

LE
LIVRE
DES
RÈGLES

LES PERSONNAGES

- Chaque personnage doit avoir un nom et une profession, une race, une origine, une histoire, un costume, des accessoires de jeu et des perles de compétences pour pouvoir jouer. L'histoire, la race et tout autre détail de votre personnage est libre, mais doit être validé par un orga.

LES PERLES DE COMPETENCE

**- UNE PERLE SANS JOUEUR N'A PAS DE POUVOIR -
- UN JOUEUR SANS PERLE N'EXISTE PAS -**

- Les **PERSONNAGES SERONT CREEES A PARTIR DE PERLE DE COMPETENCE** que vous pouvez investir où bon vous semble. Ces perles sont scellées physiquement sur un collier que vous devez **TOUJOURS** avoir sur vous.
- Chaque joueur aura **4 PERLES DE COMPETENCES A SA CREATION** et **CHAQUE PERLE DONNE DES CAPACITES SPECIALES** au joueur qui la porte.
- Les **CAPACITES SONT CUMULATIVES**, ce qui veut dire que, si vous investissez deux perles en carrière de guerrier, vous aurez les capacités de la première perle additionnée aux capacités de la deuxième perle etc.
- Les perles de compétences scellées sur un collier ne sont **PAS VOLABLES !**
- Les perles de compétences non scellées sont **VOLABLES, ECHANGEABLES** etc.
- Une perle non scellées peut être sacrifiée pour éviter la mort définitive d'un personnage après un achèvement. Attention, il n'est pas obligatoire que la perle soit la propriété du personnage mort !!!
- Chaque type de perle aura une forme, une couleur et une taille bien spécifique.

LES POINTS DE VIE

Ils seront attribués avec les perles de compétence. **Une perle donne 1 point de vie**, sauf cas particulier.

- les **POINTS DE VIE NE REGENERENT JAMAIS** sauf par un soin magique ou traditionnel.

LES COSTUMES

- Les costumes sont notés et nous prenons en compte : L'esthétique, l'encombrement, les détails qui tuent et l'adéquation avec le perso qui vous représentez, s'il est acheté ou fait main ... **Nous donnerons une note allant de -1 à 3 en fonction de ces critères.**

**LES POINTS DE COSTUME SONT CONSIDERES COMME DES POINTS DE VIE !
VOILA QUI RECOMPENSERA LES BOSSEURS**

LE SYSTEME D'ARMURE

- Les orgas noteront le costume et l'armure des joueurs au moment de la remise des feuilles de perso
- Avoir un casque rigide ajoute une protection contre l'assomment (si on le porte !)
- Les gorgerins (validés par l'orga) protègent de l'égorgement.
- Si les avant-bras et tibias et tête sont protégés, cela rajoute 1 PA.
- **L'ARMURE REGENERE ENTIEREMENT EN 1 HEURE DE JEU.** (Entre le combat et l'heure d'attente, vous avez 0 PA)

Niveau	PA	Description
1	1	Armure légère (simple sky plus attaches parisiennes, fourrure...)
2	2	Armure semi-rigide (cuir épais / clouté ou sky + lino)
3	3 à 4	Armure rigide (Cuir rigide + plaques métalliques) ou cote de maille légère
4	4 à 5	Armure métallique ou cote de mailles lourde, imitation rigide d'une armure (type plastazote + latex)
5	7	Plaque métallique complète ou longue maille lourde plus éléments de plate

LE COMBAT

- Les combats font partis du jeu et de ce fait, ils doivent être bien compris par les joueurs, de façon à ce que cela se passe en toute transparence et sans triche.
- **Toutes les armes font 1 point de dommage** auquel on ajoute les compétences et autres bonus.
- Lors d'un combat, si vous vous prenez des dommages :
C'EST D'ABORDS L'ARMURE QUI PREND ENSUITE LES POINTS DE VIE.
- **SECURITE** : Pas de coup à la tête, ni dans les parties sensibles ... Pas de coup d'estoc (piquer avec l'épée) Pas de combat à main nue, ni dans une zone dangereuse. (escalier...)
- **DEBUT ET FIN D'UN COMBAT** : Un combat commence lorsqu'il y a une riposte à un coup initial (par un coup, sort etc...) et finit lorsque tous les combattants ont fui, se rendent, sont mort ou boivent une bière au comptoir ☺
- **ZONE DE COMBAT** : c'est une zone dans laquelle il se déroule un combat, que ce soit un duel ou une bataille rangée. **Tant que vous entendez ou voyez le combat, vous êtes considérés comme faisant parti du combat.**
- On peut quitter un combat et profiter à nouveau de ses bottes de combat, que lorsque l'on s'en écarte de plus de 10 minutes et que l'on prend un temps de repos pour se faire soigner.

LA VIE & LA MORT

- Un **JOUEUR EST DANS LE COMA QUAND IL EST A 0 PV**. Il doit alors **s'effondrer au sol pendant 5 minutes**. Après ce délai, il se réveille avec 1 PV. Pendant ces 5 min, on peut agir sur le corps de la victime (fouille, capture, soin, emprisonner...) Un personnage à 0 PV ne sait pas qui le fouille ou le capture... par contre, il se souvient de **QUI** l'a mit à 0 PV
- Un **JOUEUR EST ACHEVABLE** lorsqu'il est **DANS LE COMA** et que son adversaire reste **30 secondes à ses cotés, en criant haut et fort « ACHEVE »** et **en faisant des signes sur son corps avec une arme**. Une fois achevée, la victime fait le mort 5 min et va voir un orga pour signaler son cas.

RESSUSCITER

- Il est possible à un joueur de **ressusciter en sacrifiant une perle NON SCLEE** et dans ce cas, le joueur reprend sa place en cours de jeu. Il peut aussi refaire un nouveau personnage et choisir un autre camp ou amis ... à voir avec les zorga. En général, on respect le niveau du perso qui s'est fait achevé.

LA PROGRESSION

- Les personnages pourront gagner de l'XP en jeu sous la forme de perle de compétence à ajouter à leur capital de départ. Ces perles seront gagnées dans le cadre d'épreuve, de résolution d'énigme, d'un coup de chance, par une action de jeu RP, animation etc...

