



Règles de Jeu

Les CHRONIQUES de KANDORYA



Version 2026



SOMMAIRE

1 - L'Essentiel	4
2 - Abreviations & Terminologies	4
3 - Codes Couleur	5
4 - Securite	5
5 - Creation de son Personnage	6-31
1 - Base de votre personnage	6
2 - PE supplementaires	7
3 - Races	7
4 - Archetype	10
5 - Competences	11
6 - Competences Speciales	19
7 - Magie	20
8 - Prieres & Ceremonies	25
6 - Combat	26-30
1 - Bases du Combat	26
2 - Mort d'un Personnage	27
3 - Armes	28
4 - Armures	30
5 - Precisions	30
7 - Regles de Sieges et Palissades	31
8 - Groupes & Camps	32
9 - Attaque de Camps	33
10 - Ressource de Sang	35
11 - Points d'Interets	35
12 - Les Langues	35
RESUME	37
ANNONCES	38
TABLEAU DES PHASES (MAGIE)	39



INTRODUCTION

1 : L'ESSENTIEL

Kandorya est un Mass-Larp, un jeu de rôle Grandeur Nature de masse, aux allures de festival, organisé par GN-Aventures en tant qu'événement privé. Un tel événement comporte des différences notables vis-à-vis d'un GN plus conventionnel, néanmoins la majeure partie des usages communautaires reste identique. Ce livret vous présente les règles du jeu, l'univers et ses ambiances. Il apportera des réponses aux questions que vous pourriez vous poser avant et pendant le jeu. Il est donc capital de prendre le temps de le lire et surtout de le comprendre.

Sur Kandorya, la sécurité est tout aussi importante que le roleplay. Le souhait de chacun est de passer un bon moment, pour cela il est primordial d'être attentif à ses envies de jeu mais également aux limites des joueurs et joueuses qui nous entourent. Pour se faire, être sensibilisé et conscient est déjà un premier pas significatif, il suffit ensuite d'être à l'écoute et de ne pas hésiter à demander à son ou sa partenaire de jeu comment il ou elle se sent. La sécurité à laquelle on se doit d'être attentif est physique, mais aussi émotionnelle. Chacun est garant de la qualité du GN, et nous comptons sur votre bienveillance et votre écoute pour être acteurs à nos côtés d'un événement dans lequel chacun peut se sentir à l'aise et en sécurité dans des conditions favorables à son jeu. Il est toujours possible pour vous d'aller vers les organisateurs, arbitres ou secouristes si vous êtes victime d'une atteinte à votre sécurité/intégrité physique ou émotionnelle, ou d'inviter une personne vers ces mêmes interlocuteurs si vous êtes témoin d'une scène/situation lui portant des atteintes similaires. Plus d'informations sur la sécurité émotionnelle sont disponibles dans le chapitre 4.1 de ce livret.

En ce qui concerne le jeu, vous devrez laisser libre court à votre imagination en restant attentifs à ce monde qui s'anime autour de vous. Il est capital de se concentrer sur le jeu qui s'y déroule plutôt que de sortir de l'interprétation de votre personnage lorsque quelque chose ne se déroule pas comme vous l'auriez souhaité. Sortir du jeu et du roleplay s'avère bien souvent être un mauvais réflexe!

Le système de jeu qui vous est proposé est simple, mais les règles sont complètes. Toutes ne feront pas l'unanimité, mais l'ampleur d'un tel événement nous impose de faire des choix, parfois bien spécifiques. N'oubliez jamais que les équipes organisatrices passées, présentes et futures ont toujours fait de leur mieux pour vous proposer des événements de qualité.

Nous sommes heureux de vous compter parmi nous.
Bienvenue sur Kandorya !



2 : ABRÉVIATIONS & TERMINOLOGIES

Orga : Organisateurs. Bénévoles ou prestataires. Ils occupent des fonctions spécifiques, internes à la gestion des événements des Chroniques de Kandorya. Ils sont facilement reconnaissables car ils portent des T-shirts des Chroniques de Kandorya ou des bracelets «organisation» lorsqu'ils sont en costume, et sont en relation constante avec le reste de l'équipe par talkie-walkie. Les organisateurs ont toute autorité pour arbitrer les scènes de jeu et d'action et ils seront disponibles pour répondre à vos questions et vous aider en cas de besoin.

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. Après le « Début de jeu » les joueurs ne doivent passer hors-roleplay (ou hors-jeu) que pour raison de sécurité telle qu'un risque de blessure, pour faire cesser un comportement déplacé ou inapproprié, pour échanger avec un organisateur (et non pas avec un PJA, car les PJA sont des personnages en jeu) ou à la mort de leur personnage. En clair, se rendre aux toilettes ou aux douches, patienter au PC ORGA, prendre un repas, se reposer sur la zone de jeu (ou tout autre raison similaire) se fait en jeu. Votre présence sur la zone de jeu signifie que vous êtes en jeu jusqu'à la « Fin de jeu ».

Zone HRP : Zones hors-roleplay, par opposition à la zone de jeu. Les zones hors-jeu sont le PC Orga (poste de commandement des organisateurs), les cabines de douches, les toilettes, l'intérieur des tentes qui ne sont pas signalées comme étant RP (ou en jeu) par un affichage clair et visible. La rubalise, quant à elle, signale une zone dangereuse et interdite d'accès. Restez vigilant et éloigné.

PJ : Personnages joueurs. Ce sont les personnages interprétés par des joueurs sur les différents événements.

PNJ : Personnages non joueurs. Ce sont des personnages interprétés par des joueurs mais dont le rôle est défini et géré par l'organisation. Ils doivent être considérés comme des personnages à part entière.

PV : Points de vie d'un personnage avant d'être « Blessé », « Agonisant », puis « Mort ».

PA : Point d'armure. Se superposent par-dessus les points de vie et sont décomptés avant.

