâts.

- Quand on entend une clochette, on subit les effets d'un piège (4 dégâts).

- On ne peut désamorcer un piège qu'avec la compétence adaptée.

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

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

- Un coffre de faction n'est pas déplaçable.

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

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

- Les noms des sortilèges contiennent le nom de l'élément.

- Code couleur des rubans : Feu (rouge), Glace (bleu), Vent (vert), Terre (orange), Lumière (jaune), Ténèbres (violet), Astral (blanc).

- Vos PEVs sont votre espérance de vie, les dégâts vous en retirent. Ils ne se régénèrent pas naturellement, hors compétence adaptée.

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

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

- Vous ne pouvez subir de Résurrection qu'une fois tous les 4 PEX soit. 3 pour 12 PEX, 4 pour 16 PEX...

- 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.

- Les effets de même nature ne s'additionnent pas, seul le plus puissant s'applique.

- Pour signifier que j'utilise une langue autre que le Cirionide (commun) je forme 🙌 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

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

**Signalétique** :  Ne pas déplacer |  Ne pas toucher |  Ne pas franchir



Toutes ressources qui n'est pas rangée dans un inventaire ou un coffre validé orga est amené à disparaître du jeu et sera à déposer aux orgas ressources.

## Suivi de Version :

- V1.00 : version initiale
- V1.1 : Version Août 2023 correction, reformulation, précision et nouvelles compétences (objectif d'améliorer la progression des personnages dans la durée)
  - **Reformulation des conditions de retour en hors combat dans Combat**
  - **changement de la puissance accepté des arcs de 23 à 26 livres page 4**
  - ajout de la notion de limite max des PEV et PEM basé sur les PEX page 5 dans Evolution
  - ajout/modification de la mécanique de résurrection page 6 dans Evolution
  - reformulation de la mécanique de Maladie page 6 dans Etats de personnage
  - **ajout de la mécanique de mutilation et de l'état Mutilé**
  - **Ajout de la mécanique d'inter-partie et relation charnelle**
  - **Ajout du point concernant les limites de terrains de jeu, les murs et les passages secrets.**
  - ajout de la taille de ruban pour la magie en fonction du niveau de maîtrise dans Magie
  - précision "même amical" dans les cas de rupture d'incantation par contact dans Lancer un sort
  - précision concernant la mention "PEX=niveau" dans Compétence et Espèce
  - précision concernant instinct de survie
  - **modification concernant la compétence Vigilance, rassemblée en une seule et unique compétence**
  - **modification de la compétence Représentation**
  - **modification de Poche Secrète pour prendre en compte l'Autopsie et précision**
  - **modification de médecine pour prendre en compte les mutilations et les intervention sur soi-même**
  - **ajout de la compétence Autopsie**
  - précision concernant lire et écrire
  - **modification de la compétence Connaissance des Légendes**
  - reformulation concernant la compétence Ritualiste
  - précision concernant la compétence Psychologie
  - **modification de la compétence Identification**
  - **modification de la compétence Archiviste pour se conformer à la règle d'une carte par emplacement**
  - **modification de la compétence Mémorisation**
  - **ajout de la compétence Art Subliminal**
  - **Modification des métiers de l'artisanat par fusion des métiers de même type et ajout du métier de tailleur**
  - **Modification et reformulation des métiers de récolte**
  - **Reformulation et précision pour Escamotage**
  - **Modification Réseau d'information**
  - **Précision pour Marché noir**
  - **correction et précision pour Grimoire**
  - **correction et précision pour Sorts**
  - **correction, ajout de Fascination dans les Résistances**
  - **correction et précision pour Immunité**
  - **exemple ajouté pour Maîtrise**
  - **correction de formulation pour Effiscience**
  - **précision pour Fabrication de Sort**
  - **Précision pour Ambidextrie 2**
  - **Précision pour Rage Berserker**
  - **reformulation et précision pour les Armures dans Equipement**
  - **Précision concernant les bottes dans Bouclier**
  - **reformulation pour Arme de siège**
  - **modification dans poser un piège pour prendre en compte les modifications de métiers**
  - **modification dans Désamorcer un piège pour prendre en compte les modification de métiers**
  - **ajout des cadenas à clef dans coffres et serrures**
  - **précision concernant le jeu de nuit**
  - **précision concernant la Vigilance dans jeu de nuit**
  - **mise à jour du résumé de règles et des annonces**
  - **et probablement plein de petites corrections...**
- 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'ast 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.
- V2.1 : Version Juin 2024 ajout du jeu des langues et ajout de rappels de mécaniques de règles supplémentaires dans la page de résumé de règle. ajout de la licence creative common
- V2.2 : Version Décembre 2024 l'incantation magique passe à 10 syllabes au lieu de 10 mots