IL EST POSSIBLE DE SE FAIRE SCELLER 1 PERLE PAR GN PAS PLUS !

- Afin de profiter des capacités des nouvelles perles, il faudra trouver quelqu'un possédant les capacités de fusionner les perles

L'ARGENT

- Comme dans chaque univers de jeux, **l'argent est le nerf de la guerre**, ne l'oubliez jamais ! L'argent couramment utilisé dans le monde des 4 lunes est la **LUNE OR**. D'autre monnaie pourront être mise en jeu par les zorgas ... en fonction des besoins !

ZONE DE VIE & ZONE DE JEU

La zone de vie

- C'est une zone dans laquelle vous avez votre couchage et vos affaires personnelles.
- Dans ces zones **vous ne pouvez pas jouer**, c'est à dire, se battre, échanger des infos ou objets, etc.
- Il est interdit de se retrancher dans une zone de vie lorsqu'on est poursuivi par des assaillants.
- Il n'y aura **pas de vol d'objets de jeu** (PO ressources, armes, et composants) dans cette zone.
- Lorsqu'un commerçant va se coucher, il prend ses objets de valeur avec lui. Ceux ci deviennent INVOLABLES, au même titre que les objets des joueurs qui se trouvent en zone de vie lorsqu'ils dorment.

Il est vrai que ce n'est pas très rôle play de mettre hors jeu ses objets, lorsque l'on est en zone de vie pour dormir, mais il faut que la règle soit la même pour tous les types de perso (commerçant, guerrier, mago etc.)

**AUCUNE POLEMIQUE POSSIBLE, PRESQUE TOUS LES JOUEURS
PLANQUENT LEURS OBJETS DE JEU, L.O., RESSOURCES, ETC. POUR LA NUIT ☹**

La zone de jeu

- **C'est tout l'espace qui se trouve en dehors de votre zone de vie.** Attention, des zones peuvent être mises hors jeu, pour cause de danger.
- Pour chaque campement dûment délimité, nous accordons une porte classique ou un coffre classique. (Avec 20 Points de protection) Si le campement est joliment décoré et que son installation est une vraie merveille, nous accordons un bonus (non négligeable) à la porte.

*Les zorga aménageront ce système en fonction du lieu, si présence de camp en jeu ou pas, etc.
Toutes les précisions seront données au breafing.*

LES COMPOSANTS SPECIAUX

- Il y a les composants de bases accessibles (reconnaissables) par tous, comme de l'eau, du tissu, du métal etc. et les **composants spéciaux accessibles aux personnes ayant la compétence « identification plantes et/ou minéraux spéciaux »**. Ces composants sont matérialisés sous la forme de carte
- Il y aura **trois niveaux de composants spéciaux rare, exceptionnel et unique**. Ces composants permettent de fabriquer des potions, poisons, vaccins etc. ou améliorent les performances d'une épée etc.

CHERCHER DES COMPOSANTS SPECIAUX

- **Concerne les joueurs qui ont la compétence identification de Plantes et Minéraux**
- Lorsque le joueur décide de chercher, il devra être dans un lieu bien précis (temple, camp ou zone de vie au pire) afin de méditer. Ceci se symbolisera par des cases à noircir (feuille de méditation)
- Pour savoir le niveau de votre composant spécial, il faudra tirer un dé à 100 faces (avec un orga valideur!)
- Pour 100 cases noircies, vous avez droit à 1 tirage de dé à 100 faces. A raison de 75 cases supplémentaires, vous aurez droit à un autre tirage. (les 25 premières cases noircies seront considérées comme étant le temps passé pour faire le trajet qui vous mène au lieu de recherche).
EX : *Si je noircis 250 cases, je peux tirer 3 fois, le dé à 100 faces,*

	Mort pendant ses recherches	Rien, pas de bol	Rare	Exceptionnel	Unique
Tirage du dé à 100 faces	01 - 05	06 - 40	41 à 75	76 à 97	98 à 100

LES RESSOURCES

- Une ressource est un **bien de consommation** qui va servir à tous **les artisans pour fabriquer leurs préparations**. Ainsi, *il faudra du bois au forgeron pour alimenter sa forge, de l'eau pure au médecin pour faire un vaccin ou du cuir à l'alchimiste pour simuler un explosif... etc.*
- Ces ressources seront matérialisées par de petites perles que l'on vous fournira, **elles seront échangeables, volables et détruites après utilisation**. Chaque ressource à un prix de base, à vous de vous les procurer au meilleur prix, au près des commerçants.
- Il existe des ressources de bois, de cuir, de métal et d'eau pure.

Bois	Cuir	Métal	Eau pure
1 LO	2 LO	3 LO	5 LO
Boule jaune	Boule verte	Boule blanche	Boule bleue

CACHER SES OBJETS

OUI MAIS DANS UN COFFRE EN JEU OU SUR SOIT pas dans sa zone de vie, ni planqué dans la nature.

ACCUMULATION DE BOOST

- Il ne sera pas possible d'accumuler deux préparations identiques (type potion, vaccin, etc), deux sorts de magie agissant de façon personnelle, deux bottes de combat, deux effets parchemin etc.

AFFILIATION À UN DIEU

- Tout le monde peut choisir un dieu à la création de son personnage, il existe quatre dieux : Kahyba, Corrum, Arween et Deimos.
- Si vous êtes affiliés à un dieu, ceci implique que vous devrez respecter ces préceptes suivre une certaine ligne de conduite.

UNE JOURNÉE DE GN

La journée dans le monde des 4 lunes commence à 0 h 00 et se termine à 23h59. Les orgas essayeront tant que faire se peut, de signaler en jeu lorsque qu'une nouvelle journée commence.

FOUILLEZ QUELQU'UN

Pour fouiller quelqu'un, il y a deux manières.