PE : Point d'expérience. Ces points attribués lors de la création d'un personnage vous permettent d'acquérir des compétences afin de le personnaliser.

TIME-FREEZE : Annonce qui appelle tous les participants à stopper le jeu dans l'espace-temps ; généralement pour des raisons d'organisation ou de sécurité. Vous ne devez plus bouger et vous devez considérer que tout ce qui se déroule durant ce laps de temps comme HRP. Vous devez fermer les yeux et, si vous le souhaitez, vous boucher les oreilles.

PJA : Personnage Joueur Animateur. C'est un personnage avec un rôle d'ambiance généralement majeur et scénarisé par l'organisation. Il reste en jeu afin de faire le lien entre les joueurs et l'organisation durant la majeure partie de l'événement. Il obéit



aux mêmes règles de RP que vous (PJ). Lui manquer de respect ou cultiver son animosité peut donc naturellement entraîner des conséquences pour vous.

Fair-play : Jouez le jeu selon l'ensemble des règles et du savoir-vivre autant que du savoir perdre. Cumuler des avertissements de la part de l'organisation vous exposera à une exclusion potentielle des événements des Chroniques de Kandorya. Une surveillance constante sera apportée en matière de respect des règles car la triche nuit gravement au bon déroulement de l'événement et nous souhaitons qu'elle y soit proscrite.

Dmg : Les dommages. Points de dégât qu'infligent des attaques qui touchent leurs cibles.

Safe : Sécuritaire. Qui respecte les règles de sécurité

3 : CODES COULEURS

Il existe un « code couleur » sur Kandorya que l'on retrouve généralement sous la forme de rubans attachés sur des éléments de jeu, des armes, des objets ou même des personnages. Ceux-ci ont une signification qu'il est important de se représenter en jeu :

Bleu (Magique) : Quelque chose de magique se dégage, une sorte d'aura énergétique bleutée.

Rouge (Invisible) : Quelque chose d'invisible (à contourner si c'est un élément fixe).

Vert (Étrange) : L'objet, la personne ou la chose suinte une substance ou une odeur étrange.

Violet (Éthéré) : Cette chose est visible mais physiquement intouchable, sauf par de la magie ou par des armes magiques.

Blanc (Technologique) : L'objet est un mécanisme Abattucci.

Jaune & or (Légendaire) : Irradie la zone de sa présence, une aura de majesté légendaire peu commune.

Noire (objet de joueur) : SPECIAL. Si vous souhaitez mettre en jeu un objet commun mais volable par d'autres joueurs (avec le risque de ne pas le récupérer en fin de GN), vous pouvez le signaler par un bolduc de couleur noire reconnaissable.

Étiquette d'objet Orga : objet prenable si vous savez quoi en faire.

4 : SÉCURITÉ

Tout participant à la manifestation doit éviter les situations dangereuses, pour lui ou pour les autres. La sécurité est la première priorité au cours d'un jeu de rôle Grandeur Nature. Toutes les actions de jeu sont secondaires par rapport à ce point et en cas de réel danger, le jeu sera stoppé immédiatement par une annonce « **TIME-FREEZE** ».

Voici les règles que vous devez suivre :

- Sécurité du campement : feu hors-sol, décors et tente/tonnelles arrimés, sécurité alimentaire, hygiène générale.
- Chaque participant est responsable de son équipement et doit s'assurer qu'il suit les règles de sécurité standards. Vous serez tenus responsables de tout dommage à autrui occasionné par l'utilisation de votre équipement.
- Si une pièce de votre équipement n'est pas totalement sûre, vous

devez vous assurer que ni vous, ni quelqu'un d'autre (même accidentellement), ne pourra l'utiliser. Sortez-la de la zone de jeu !

- Les Orgas pourront vous contrôler à tout moment pendant l'événement, avant et pendant les batailles, à l'entrée des camps ou ailleurs sur le terrain. Il en va de l'intérêt de chacun.

- Utiliser du matériel dangereux, à n'importe quel endroit du site, peut vous faire exclure immédiatement du jeu.

- En cas de doute, vous pouvez toujours vous adresser à un Orga pour vous aider.

- Étant donné les abus constatés lors des précédentes manifestations Kandorya, et par soucis de sécurité, les flèches «bricolées à la maison» ne sont plus autorisées sur nos événements.

- Les armes réelles (même les plus petites comme des couteaux par exemple) n'ont pas leur place dans le jeu et ne doivent pas être portées sur la zone de jeu. Néanmoins, les articles personnels comme les couteaux, fourchettes ou ustensiles de cuisine doivent rester dans le camp et ne peuvent en aucun cas en sortir.

- N'utiliser des armes que si elles sont en bon état et ne représentent aucun danger. Vous pouvez les présenter à l'organisation si vous souhaitez un avis extérieur mais nous vous rappelons qu'en cas d'accident c'est votre responsabilité civile qui sera engagée, alors soyez vigilant.

- Les Orgas pourront vous demander de vous séparer de ce qu'ils ne jugent pas sécurisés. Veillez à respecter scrupuleusement ce qui vous est demandé par les Orgas.

- En situation de combat, frapper sur la tête ou sur une zone sensible masculine comme féminine est strictement interdit. Pendant la bataille, des précautions doivent être prises car le Grandeur Nature reste un jeu et les vraies blessures doivent être évitées à tout prix.

Ne pas respecter ces fondamentaux entraîne une exclusion automatique et permanente du jeu. Si vous avez un doute, vous DEVEZ en parler à un Orga, même si cela ne concerne pas votre matériel ! Il en va de la sécurité de tous.

4.1 - SECURITE EMOTIONNELLE

Nous accordons une attention particulière à la sécurité des participants ; qu'ils soient joueurs, bénévoles, arbitres, organisateurs ou commerçants. Dans ce but, GN Aventures travaille chaque année à améliorer les conditions physiques d'accueil et de jeu. Mais elle se montrera aussi particulièrement vigilante concernant la sécurité émotionnelle des participants. Kandorya est un mass-larp où presque tous les styles de jeux, et de joueurs, se côtoient. Pour favoriser le plaisir de jeu, autant que le bien-être psychique de chacun, l'équipe de Kandorya porte un regard vigilant sur la sécurité émotionnelle et tout ce qu'elle implique.