- Soit c'est une fouille réelle et dans ce cas tout est autorisé (La victime **DOIT** être consentante)
- Soit la victime n'est pas touchée et le fouilleur passe sa main au-dessus de l'endroit qu'il souhaite fouillé. Lorsqu'il tombe sur quelque chose d'intéressant, la victime lui dit **OBLIGATOIREMENT !**

DOMMAGES MAGIQUES

- Tous les dommages créés par un sort de magie tel que foudre etc.. **passent l'armure**

BRISER UNE PORTE OU UN COFFRE

- Ceci se fait avec une **HACHE** et à raison de 1 coup toutes les 2 secondes.
- A chaque coup donné, il faudra **CRIER** «**BRISE PORTE** + points de dommage de votre frappe » au moment ou vous donnez le coup

LES PIÈGES

Concerne les gens ayant la compétence piège. (Assassin 3 perles)

Chaque piège sera matérialisé par un autocollant « **PIÈGE** » et un pétard ficelle. Lorsque le piège sera actionné par un curieux, celui-ci devra claquer le pétard, puis se prendra les deux points de dommage.

VOL D'OBJET

Concerne les gens ayant la compétence pickpocket (bandit 4 perles)

- Dépouiller une personne à terre, n'est pas considéré comme une utilisation de la compétence pickpocket.
- Les objets volés par ceux ayant la compétence Pickpocket devront être donnés ou signifiés aux orgas. Si une arme ou tout autre objet n'ayant pas une importance stratégique est volé, il sera rendu à son propriétaire par un orga afin qu'il soit mis hors jeux.

PRECISIONS CONCERNANT LES REGLES DU VOL D'OBJET

- Seuls les objets qui ne seront pas tenus ou portés par un joueur peuvent être volés.

VOL IMPOSSIBLE POUR : une armure, une cape portée par un joueur, une bourse tenue par un joueur etc ...

VOL POSSIBLE POUR : une épée dans un fourreau, un coffre posé à terre à côté de son propriétaire, une bourse attaché au costume d'un joueur, une statuette posée sur une étale etc ...

- Si un joueur constate qu'il a fait l'objet d'une tentative de vol, et qu'il s'aperçoit que 2 gommettes ont été posées sur son coffre, il a le droit d'enlever ces gommettes ... et le voleur peut recommencer son travail !
- Rappel RP : si un objet est volé (c'est à dire que le voleur a appliqué le nombre de gommettes défini dans les règles) soit le voleur en informe un tiers (ami ou orga) pour aller récupérer l'objet, soit il le dit à la victime ...
- Règles du nombre de gommettes à coller sur l'objet !
Nous avons statué sur le fait qu'un objet de grande taille était plus difficile à dissimuler, donc il faudra simplement mettre plus de gommettes sur l'objet pour considérer qu'il soit volé !
- Taille objet : < 10 cm : 3 gommettes
- Taille objet : 10 à 30cm : 4 gommettes
- Taille objet : 30 à 50 cm : 5 gommettes
- Taille objet : > 50 cm : 6 gommettes

CROCHETAGE

Concerne les gens ayant la compétence crochetage. (Maraudeur 2 perle)

- On leur remet une liste de numéro qu'ils devront essayer sur les cadenas qui seront mis en place par l'orga devant chaque coffre ou porte. Si un voleur veut crocheter la serrure du cadenas, il devra essayer les combinaisons qui lui sont données.
- Un cadenas est toujours accompagné d'un autocollant avec le nombre de PV que possède l'ouvrage, au cas où quelqu'un voudrait le forcer de la manière forte

BACKSTAB

Concerne les gens ayant la compétence backstab ou fronstab. (Assassin)

Pour des raisons de sécurité, il serait préférable de faire ces actions avec une dague ne contenant pas de renfort.

COMPETENCES GRATUITES QUE POSSEDE CHAQUE PERSONNAGE !

LIRE ET ECRIRE LANGAGE COMMUN :

Tout le monde sait lire et écrire la langue commune !

UTILISATION DE LA DAGUE

Tout le monde est capable d'utiliser une dague sans connaissance spécifique. Elle fait 1 point de dommage

EGORGEMENT AVEC UNE DAGUE

Enlève 4 PV (sans armure). Doit être fait dans les règles des l'art, c'est à dire, par derrière avec un effet de surprise pour la victime. Pour égorger, il faut poser sa main au dessus du crâne de la victime et dire

« **égorgement** ». **A CE MOMENT LA VICTIME EST EGORGEE.**

L'égorgement, n'est pas considéré comme une action de combat et NE peut PAS être fait pendant un combat. Il faut que la victime SOIT surprise !

Attention, si on égorge quelqu'un qui est au sol, inconscient, sous l'effet d'un sort de sommeil etc... , la victime tombe directement à **0 PV !!**

BOIRE UNE POTION

chaque perso est capable de boire une potion sans compétence spéciale

CHERCHER DU BOIS

1 ligne remplie = 1 bois.



Exemple d'une ligne correctement remplie. (AVEC UN CRAYON DE PAPIER)



LA
CREATION
DU
PERSONNAGE

PERLES DE COMBAT

PERLE DE COMPETENCE	EFFETS SUR LE PERSONNAGE
1	<ul style="list-style-type: none"> - Peut utiliser une arme classique (taille < 80 cm lame) - Peut porter une armure Niveau 2 - COUP PUISSANT 1 : +1 aux dommages (1x/ adversaire)
2	<ul style="list-style-type: none"> - Peut porter une armure Niveau 4 - Peut utiliser tout type de bouclier - COUP PUISSANT 2 : +1 aux dommages (2 x/ adversaire)
3	<ul style="list-style-type: none"> - Possède 1 DE 20 Lune Or et 1 ressource au choix. - Peut porter tout type d'armure et arme - BOTTE « TOMBE » : permet de mettre faire tomber un adversaire à terre ; le coup n'occasionne pas de dégâts, 1x/ combat. (Dire « tombe »)
4	<ul style="list-style-type: none"> - Gagne 1 PV supplémentaire. - MAITRE D'ARME : Frappe à 2 tout le temps - BOTTE « BRISE » : brise un membre qui devient alors inutilisable (1x/combat.) Si c'est le tronc la victime est inconscient 1 minute (Dire « Brise »)
5	<ul style="list-style-type: none"> - Gagne 1 PV supplémentaire. - DUEL : Le guerrier, double les points de vie qui lui reste au moment où il utilise sa botte et provoque un duel avec un adversaire qu'il désignera. Les autres joueurs ne pourront pas interférés dans le duel. Le guerrier divisera par deux, ces points de vie qui lui resteront après le duel, s'il le gagne! Valable 1X combat. (Dire « Duel ») - BOTTE « ESQUIVE DE COMBAT » : Esquive n'importe quel coup physique en situation de combat. Valable 1x/ combat
6	<ul style="list-style-type: none"> - Gagne 1 PV supplémentaire - MAITRE DE GUERRE : Permet au guerrier de briser une arme non magique (Dire « brise arme ») et/ou de passer les protections de l'armure (<i>dire + XXX « sans armure »</i>) Ces compétences sont considérées comme des bottes de combat. Valable 1x /combat. - BLOCK : Muni d'un grand bouclier (type pavois) le guerrier fait block devant lui et empêche quiconque de passer, tant que le block est maintenu (2 min maxi). Le block résiste aux coups et bottes de combat, mais pas à la magie (EX: bourrasque !) L'action doit avoir lieu dans un endroit où un bouclier peut limiter le passage, comme devant une porte, dans un couloir etc. Valable 5x/j (Dire « Block »)

PERLES DE CONNAISSANCE

PERLE DE COMPETENCE	EFFETS SUR LE PERSONNAGE
1	<ul style="list-style-type: none"> - Peut utiliser un bâton (dommage 1 point de dégât) - CONSCIENCE DE LA MAGIE : Peut, au toucher, savoir si un objet est magique - LANGAGES CODES : Celui des voleurs, forgerons, médecins et alchimistes
2	<ul style="list-style-type: none"> - MANIPULATION: soin de +2 PV, remet un membre brisé, en 2 minutes, remet immédiatement debout quelqu'un qui est assommé, inconscient ou dans le coma. - PSYCHOLOGIE : Cela permet (après un rôle play de 2 minutes) de connaître les compétences de son interlocuteur. - Possède 1 DE 100 Lune Or et 1 ressource de chaque type

3	<ul style="list-style-type: none"> - CONNAISSANCE DE PLANTES ET MINERAUX : Permet de chercher TOUS des composants spéciaux. - IDENTIFICATION DE LA MAGIE : Permet d'identifier n'importe quel objet magique en le touchant et donc de s'en servir. Permet aussi de montrer à quelqu'un, comment un objet magique fonctionne. - QUESTION FERME : Le personnage interrogé doit dire la vérité à une question posée par OUI ou NON (peut être fait 1x / jour / joueur)
4	<ul style="list-style-type: none"> - Peut porter une armure Niveau 2 - VISIONS : Le joueur sera réceptif au passé d'un objet magique, d'une arme, armure, ou autre objet de valeur et pourra avoir de brèves visions sur les intrigues qui se sont déroulées autour de l'objet. Valable pour 1 objet / jour - CONNAISSANCE DU MONDE DES 4 LUNES : Permet d'avoir certains renseignements / informations historiques. avant ou pendant le GN. - OBJET MAGIQUE : Possession d'un objet magique non offensif. 5 Utilisations / jour. Effets à choisir dans les toutes <u>compétences</u> de niveau inférieur ou égale à celui du l'érudit. Attention ! un objet magique à <u>un nom</u>
5	<ul style="list-style-type: none"> - LANGAGE SPECIAUX : le joueur possède la faculté de comprendre les langages spéciaux utilisés par les zorgagas. (voir orga) - INCONSCIENCE : Permet d'endormir une personne en lui pinçant le coup pour 2 minutes (partie non recouverte par une armure) - FAMILIER : Le joueur possède un familier (sorte de petit animal fétiche) qui renferme une compétence que le personnage pourra utiliser comme il le souhaite. Le familier doit être avec l'érudit pour qu'il bénéficie de sa capacité.
6	<ul style="list-style-type: none"> - SYNERGIE : Avec l'aide d'un alchimiste, un forgeron ou un médecin (de même niveau que lui ou inférieur), l'érudit pourra créer ses propres fabrications (à valider par un orga) Effet similaire à la pierre de convergence. Attention, il faudra quand même acheter les ressources nécessaires à la fabrication. - HYPNOSE : Après une séance de 5 minutes de RP, la personne en face de l'érudit est totalement sûre et certaine que l'érudit dit la vérité absolue lors de son RP. L'effet sur le personnage dure toute la journée. Valable 5 x/jour. - PEUR : Permet d'influencer l'esprit d'une personne, en lui faisant voir sa plus grande peur. Il faudra pour cela de changer sa voix et son attitude en lui disant ceci : « FAIBLE ESPRIT ! J'INCARNE LA PEUR, FUT MISERABLE » La peur dure 5 minutes et ne peut pas être fait en combat. Valable 5 x/ Jour

PERLES DE MAGIE

PERLE DE COMPETENCE	EFFETS SUR LE PERSONNAGE
1	<p>PRETRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - EVEIL : permet de remettre debout quelqu'un qui est assommé, inconscient ou dans le coma. - CONSCIENCE DE LA MAGIE : Pourra au toucher savoir si un objet est magique - Permet d'utiliser 2 sorts/jour de SOIN MAGIQUE (Soigne de 2 PV) <p>MAGICIEN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peut utiliser un bâton (dommage 1point de dégât) - CONSCIENCE DE LA MAGIE : Pourra au toucher savoir si un objet est magique - Permet d'utiliser 2 sorts/jour d'ETINCELLES (2 points de dégât) Toucher la victime