Qu'est-ce que la sécurité émotionnelle ?

La sécurité émotionnelle correspond au bien-être psychique d'un individu à un moment donné.

Cet état, dont la sécurité résulte d'un certain équilibre, peut être mis en danger par une forte charge émotionnelle qui peut être déclenchée par l'environnement. Le paradoxe est que beaucoup viennent en GN justement pour se mettre en difficulté ; dans leurs propres limites, dans leur rapport aux autres ou à certaines situations. L'intérêt du GN est justement aussi d'explorer d'autres mondes émotionnelles.



et intellectuels, de repousser ses limites et d'éprouver des choses fortes, mais cela ne doit pas se faire au détriment d'autrui.

Veiller à la sécurité émotionnelle dans les GN ce n'est pas interdire certains types de RP, car les limites de chacun peuvent varier selon l'état de fatigue ou les circonstances. Mais plutôt apprendre à créer une gestion collective de la sécurité émotionnelle, afin que chacun puisse jouer selon ses envies, sans devenir un danger pour autrui. Et pour ça il existe une notion centrale : le consentement. Ça ne devrait pas être à celui qui reçoit de fuir, mais à celui qui propose de vérifier que l'autre joueur va bien. Il semble aujourd'hui réellement nécessaire que chacun essaie de prendre conscience qu'il peut aussi bien être en danger, qu'être lui-même le danger. Et parfois, sans aucune conscience de ceci.

Comment assurer la sécurité émotionnelle des participants de GN ?

Deux décisions sont prises !

1ère décision : la notion principale d'un jeu sûr, pour soi et pour l'autre, reste le consentement.

Il est possible de jouer une fausse bagarre très violente, une altercation particulièrement crue, et même une exécution du moment que l'on s'assure en amont que l'autre a accepté de simuler avec nous le jeu que l'on propose. Aucun organisateur ne vous reprochera d'avoir pris trente secondes de votre jeu pour demander, en HRP, à un autre joueur s'il accepte que vous puissiez jouer avec lui une rixe théâtrale ou une séance de sévices physiques. L'immersion passe après votre sécurité. Néanmoins il existe un outil qui permet aussi de s'assurer à chaque instant du bien-être du joueur en face, qui ne rompt pas le RP, et qui est d'une grande simplicité d'utilisation :

Le "Vraiment Vraiment".

Afin d'assurer la sécurité de ses participants, l'équipe organisatrice de Kandorya a décidé d'en faire son safe word de référence : le "Vraiment vraiment"

En plus de ne pas briser l'immersion, le 'vraiment vraiment' permet d'exprimer votre état HRP tout comme de vérifier celui d'un autre participant : lorsque vous l'entendez, n'hésitez pas à l'utiliser aussi en réponse afin de vérifier ce qu'autrui a voulu demander ou transmettre. Plus il sera utilisé, plus son usage deviendra réflexe et fluide, bordant le RP des uns et des autres à chaque moment du jeu.

Pour le comprendre, 1 exemple

" Situation : Le personnage 1 vient de tomber violemment en mêlée.

Le personnage 2 est émetteur du "vraiment vraiment", il s'approche et lui demande ; "Tu t'es vraiment vraiment fait mal ?"

Si le personnage 1 répond "Je me suis fait mal", sa réponse est RP, il est en train de dire au joueur 2 qu'il n'est pas blessé HRP et que le jeu peut continuer.

Si personnage 1 répond "Je me suis vraiment vraiment fait mal" sa réponse est HRP, il est en train de dire au joueur 2 qu'il s'est vraiment blessé hors jeu. "

=> Le vraiment vraiment permet donc d'évaluer l'état de santé HRP d'un joueur à tout moment du jeu sans briser l'immersion.

2ème décision prise par l'organisation dans le cadre de cette sécurité :

Dorénavant, aucun ressort scénaristique, BG ou quêtes proposées par des joueurs ne pourra inclure la notion de VIOL. Cette notion est désormais non désirée sur le GN Kandorya.

Merci de votre implication dans la mise en jeu de ce safe word.

4.2 - BATAILLE & SIEGES

- Lors des batailles, ne laissez pas la galvanisation prendre le dessus sur votre attention et la sécurité.
- Conserver des distances raisonnables entre chaque joueur afin de ne pas créer de mouvements de foule dangereux.
- Soyez attentif aux annonces hors-jeu des Orgas, des arbitres mais aussi des autres joueurs.
- Concentrez-vous sur la sécurité puis le roleplay et enfin sur le système de jeu en comptabilisant la perte de vos points d'armure, de vitalité et le nombre de sorts lancés dans la journée (dans cet ordre de priorité).
- Lorsque la situation vous échappe, posez-vous les bonnes questions et restez calme, dans votre rôle : ne partez pas du principe que les autres joueurs sont des tricheurs ou se croient invincibles, il y a sans doute des raisons que vous ignorez. En cas de doute, réclamez la présence d'un arbitre.
- Soyez fair-play, acceptez la défaite en bon perdant et restez humble dans la victoire. L'important c'est le jeu.
- Restez concentré sur le jeu qui se déroule, les éléments hors-jeu qui vous entourent ne vous concernent pas (hormis les avertissements de sécurité bien sûr).
- Ne tombez jamais au sol dans une mêlée. Si ce devait être le cas en jeu, faites-vous extraire par un allié mais si ce n'est pas possible sortez de votre personnage, hors-roleplay, le poing vers le ciel, pour vous éloigner du danger de la mêlée, puis allongé vous à terre. Votre personnage est alors agonisant (voir règles Agonie)

5 : CRÉATION DE SON PERSONNAGE

1 : BASE DE VOTRE PERSONNAGE

L'esprit de ce système de règles est d'être une base mutuelle pour chaque joueur et son jeu sur cette manifestation. Ces bases se veulent faciles de compréhension et simple d'utilisation dans chaque situation qui pourrait se présenter pendant la partie. Partant du principe de « vous pouvez faire ce que vous pouvez réaliser », ce règlement propose des éléments d'équilibre à travers un système de points, correspondant à la dimension de l'Évènement (ex pour armures et sortilèges)

Ce système de règles est obligatoire pour chaque joueur.