<p>2</p>	<p>PRETRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permet d'utiliser 2 sorts de la liste 1 / jour - Peut utiliser un bâton (dommage 1point de dégât) - PSYCHOLOGIE : Cela lui permet (après un rôle play de 2 minutes) de connaitre les compétences (perles) de son interlocuteur. <hr/> <p>MAGICIEN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peut porter une armure Niveau 2 - Permet d'utiliser 4 sorts de la liste 1 / jour - IDENTIFICATION DE LA MAGIE : Permet d'identifier n'importe quel objet magique en le touchant et donc de s'en servir. Permet aussi de montrer à quelqu'un, comment un objet magique fonctionne.
<p>3</p>	<p>PRETRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Possède 1 DE 10 Lune Or et possède 1 ressource de d'eau pure - Permet d'utiliser 2 sorts de la liste 2 / jour - QUESTION FERME : Le personnage interrogé doit dire la vérité à une question posée par OUI ou NON (peut être fait 1x / jour / joueur) - ZONE DE PLEUTRE Le prêtre à le pouvoir de créer une zone de 5 mètres diamètre autour de lui, à l'intérieure de laquelle <u>le combat et la magie y sont interdits</u> (Pas d'utilisation de compétence) La zone n'est pas déplaçable et dure le temps d'un bâtonnet d'encens (non fournir par l'orga). Peut accueillir 3 personnes (toujours les mêmes / zone) désignées par le prêtre. Valable 5 X / jour. <hr/> <p>MAGICIEN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Possède 1 DE 50 Lune Or et possède 1 ressource au choix - Permet d'utiliser 2 sorts de la liste 1 / jour - Permet d'utiliser 4 sorts de la liste 2 / jour - TRANSMISSION DE SORTS : Le magicien peut transmettre les effets d'un sort sur quelqu'un de consentant.
<p>4</p>	<p>PRETRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permet d'utiliser 2 sorts de la liste 3 / jour - RITUEL : Le prêtre doit faire une cérémonie (au mini 10 minutes) avec des fidèles de son dieu. Ceux si bénéficieront d'une capacité spéciale accordée par leur dieu. Attention, les rituels ne sont pas cumulables Un prêtre peut faire 3 rituels / jour - Deimos : +1 point de dom. sur attaque au corps à corps les 15 prochaines minutes - Arween : Ajoute 4 points de vie pour les 15 prochaines minutes - Kahyba : Retire 1 point de dégât sur chaque blessure les 15 prochaines minutes - Corrum : + 1 point de dom. sur attaque magique les 15 prochaines minutes - Sans culte : Au choix du prêtre (ou gourou) - BENEDICTION DIVINE (de son dieu) Le prêtre à le pouvoir de soigner quelqu'un de tous ces points de vie, d'une phobie, d'une peur, d'un poison, d'un sort de charme personnel ou de mutisme, par imposition des mains (10 secondes) Ne peut être fait qu'une seule fois par heure et par personne <hr/> <p>MAGICIEN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permet d'utiliser 2 sorts de la liste 2 / jour - Permet d'utiliser 4 sorts de la liste 3 / jour - ENCHANTEMENT DE PARCHEMIN : Permet de lier un sort à un parchemin. Le magicien devra écrire le nom et les effets du sort sur un parchemin et dépenser 1 PM et passer 10 minutes à méditer sur le parchemin. Quiconque pourra alors utiliser le parchemin et bénéficiera du sort qui lui est lié.

5	<p>PRETRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permet d'utiliser 2 sorts de la liste 1, 2 et 3 / jour (6 sorts en tout) - INCONSCIENCE : Permet d'endormir une personne en lui pinçant le coup pour 2 minutes (partie non recouverte par une armure) - INTERVENTION DIVINE : Permet <u>au prêtre</u> d'être sauvé de la mort ou d'une situation périlleuse par l'intervention de son dieu. Celui ci devra scander le nom de son dieu et il disparaîtra. Il réapparaîtra 1 minute plus tard à 50 mètres de l'endroit où il a eut lieu l'intervention divine. Valable 3 fois / jour.
	<p>MAGICIEN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peut porter une armure Niveau 4 - Permet d'utiliser 4 sorts de la liste 3 / jour - Permet d'utiliser 4 sorts de la liste 4 / jour - REGENERATION DE POUVOIR : Méditation de 5 minutes = 1 sort
6	<p>PRETRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - BENEDICTION DE COMBAT : Tant le prêtre récite haut et fort sa bénédiction, ces alliés (pas plus que 5 personnes) bénéficient d'un bonus conséquent pendant un combat. Ils deviennent alors insensibles à la peur, terreur, phobie ou la magie affectant de l'esprit type sort de charme personnel, calme, danse, folie meurtrière et injonction. L'effet de la bénédiction est affectif, à partir du moment où le prêtre psalmodie, s'il s'arrête les effets s'évaporent. 5 bénédiction / jour - LOUANGES DIVINES : Aussi longtemps que le prêtre, prêche des louanges à son dieu, il ne sera pas affecté par la magie <u>traditionnelle</u>. Impératif de prêcher haut et fort, de façon à ce que le dieu en question entende ! A ce moment, le prêtre ne pourra pas lancer de sort, mais pourra <u>se défendre</u> avec son bâton. 5 louanges / jour
	<p>MAGICIEN</p> <ul style="list-style-type: none"> - COMBINAISON DE SORTS : Permet d'associer deux sorts et d'en cumuler les effets. Attention il ne peut s'agir de deux sorts offensifs comme bourrasque et éclair, mais carapace animal (défensif) + maître de guerre (offensif) sont compatibles. - ENCHANTEMENT D'OBJET MAGIQUE Permet de lier les effets, d'un sort que possède le magicien, à un objet. Le magicien devra écrire la description de l'effet du composant sur un parchemin (et le donné au propriétaire avec l'objet une fois le travail achevé) Il devra aussi dépenser 1 PM / nombre d'utilisation de la capacité spéciale par jour. Pour chaque PM dépensé en plus, le pouvoir magique de l'objet pourra alors être utilisé une fois de plus par jour. Il faudra passer un minimum de 15 minutes pour réaliser l'enchantement de l'objet. Pour l'enchantement, le nombre de PM investi est libre. 1 PM = 1 utilisation / jour = 1 sort en moins pour la journée de l'enchanteur

PERLES DE MARAUDE

A partir de la troisième perle investie en maraude, vous pouvez entamer une carrière plus spécialisée. Par contre, il ne sera pas permis d'investir des perles dans deux carrières de maraudeur.

PERLE DE COMPETENCE	EFFETS SUR LE PERSONNAGE
1	<ul style="list-style-type: none"> - Peut porter une armure Niveau 2 - LANGAGE DES VOLEURS : code écrit donné en début de GN - CAMOUFLAGE : Le personnage pourra se camoufler 5 minutes max. Le camouflage ne se fait jamais sur un chemin ou au milieu d'une place, mais contre un mur, derrière un rocher ou un arbre !! Attention, il ne sera pas possible de se camoufler au nez et à la barbe de son adversaire, cela nécessite une sorte mise en embuscade. Absolument personnes de vous remarque, cependant le joueur devra se mettre accroupi, ne pas bouger et avoir son arme en l'air.

2	<ul style="list-style-type: none"> - Gagne 1 DE 20 Lune Or et 1 ressource au choix - CROCHETAGE : Pour crocheter la serrure d'une porte ou d'un coffre (voir explications dans les règles de bases § Crochetage) - Peut utiliser une arme classique (taille < 80 cm lame)
3	<p>BANDIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gagne 1 DE 100 Lune Or et 1 ressource de chaque type - DESARMER : Le bandit doit toucher l'arme de sa victime pendant un combat. Celle si jette son arme à 5 m, sauf avec si l'arme à une dragonne (Dire « désarmer ») Valable 1x/ combat. - DISSIMULATION : Permet de garder lui soi-même tout ce qui tiendrait dans une bourse (pas une sacoche !) même si le personnage est fouillé. <p>ASSASSIN</p> <ul style="list-style-type: none"> - QUESTION FERME : Le personnage interrogé doit dire la vérité à une question posée par OUI ou NON (peut être fait 1x / jour / joueur) - UTILISER LES POISONS : Permet d'utiliser tous types de poisons - Gagne 1 DE 50 Lune Or et 1 D6 ressource au choix <p>ESPION</p> <ul style="list-style-type: none"> - ASSOMMER : toucher DOUCEMENT la victime à la tête, avec le pommeau de son arme. La victime reste au sol 5 minutes (pas possible en combat, ni sur une personne portant un casque) La victime doit être prise par surprise ! - PSYCHOLOGIE : Cela lui permet (après un rôle play de 2 minutes) de pouvoir regarder les perles de son interlocuteur. - Gagne 1 DE 50 Lune Or et 1 D6 ressource au choix
4	<p>BANDIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - VOLER : Le voleur devra poser des gommettes (données en début de GN) sur un objet pour pouvoir le voler. Plus l'objet est important plus il faudra y mettre des gommettes. <i>Voir règles du vol</i> - POUDRE AUX YEUX : Permet d'aveugler momentanément une personne afin de couvrir sa fuite (1 seule utilisation par situation). Utiliser de la farine en tant que poudre Valable 5 X / jour. - Peut utiliser des armures de niveau 3 et tous types d'armes et boucliers <p>ASSASSIN</p> <ul style="list-style-type: none"> - PIEGE : Permet d'utiliser des explosifs afin de piéger sur une serrure de porte ou coffre. Le piège une fois déclenché fera toujours 2 points de dégâts dans la vie. (système d'autocollant pour simuler les pièges) Il faut 1 minute pour faire un piège. (zone d'effet du piège toutes les personnes à 1 mètre du coffre) - BACKSTAB : Egorgement de combat : vaut 4 points de vie (sans armure) peut être fait en combat, mais toujours par surprise. (voir égorgement classique) Dire « backstab » - EVEIL : permet de remettre debout quelqu'un qui est assommé, inconscient ou dans le coma <p>ESPION</p> <ul style="list-style-type: none"> - POISONS DE LAME: Permet d'utiliser tous types de poisons de lames. - PASSE MURAILLE : Permet de franchir les portes des camps, sans les endommager et ce en toute discrétion. Mais cela ne permet pas de franchir les barrières magiques, ni d'aller voler des objets dans le camp !! - LANGAGES CODES : Celui des forgerons, médecins et alchimistes

5	<p>BANDIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - FAUSSAIRE : Pourra créer de la fausse monnaie à raison de 1 DE 100 Lune or /J. - POISON DE LAME : Poison de lame qui fera 3 points de dommage (sans armure). Les dommages de l'arme ne comptent pas. Dire (3 « poison de lame ») 1 fois /combat. Il n'est pas nécessaire d'avoir de composants pour la fabrication - BOTTE « TOMBE » : permet de mettre faire tomber un adversaire à terre ; le coup n'occasionne pas de dégâts, 1x/ combat. (Dire « tombe »)
	<p>ASSASSIN</p> <ul style="list-style-type: none"> - INCONSCIENCE : Permet d'endormir une personne au touché pour 2 minutes en la pinçant délicatement à la nuque (partie non recouverte par une armure) - BOTTE VICIEUSE : Permet à l'assassin de taper directement dans la vie avec un bonus de +2 aux dégâts. (dire « <i>botte vicieuse + dommages</i>») Valable 1x /combat - AMBIDEXTRE : Permet d'utiliser deux armes courtes (pas plus de 80 cm de lame) ou une arme courte et un bouclier
	<p>ESPION</p> <ul style="list-style-type: none"> - INSAISSABLE : Cela permet à l'espion de s'échapper de n'importe quelle situation d'entrave. Il pourra se détacher de menottes ou de liens. - CONSCIENCE DE LA MAGIE : Pourra au toucher savoir si un objet est magique - INVISIBILITE : Permet à l'espion d'être invisible aux yeux de tous pendant 5 minutes max. S'il tente n'importe quelle action autre que de se déplacer, il redeviendra visible. Le personnage invisible doit porter un ruban blanc autour de la tête. Valable 5 X / jour.
6	<p>BANDIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - TERREUR : Provoque une véritable terreur en influençant l'esprit d'une victime. Il faudra pour cela de changer sa voix et son attitude en lui disant ceci : « J'INCARNE LA TERREUR DANS TES YEUX ; FUIT COUAR » ! La terreur dure 2 minutes et peut être fait 5 X/ Jour ; même pendant un combat. - CONTREBANDIER : Fabrication de 100 faux LOLO + 8 ressources (2 de chaque type) + 1 composant spé /jour (tiré au hasard)
	<p>ASSASSIN</p> <ul style="list-style-type: none"> - MANIPULATION: soin de +2 PV, remet un membre brisé, en 2 minutes, remet immédiatement debout quelqu'un qui est assommé, inconscient ou dans le coma. - FRONTSTAB : Enlève 4 PV directement dans la vie, lorsque l'assassin passe sa lame en dessous de la gorge et dit « FRONTSTAB ». Cette botte peut se faire sans prendre la victime par surprise mais pas en combat (c'est trop dangereux)
	<p>ESPION</p> <ul style="list-style-type: none"> - PARALYSE : Permet de paralyser pour 1 minute une personne, par simple pincement de la nuque. Valable 5 X / jour. Le paralysé reste conscient ! - EXPERT ESPION: L'espion pourra utiliser tous types d'explosifs et poisons et il pourra aussi détecter les pièges et passages secrets.