Votre Personnage de base est un HUMAIN avec 2 points de vie (PV)

- ♦ Il possède 2 compétences : Parler, lire et écrire sa langue natale & le Commun
- ♦ Son niveau de Pugilat est égal à 0
- ♦ Il peut porter n'importe quelle armure / arme
- ♦ Il n'est pas ambidextre
- ♦ Il génère 2 ressources de sang / jour (voir p41)

Vous disposez de 10 points d'expérience (PE) pour le personnaliser (+ selon votre expérience)

Avant le jeu vous pouvez personnaliser votre personnage à travers 3 critères :

RACE – ARCHETYPE – COMPETENCE



2 : PE SUPPLÉMENTAIRES

- Chaque joueur a 10 points d'expérience (PE) à sa disposition pour la création de son personnage. Les PE appartiennent au joueur et non au personnage.

- Avec ses points, il lui est possible d'acheter des archétypes, compétences ou des sorts.

- Chaque fois que ce joueur a joué ou joue à un événement GN dans le monde des Chroniques de Kandorya, il gagne des points d'expériences supplémentaires selon le tableau suivant :

Vous avez participé à...	PE gagné PAR événement	Gain Max
KANDORYA 2011	2	2PE
INTER 2011 à 2012 ou WE construction	1	4PE max
KANDORYA 2012	2	2PE
INTER 2012 à 2013 ou WE construction	1	1PE max
KANDORYA 2013	2	2PE
INTER 2013 ou 2014 ou WE construction	1	1PE max
KANDORYA depuis 2014	2	2PE
INTER depuis 2014	1	1PE max
Maximum cumulable PE		50

**2 InterKandos sont éligibles au gain de PE : les 2 interKando officiels GN-Aventure. On ne gagne qu'1 PE max/an quel que soit le nombre d'InterKando auquel on participe.*

3 - RACES :

Sur Kandorya, vous êtes libres d'interpréter la race qu'il vous plaît, dans le respect du RP général, quel que soit votre groupe, campement ou faction. Le monde est tellement vaste que l'on considère possible de nombreuses formes de mélanges raciaux et d'adaptation tant qu'elle est jouée de manière roleplay et non destinée à de « grotesques mascarades ». Par exemple, vous serez libre d'interpréter un Elfe de 98Kg, un Demi Orc agrégé de philosophie ou encore un Elfe Noir enjoué et sympathique tant que cela se justifie dans l'historique de votre personnage et que vous l'interprétez en accord avec l'univers. Après plusieurs années d'existence, Kandorya dispose toutefois aujourd'hui d'un univers cohérent et de races qui lui sont propres. Nous vous invitons donc à vous renseigner en amont avant de vous lancer dans des créations originales

Interpréter une race autre qu'humain implique deux contraintes

- 1 - Si la race choisie fait partie de la liste ci-dessous, payer un coût de 1 PE
- 2 - Respecter l'apparence générale de la race choisie durant l'intégralité du GN.

Vous générez 2 ressources de sang de votre race / jour (voir p 41)

Vous devrez respecter les prérequis visuels imposés en fonction de la race de votre personnage durant toute la durée de l'événement, en échange de quoi vous bénéficierez de ses avantages raciaux.

-Abysssi : Peuple de la mer, descendants et descendantes d'Oceanos, le nom Abysssi regroupe l'ensemble des humanoïdes vivant dans les mers. Leurs apparences sont nombreuses mais l'appartenance à la mer ne fait pas de doute par la présence d'écailles sur la peau, de tons de peau allant du bleu au violet (intégralement ou par touches sur le visage). Certains Abysssis ont même le visage de poulpe ou d'autres animaux vivants sous la mer. Avantages : **Secret oublié sous l'eau** : Les personnages Abysssi gagnent la compétence Mythes & Légendes. De plus, selon leur genre, les abyssis gagnent la compétence suivante :



Homme : **Eloquence** : Vous charmez votre cible par vos paroles et votre charisme. Elle doit vous écouter pendant 5 minutes. Toutes agressions physiques envers votre cible pendant les 5 mn annulent le charme. 1 fois par jour

Femme : **Malédiction de l'eau** ; elle peut lancer le sort Nausée 1 fois par jour en criant une phrase d'au moins 10 mots et en désignant du doigt sa victime (Même effet que le sort, ceci n'est pas considéré comme de l'utilisation de magie, vous n'avez pas à respecter les prérequis du sort).

-Aratois : Race débrouillarde et noble, les aratois ressemblent à de grands rats humanoïdes. Les aratois constituent une race centrée sur le matriarcat, leurs vies est régies par les règles de différentes castes.

Avantage : **Débrouillard** : un personnage aratois gagne l'archétype **ARTISAN**.

Mithidatisation : un personnage aratois gagne la compétence «**Immunité Maladie non magique**»

-Elfe : Ils arborent des oreilles pointues, possèdent souvent des yeux de couleurs atypiques (lentilles non obligatoires).

Avantages : **Force intérieure** : +1 PV de Base (vous avez donc 3 PV de base au lieu de 2).

Reconnaissance et Amour de Séphérie : a été obtenu suite à l'action de renoncement de pouvoir en jeu (Inter de Printemps 2024) par les elfes de l'Ordre de Ceuran.

-Faune : Descendants et descendantes lointains de la lignée de Stigmatus, les faunes sont une race d'Herbivores humanoïdes. Ils se caractérisent le plus souvent par des cornes et parfois des jambes ressemblant à celles d'onguligrades (cerfs, gazelles, chèvres, etc.).

Avantages : **Agile** : Les personnages Faune dispose d'une annonce « Esquive » par jour.

Herbivore : un personnage Faune peut acheter la compétence : **Cueilleur** pour 1 PE seulement (il doit posséder l'archétype ARTISAN).

-Elfe Noir (Drow) : Ils ont la peau noire, des oreilles pointues et il paraît qu'ils ne sont pas si méchants...

Avantage : **Âme sombre** : le personnage elfe noir est immunisé à l'annonce « Vérité ».

-Lutin : Être malicieux aux origines obscures. Identifiables par leurs habits souvent très colorés et leur très grandes oreilles pointues, les lutins sont des êtres magiques liés à leur foyer (maison, tente, lieu notable dans la nature). L'emplacement du foyer doit être déterminé au début du GN.

Avantage : **Habile** : un personnage lutin peut acheter l'archétype **ROUBLARD** pour 2 PE.

Foyer, doux foyer : 1 fois par GN, un personnage lutin peut se **téléporter** dans son foyer avec tout ce qu'il porte (à l'exception notable des objets constitués de métal à plus de 50%). Durant la téléportation, le joueur ne peut rien faire d'autre que de courir vers son foyer (en portant deux écharpes, rouge et violette, indispensables pour utiliser sa compétence). Cette règle est soumise à un fort Fair-play de la part des joueurs lutins. Tout abus sera sanctionné.

Psyché compliquée : pour des raisons encore mystérieuses, les lutins ne peuvent pas être nécro-animés.

-Nain : Ils arborent une pilosité débordante, pas très, très grands, ils ont parfois des arcades sourcilières

prédominantes.

Avantage : **Petit mais costaud** : autorise l'utilisation d'une arme lourde à 1 main (arme de plus d'1m10), cette arme lourde cause 2 pts de dégâts. Le joueur ne peut porter qu'un bouclier avec son autre main. **Les armes d'Hast ne peuvent désormais plus bénéficier de cette règle.**

-Peau vert Orc / Gobelins : Ils portent un masque à peau verte, rouge, blanc pâle. Leurs dents sont souvent proéminentes.

Avantage : **Régénération** : le personnage régénère une blessure par heure. Après une heure, la blessure est fermée et n'affecte plus le personnage. La mort par **agonie** est impossible si vous avez cette compétence (voir chap la mort d'un personnage). Quand tous les points de vie sont perdus, le personnage tombe inconscient et se réveille 1 heure plus tard avec 1 PV. La régénération ne peut sauver son possesseur s'il est victime d'un assassinat ou d'un passage en **Mort imminente**.

-Troll : Ils sont bleus, violets, jaunes et portent des postiches au niveau de la mâchoire et du nez (voir des arcades).

Avantage : **Régénération** : voir Orc.

-Ogre : Ils font près de deux mètres et/ou sont particulièrement imposants, ils portent un postiche de mâchoire.

Avantage : **Taper !** : Un personnage Ogre commence le jeu avec la compétence **Pugilat** de niveau 2, de plus il gagne toujours au pugilat en cas d'égalité de score (voir compétence).

-Golem & Construct : les joueurs qui les incarnent doivent disposer d'un costume aussi impressionnant qu'encombrant. Ce sont des êtres de magie ou des technologies issues de l'ingénierie de pointe, **il vous faudra recevoir la validation de l'organisation. Ils peuvent disposer de résistances exceptionnelles qui seront aussi déterminées avec l'organisation.**

Les Golems ne disposent pas de PE à dépenser dans des compétences, celles-ci sont choisies avec l'organisation.

Ces créatures appartiennent toujours à leur Créateur. Le créateur est lié à sa créature et DOIT être présent sur un périmètre d'une trentaine de mètres autour d'elle afin de lui donner vie et l'animer. Le joueur qui incarne le Créateur est également responsable de la sécurité lors des combats afin de veiller à ce que cela ne devienne pas dangereux.

Un Golem ou un Construct dispose d'une santé et d'une résistance prodigieuse, il est nécessaire de l'affaiblir par de nombreuses attaques physiques ou magiques puis de le mettre, hors de combat, avec : 3 touches d'arme de siège à projectile, arme de siège à explosion (coup de canon), 5 coups d'armes légendaires ou en utilisant la compétence **Assassinat**, avec un coup bien placé sur l'un de ses points faibles.

Les Golems ou les Constructs attaquent normalement (1 Point de DMG / poing) mais peuvent disposer d'une « Arme



colossale » avec laquelle ils peuvent détruire les structures (portes, édifices) grâce à cinq attaques espacées d'au moins une (1) minute.

Remarque: Jouer un Golem est éprouvant physiquement, il est donc accepté que le joueur Golem se crée un personnage secondaire lorsqu'il ne portera pas son costume de Golem. Ce personnage secondaire **ne possède que 10PE** quel que soit l'ancienneté du Joueur.

NOTE sur les Hybrides (demi sang) :

Nous acceptons que les joueurs puissent incarner des Hybrides, fruit de l'union de deux races différentes et ainsi pouvoir être costumés avec des éléments rappelant une race sans pour autant payer le PE et avoir accès aux avantages raciaux.

Un hybride est toujours le fruit de l'union d'un être de la race humaine (homme ou femme) et d'un être d'une autre race (homme ou femme).

Ne sont acceptés comme hybride que l'union d'un Humain / Nephilim et un Elfe, Drow, Orc, Ogre, Shonk, Faune, Abyssin. Les autres unions sont considérées stériles.

3.1 : Évolutions Raciales :

Présentes dans l'univers, celles-ci ne peuvent être sélectionnées pour un nouveau personnage.

Les races suivantes ne peuvent s'acquérir que durant les événements spécifiques et reposent sur des règles et des contraintes spécifiques.