PERLES DES ARTISANS

A partir de la deuxième perle investie en artisanat, vous pouvez entamer une carrière plus spécialisée. Par contre, il ne sera pas permis d'investir des perles dans deux carrières d'artisan. Par définition, un artisan sait utiliser tout ce qu'il sait fabriquer.

PERLE DE COMPETENCE	EFFETS SUR LE PERSONNAGE
1	<ul style="list-style-type: none"> - Peut porter une armure Niveau 2 - Peut utiliser un bâton (1 point de dommage) - Peut établir un commerce dans la ville où se déroule le GN. Aura quelques préparations en stock en début de jeu plus 1 DE 50 Lune Or et 1 ressource de chaque type

2	<p>ALCHIMISTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Préparation de base de l'alchimiste (voir livre de fabrication) - CONNAISSANCE DE PLANTES ET MINERAUX : Permet de chercher des composants spéciaux de l'alchimiste - LANGAGE DES ARCANES : code écrit donné en début de GN - Possède 1 dé 6 ressource au choix
	<p>MEDECIN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Préparation de base du médecin (voir livre de fabrication) - CONNAISSANCE DE PLANTES ET MINERAUX : Permet de chercher des composants spéciaux du médecin - Possède 1 dé 6 ressource au choix - LANGAGE DES MEDECINES ANCIENNES : code écrit donné en début de GN
	<p>FORGERON</p> <ul style="list-style-type: none"> - Préparation de base du forgeron (voir livre de fabrication) - CONNAISSANCE DE PLANTES ET MINERAUX : Permet de chercher des composants spéciaux du forgeron - Possède 1 dé 6 ressource au choix - LANGAGE DES FORGERONS : code écrit donné en début de GN
3	<p>ALCHIMISTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - SAVOIR DES ARCANES : il permettra à l'alchimiste de pouvoir les utiliser pour fabriquer ces potions magiques. - CONSCIENCE DE LA MAGIE : Pourra au toucher savoir si un objet est magique ou pas. - Possède 1 dé 6 ressource au choix
	<p>MEDECIN</p> <ul style="list-style-type: none"> - SAVOIR DES ANCIENS : il permettra au médecin de pouvoir utiliser des composants spéciaux pour fabriquer ces décoctions magiques. - MEDECINE AVANCEE: soin de +6 PV ou remet un membre brisé, en 2 minutes de jeu; ne peut être fait qu'une seule fois par heure et par personne Appliquer un bandeau rouge sur la victime en guise de pansement, à l'endroit de la blessure. - EVEIL : permet de remettre debout quelqu'un qui est assommé, inconscient ou dans le coma.
	<p>FORGERON</p> <ul style="list-style-type: none"> - SAVOIR DES RUNES il permettra au forgeron de pouvoir utiliser des composants spéciaux pour fabriquer des objets magiques. - CONSCIENCE DE LA MAGIE : Pourra au toucher savoir si un objet est magique ou pas. - Possède 1 dé 6 ressource au choix
4	<p>ALCHIMISTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - GRAND ARTISAN : Permet de réaliser ses fabrications 2 fois plus vite. - DISTILLATION PARFAITE : Permet, 3 fois par jour, de doubler les effets d'une potion. (A valider avec les zorgas) - UTILISER LES POISONS : Permet d'utiliser tous types de poisons
	<p>MEDECIN</p> <ul style="list-style-type: none"> - GRAND ARTISAN : Permet de réaliser ses fabrications 2 fois plus vite. - MEDECINE DE GUERRE : Permet 3 fois par jour de soigner 4 personnes en une seule fois. Le soin administré est une médecine avancée qui doit être appliquée durant 30 secondes. Les 4 blessés doivent être allongés cote à cote pour que le médecin puisse opérer efficacement. - Possède 1 dé 6 ressource au choix