RP : une évolution raciale annule tous les autres gains raciaux antérieurs (un nain fataë est un mix visuel entre le nain et la fée mais ne garde que les avantages raciaux des fataës).

Vous générez 2 ressources de sang de votre race / jour

-Shonk-Manitu : Humanoïdes à l'apparence bestiale, leurs caractéristiques dépendent de trois lignées : **Canidés, Ursidés et Félinés**. Les Joueurs peuvent choisir une apparence humanoïde inspirée de n'importe quelle espèce de ces trois familles du règne animal. L'animal doit être clairement reconnaissable : cette race demande un **effort de costume conséquent** (masque ou demi-masque obligatoire).

Les Shonk Manitu sont les ennemis naturels des Antiks. Ils sont **immunisés à leur morsure**. Ils peuvent infliger des dégâts avec leurs griffes (accessoires sécurisés GN obligatoire, pas de « coups mitraille »). Les griffes naturelles ne peuvent être « **désarmées** ». Si elles sont « **brisées** », il faudra attendre 1h pour les régénérer. Tous les Shonk-Manitous possèdent la compétence **Régénération** : le personnage régénère une blessure par heure. Après une heure, la blessure est fermée et n'affecte plus le personnage. La mort par **agonie** est impossible si vous avez cette compétence (voir chap. la mort d'un personnage). Quand tous les points de vie sont

perdus, le personnage tombe inconscient et se réveille 1 heure plus tard avec 1 PV. La régénération ne peut sauver son possesseur s'il est **victime d'un assassinat** ou d'un passage en **Mort imminente**.

Les autres caractéristiques de cette race sont à découvrir en jeu.

-Antik : Humanoïdes aux dents longues clairement visibles, les Antiks se sont récemment organisés en trois Familles bien caractérisées par le style vestimentaire.

L'une de ces Familles est plus marquée physiquement par les stigmates de la race Antik et **un maquillage plus poussé ou un masque est obligatoire**. Les Antiks sont les ennemis naturels des Shonk-Manitu.

Les Antiks sont les ennemis naturels des Shonk-Manitu. Ils sont **immunisés à leur morsure**.

Tous les Antiks possèdent la compétence **Régénération** : le personnage régénère une blessure par heure. Après une heure, la blessure est fermée et n'affecte plus le personnage. La mort par **agonie** est impossible si vous avez cette compétence (voir chap la mort d'un personnage). Quand tous les points de vie sont perdus, le personnage tombe inconscient et se réveille 1 heure plus tard avec 1 PV. La régénération ne peut sauver son possesseur s'il est **victime d'un assassinat** ou d'un passage en **Mort imminente**.

Les autres caractéristiques de cette race sont à découvrir en jeu.

-Daemon & Angelus : Dieux incarnés ? Parasites planaires ? Possessions spirituelles ?

À l'heure actuelle, personne ne sait exactement d'où viennent ces créatures, ce qu'elles sont réellement et comment elles prennent possession des corps de leurs hôtes.

Mais une fois qu'elles se sont installées dans leur hôte, l'Angelus ou le Daemon remodèle le corps afin de les adapter et les améliorer à leurs besoins ou envies. Certains parlent de mutations, d'autres de manifestations du pouvoir des dieux ou encore d'aberrations.

Les caractéristiques de ces 2 races sont à découvrir en jeu.

-Fataë : Humanoïdes féériques plutôt féminins (quelques mâles existent) liés à la magie, elles possèdent des ailes claires ou sombres en fonction de leur alignement. Le Blanc est un alignement centré sur le plaisir et des émotions positives. Le Noir est un alignement centré sur la douleur et des émotions négatives.

Elles utilisent de la poussière de leurs ailes pour lancer les sorts suivants :

-Sommeil (1 fois par jour)

-Soins d'Urgence (1 fois par jour, voir Compétence Médicale) pour les fataës Blanches

-Nausée (1 fois par jour) pour les fataës noires.

-Elles génèrent 2 ressources Poudre / jour

Grâce à leurs ailes, toutes les fataës sont immunisées à l'annonce «**TREMBLEMENT de TERRE**». Vous devez annoncer «**RESISTE**».

Aura féérique : proche de leur arbre sacré ou de son avatar vivant, elles gagnent des pouvoirs (voir chap 6).

-Nephilim : Humanoïdes cornus disposant d'un certain talent pour passer inaperçus et se fondre dans les masses. Par l'échange de sang avec des Nephilims anciens ou par filiation directe, les Nephilims restants sur Kandorya disposent des pouvoirs suivants :

-Peur (une fois par jour, comme le sort mais sans ingrédient)



- Transformation en petit animal (invisibilité 15mn une fois par jour). Le Nephilim doit utiliser une représentation crédible d'un animal pour se symboliser durant les quinze minutes pendant lesquelles il est invisible. Suite à la malédiction du Roi des Fataës, la forme de chat est interdite aux Nephilims.



-Morts-Vivants : Élus relevés d'entre les morts par un nécromancien ou une puissance versée dans les arts nécromantique, les Morts-vivants représentent les troupiers d'élite des armées nécromantiques. Avoir échappé à la mort, leurs confèrent des habiletés particulières. Décharnés par le processus nécromantique, leur apparence d'os et de chair effraie ceux qui osent croiser leur chemin. Leur peau grisâtre reflète l'âme perdue de leur yeux glacés et blancs. (Lentilles + Maquillage gris imposant obligatoires.)

Avantages :

Résistance de la Tombe : Le Mort-vivant gagne "crâne épais".

Nous connaissons la mort : Le Mort-vivant gagne la compétence "Immunité : Peur et Terreur".

Ces immunités sont inefficaces contre des annonces légendaires.

Désavantages :

Lié dans la Non-Vie : Si l'invocateur(trice) du Mort-Vivant meurt, le personnage mort-vivant meurt aussi.

Le prix de la Mort : Le Mort-vivant perd toutes ses arcanes académiques à la mort du personnage. Cette perte peut être corrigée par le biais d'actions de jeu.

· Le Mort-vivant ne peut recevoir aucun soin médical autre que par le sort « **Soin Nécromantique** » (voir magie).

· Un Mort-vivant n'a plus goût aux choses de la vie : manger, dormir, boire, les plaisirs charnels ne trouvent plus sens en son esprit. Néanmoins, les sentiments comme l'ambition, le goût de la victoire, la réflexion et la ruse sont toujours présents en lui.

4 - ARCHETYPE :

L'archétype est une compétence **majeure** qui ouvre l'accès à un ensemble de compétences qui lui est réservé. Certains archétypes incluent un bonus immédiat (ex : combattant)

en plus des compétences réservées. Le coût d'un Archétype est toujours élevé pour représenter l'importance de ce choix de carrière dans la vie du personnage.

De base, il n'est pas obligatoire de choisir un Archétype, comme il n'est pas interdit de choisir (acheter) 2 ou + archétypes !

*Si un joueur choisit de ne pas prendre d'Archétype, il choisira uniquement ses compétences dans la liste des **compétences génériques**.*

COMBATTANT (4PE) :

Votre vie est vouée à l'art de la guerre et à votre survie.

Vous gagnez 1 point de vie (PV)

Vous avez accès aux **compétences MARTIALES**.

CROYANT (4PE) :

Du shaman barbare aux grand-prêtre de Belios, votre dévotion dans votre religion guide votre vie. Vous connaissez des prières afin que votre divinité, votre culte et/ou votre panthéon interagissent en votre faveur.

Vous gagnez la compétence **Prières**

Vous avez accès aux **compétences de FOI**

ARTISAN (2PE) :

Cet archétype réunit toutes les professions qui souhaitent récolter et créer, à partir des matières brutes de la nature, des créations uniques :

Maître des potions et des recettes magiques, alchimiste ou herboriste aux connaissances secrètes.

Forgeron de génie ou mineur à la recherche de la pépite parfaite.

Votre archétype vous ouvre les portes des **Grands Ateliers**.

Vous avez accès à l'ensemble des **compétences CRAFT**.

ERUDIT (2PE) :

Du philosophe des Shinseiko au chercheur de l'Arcanium, votre quête personnelle est la connaissance. Vous cherchez les raisons et les fondements de l'Univers à travers l'étude des textes et le partage des découvertes.

Vous gagnez 2 fois la compétence : **Parler / Lire & Ecrire** une langue de votre choix.

Vous avez accès à l'ensemble des compétences **CONNAISSANCES**.

MAGICIEN (4PE) :

Alors que le commun des mortels est incapable de manipuler la magie, vous avez des affinités particulières avec cet art puissant mais complexe.

Vous gagnez la compétence **Livre de Sorts**.

Par contre, l'utilisation de la magie est incompatible avec le port d'armure lourde. Les magiciens ne peuvent pas porter plus de 2 points d'armure (PA) maximum s'ils souhaitent lancer des sorts.

Cet Archétype vous donne accès aux **compétences MAGIE**.

MEDECIN (4PE) :

Votre vie est dévouée à la connaissance du corps humain et à la recherche des moyens de le guérir voir de l'améliorer. Vous basez votre réflexion sur la réalité biologique et ne comptez pas sur la



magie ou sur la croyance pour réussir dans vos recherches.
Vous gagnez la **compétence 1er Secours**.
Vous avez accès aux **compétences MEDICALES**.

ROUBLARD (4PE) :

Baron du crime ou moineau des villes, vous ne comptez que sur vous pour survivre dans ce monde hostile.
Votre archétype vous ouvre les portes de certaines **sociétés secrètes**.

Vous gagnez la compétence **Vol**.

Vous avez accès aux **compétences ILLEGALES**.

Changer de personnage :

Changer de personnage est un acte définitif. Vous ne pourrez plus reprendre votre ancien personnage qui sera considéré à la retraite ou ne désirant plus venir à la foire de Lykelis. Vous perdez ses connaissances et ses possessions (objets magiques, PO, oculus, etc...) à remettre au PC (orga). Si votre ancien personnage gérait des fiefs ou dirigeait une faction/groupe, il faudra en jeu organiser son retrait du jeu. Prévenir votre orga de camp est toujours une bonne idée lors d'un abandon de personnage.

5 – COMPÉTENCES

Sur Kandorya, les compétences symbolisent les savoirs et les savoir-faire que votre personnage a acquis au cours de sa vie passée. Les compétences ne sont malgré tout pas une fin en soi. Il ne s'agit que d'un système mis en place afin de nous permettre de vous offrir encore plus de cadre de jeu rythmé et équilibré. Mais vous pourrez toujours participer à nos événements et évoluer au sein de Kandorya sans utiliser la moindre compétence car c'est finalement le roleplay qui fait tout le sel du jeu.

Dans la liste suivante, un joueur, selon son **ARCHETYPE**, peut choisir des compétences qui conviennent à son personnage et qu'il pourra être capable d'utiliser pendant le jeu. Ces savoir-faire doivent être achetés avec les PE.

Les compétences GENERIQUES sont accessibles par tout le monde.

5.1 : LA LISTE DES COMPÉTENCES

Nota : dans la liste suivante le mot « nécessite » est utilisé plusieurs fois pour des compétences. Le mot est utilisé au sens suivant : de manière à être capable d'acheter une compétence, vous avez besoin d'avoir acheté la compétence citée après.

Exemple : Pour être ritualiste 2, un personnage doit dépenser 1 PE pour être ritualiste 1, puis 3 PE de plus pour être ritualiste 2. Il a dû auparavant prendre l'Archétype ERUDIT.