	<p>FORGERON</p> <ul style="list-style-type: none"> - GRAND ARTISAN : Permet de réaliser ses fabrications 2 fois plus vite. - ALLIAGE PARFAIT : Permet de réaliser, une fois par jour, une petite pièce d'armure dans un alliage extrêmement résistant. Le membre ainsi protégé est invulnérable aux coups pendant 3 combats. (A valider avec les zorgas) - FORCE DU FORGERON : Permet de donner le premier coup d'un combat à 3 points de dommage. 1 fois /combat
<p>5</p>	<p>ALCHIMISTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - MAITRE D'APPRENTISSAGE : Permet à l'alchimiste de réaliser la même fabrication qu'un autre artisan médecin ou forgeron en utilisant un seul jeu de ressource et composant spécial. Par contre, les deux artisans doivent impérativement travailler ensemble et ne bénéficient pas de la compétence Grand artisan. L'alchimiste sera alors capable de reproduire cette recette s'il le souhaite et s'il a réussi à l'apprendre (50 % de chance de réussite lors de l'apprentissage Cf orgas pour chaque apprentissage.) - IDENTIFICATION DE LA MAGIE : Permet d'identifier n'importe quel objet magique en le touchant et donc de s'en servir. Permet aussi de montrer à quelqu'un, comment un objet magique fonctionne. - COUP D'ECLAT : Permet à l'alchimiste d'utiliser un explosif aveuglant de 30 secondes. Lorsque l'alchimiste claque son pétard ficelle, tout ceux qui sont présent devant lui sont aveuglés, ceci sans préparation spéciale. Valable 5X / jour. <p>MEDECIN</p> <ul style="list-style-type: none"> - MAITRE D'APPRENTISSAGE : Permet au médecin de réaliser la même fabrication qu'un autre artisan alchimiste ou forgeron en utilisant un seul jeu de ressource et composant spécial. Par contre, les deux artisans doivent impérativement travailler ensemble et ne bénéficient pas de la compétence Grand artisan. Le médecin sera alors capable de reproduire cette recette s'il le souhaite et s'il a réussi à l'apprendre (50 % de chance de réussite lors de l'apprentissage Cf orgas pour chaque apprentissage.) - CONSCIENCE DE LA MAGIE : Pourra au toucher savoir si un objet est magique ou pas. - GAZ LACRIMOGENE : Permet au médecin de créer une sorte de gaz toxique et suffocant autour de lui (les victimes toussent très fort). Ce gaz provoque la fuite de toutes les personnes conscientes et se trouvant autour du médecin, mais ne provoque aucune blessure. Le gaz reste 30 secondes maxi. Valable 5X / jour. <p>FORGERON</p> <ul style="list-style-type: none"> - MAITRE D'APPRENTISSAGE : Permet au forgeron de réaliser la même fabrication qu'un autre artisan alchimiste ou médecin en utilisant un seul jeu de ressource et composant spécial. Par contre, les deux artisans doivent impérativement travailler ensemble et ne bénéficient pas de la compétence Grand artisan. Le forgeron sera alors capable de reproduire cette recette s'il le souhaite et s'il a réussi à l'apprendre (50 % de chance de réussite lors de l'apprentissage Cf orgas pour chaque apprentissage.) - IDENTIFICATION DE LA MAGIE Permet d'identifier n'importe quel objet magique en le touchant et donc de s'en servir. Permet aussi de montrer à quelqu'un, comment un objet magique fonctionne. - TOUCHER POINT FAIBLE : Le forgeron sera capable de frapper l'endroit d'une armure qui sera le plus sensible et pourra par conséquent rendre inutilisable la pièce d'armure qu'il touche. (Tronc, pieds ou jambes) Si l'armure est magique, la compétence ne fonctionne pas. Valable 5 X/ jour Pour que le coup fonctionne, le forgeron doit toucher la partie de l'armure qu'il veut détruire !

6	<p>CONNAISSANCE DU MONDE DES 4 LUNES : Permet d'avoir certains renseignements / informations historiques. avant ou pendant le GN.</p> <p>ENCHANTEMENT D'OBJET Permet de lier les effets d'un composant spécial (de sa spécialité) à un objet afin de le rendre magique. Pour cela, il faudra le concours d'un magicien, qui devra dépenser autant de point de magie que d'utilisation de l'objet. (Pour chaque PM dépensé en plus, le pouvoir magique de l'objet pourra alors être utilisé une fois de plus par jour) ainsi que le composant spécial en question. L'artisan devra quant à lui écrire la description de l'effet du composant sur un parchemin (et le donner au propriétaire avec l'objet une fois le travail achevé). Il faudra passer un minimum de 15 minutes pour réaliser l'enchantelement de l'objet. Le magicien peut attribuer autant d'utilisation à l'objet qu'il lui reste de sort à utiliser dans la journée au moment ou il fait l'enchantelement.</p>
---	---

PERLES SOLITAIRES

CREATURE OFFENSIVE *	Le joueur devra avoir un déguisement de monstre/créature pendant tout le GN et gagnera + 1 PdD (Dommages maximum 3 points) La créature pourra manipuler une arme et bouclier
CREATURE DEFENSIVE *	Le joueur devra avoir un déguisement de monstre/créature pendant tout le GN et gagnera + 4 PV La créature pourra manipuler une arme et bouclier
COMMERÇANT	Activités commerciales diverses ou Vente de ressource (si en plus d'être commerçant le joueur est Artisan, il ne paye pas ses ressources PERSONNELLES) Peut établir un commerce dans la ville où se déroule le GN. Aura un fon de caisse en début de jeu. 1 DE 100 Lunes Or et 1 dé 20 ressources personnel
MEDECINE	soin de +4 PV ou remet un membre brisé, en 5 minutes de jeu Appliquer un bandeau rouge sur la victime en guise de pansement, à l'endroit de la blessure. Le joueur pourra aussi utiliser tous types de vaccin, antidote et dopant classiques.
TORTURE	Permet de poser des questions à une victime choisie (un minimum de RP pour la torture PLZZZ) la victime doit répondre la vérité à la question posée. Par contre, pour chaque question le torturé perd 1 PV 15 minutes de torture max.
JET D'OBJET LOURD	Il sera possible de lancer des objets lourds, style énorme pierre, menhir, etc.. Cet objet quel qu'il soit (homologué par l'orga bien sûr) fera 3 points de dégâts s'il touche son adversaire. (Même après rebond au sol)
FAUSSAIRE	Donne droit à 50 + 5D10 Lunes d'or / jour Permet au joueur de prendre un risque et de tenter une plus grosse somme d'argent : 50 + 5D100 Lunes d'or / jour. Mais attention, le faussaire sait qu'il aura de fortes chances d'être recherché...
POLYMORPHIE	Peut se transformer temporairement en une créature, sans toute fois changer les caractéristiques de son personnage.

AMBIDEXTRIE	Le joueur pourra utiliser deux armes en même temps (tout type d'arme), mais ne doublera pas ses bottes de combat pour autant. Permet aussi utiliser une arme + bouclier
EXPERT	Le joueur pourra utiliser tous types d'explosifs, poisons et faire et de désamorcer des pièges
FUSIONNEUR	Aura la capacité de sceller une perle sur un collier. Ce travail nécessite environ 10 minutes et coute une bonne somme de LO ...
REGENERATION	Le personnage régénère automatiquement ces points de vie (pas armure) à raison de 1 point par 10 minutes.

- * Doit posséder un véritable costume de monstre ou créature, pas simplement un masque où des oreilles d'elfe.
- * Une créature offensive ne peut pas être en même temps défensive.