LISTE DES COMPÉTENCES / ARCHÉTYPES

GÉNÉRIQUES

Assommer	1
Constitution 1 – Résistant	3

Constitution 2 – Endurant	5
Constitution 3 – Force de la Nature	7
Crâne Epais	6
Explorateur	3
Immunité	5
Lire, Ecrire & Parler	1
Mythes et Légendes	4
Noble	3
Pugilat	2/niveau
1er secours	2

CRAFT / ARTISAN

Alchimiste (Spécialiste d'Artisanat)	4
Apothicaire (Spécialiste d'Artisanat)	4
Armurier (Spécialiste d'Artisanat)	3
Bricoleur	3
Catalyste (Spécialiste de Récolte)	3
Chasseur (Spécialiste de Récolte)	3
Contrebandier	2
Cueilleur (Spécialiste de Récolte)	3
Cuisinier (Spécialiste d'Artisanat)	4
Fin Gourmet	2/4
Forgeron (Spécialiste d'Artisanat)	4
Grimoire d'Artisanat	0
Ingénieur (Spécialiste d'Artisanat)	4
Mineur (Spécialiste de Récolte)	3
Orfèvre (Spécialiste d'Artisanat)	4
Page supplémentaire Grimoire Artisanat	2
Tatouages magiques	3

MÉDICALES / MÉDECIN

Barbier-Boucher	5
Diagnosticien	3
Homéopathe	3
Identifications	3 / 4
Praticien	4
Soin d'urgence	3

FOI

Oracle	3
Prêtre	2
Prières	0
Ritualiste 1	1
Zélote	2

CONNAISSANCE / ÉRUDIT

Analyse de la présence d'Esprit	2
Identifications	3 / 4
Mythes & Légendes	2
Ritualiste 1	1
Ritualiste 2	3
Tatouages magiques	3

ILLEGALES / ROUBLARD

Ambidextre	2
Assassinat	16
Cambriolage	2
Contrebandier	2
Déguisement	3
Crochetage	4
Expert aux couteaux	2
Instinct de survie	3
Vol	0

MAGIE / MAGICIEN

Analyse de la présence d'Esprit	2
---------------------------------	---



Familier de Sorts	2
Livre de Sorts	0
Méditation	2

MARTIALES / COMBATTANT 4

Ambidextre	2
Esquive	5
Expert aux couteaux	2
Intimidation	5
Instinct de survie	3
Porte-bannière	3
Porte-étendards	5
Tatouages magiques	3

5.2 COMPÉTENCES GÉNÉRIQUES

Assommer (1 PE) :

Vous êtes un expert pour rendre une victime inconsciente. Le coup doit être porté par un attaquant qui n'a pas été repéré par sa victime. Rendre quelqu'un inconscient est fait en simulant un coup avec le bout d'une arme sur l'arrière de la tête et en disant « **ASSOMMÉ** » qui doit être entendu par la victime. Si quelqu'un est rendu inconscient, il restera immobile 15 mn et aura un violent mal de tête quand il se réveillera. Comme ce n'est qu'une « immobilisation » normale, le personnage inconscient peut être réveillé à n'importe quel moment en étant secoué ou par d'autres moyens ou par la **perte d'1 PV**. Il n'y a pas de protection universelle contre l'inconscience (comme les casques ou les armures alchimiques ou magiques), parce que celui qui inflige l'inconscience connaît plus d'une façon pour le faire et atteindre sa cible. Ne fonctionne pas sur quelqu'un déjà engagé dans un combat.

Vous pouvez fouiller et/ou faire (virtuellement) ingérer quelque chose à un personnage assommé. Attention, la douleur réveille instantanément un personnage assommé qui perd 1 PV.

NOTE : le fait de fouiller réellement est soumis à l'acceptation de la victime. Si vous ne souhaitez pas être fouillé, veuillez simplement donner l'ensemble des éléments de jeu que vous avez en votre possession. Le Fair-Play et le Respect sont de rigueur dans cet acte de jeu.

Constitution 1 - Résistant (3 PE) :

Vous gagnez 1 PV

Constitution 2 - Endurant (5 PE) *nécessite résistant* :

Vous gagnez 1 PV

Constitution 3 - Force de la nature (7 PE) *Endurant requis* :

Vous gagnez 1 PV

ATTENTION un personnage joueur ne peut jamais avoir plus de 5 PV (quel que soit la combinaison Race, compétences) sauf indications spécifiques.

Crâne épais (6 PE) :

Vous êtes insensible à l'annonce « **Assommé!** », vous devez annoncer « **Résiste** ».

Explorateur (3 PE) :

L'exploration, la conquête ou simplement les richesses des terres inconnues vous attirent ?

Cette compétence vous donnera en jeu accès à l'Oculus où vous mènerez des expéditions terrestres & maritimes durant

les Chroniques de Kandorya (jeu sur plateau évolutif / voir le Livre de l'Oculus).

Immunité (5 PE) :

Par naissance, magie innée, entraînement ou talents appris, vous résistez à un effet de la liste suivante :

Coma	Sommeil	Silence	Douleur
Nausée	Oubli	Langue morte	Intimidation
Lenteur	Pétrification	Surdité	Vérité

Silence Mana

Peu importe que l'effet provienne d'une capacité d'un personnage, d'une potion, d'un sortilège ou d'une recette alchimique. Si vous souhaitez résister à un 2ème effet vous devez repayer **5 PE**.

L'annonce que vous devez énoncer est « **Résiste !** ».

Parler / Lire & Ecrire (1 PE) :

Avec cette compétence vous comprenez et parlez une langue supplémentaire de votre choix.

Lorsque vous souhaitez parler une autre langue dite « **JE PARLE + la langue** ». Les personnages qui ne parlent pas cette langue ne comprennent pas vos paroles. Vous pouvez, si cela est nécessaire, chuchoter à l'oreille d'un unique interlocuteur qui vous comprendra. Tout le monde doit alors considérer que vous discutez normalement dans une autre langue.

Vous trouverez au paragraphe 15 (p 38) la liste des langues parlées par les différentes races et les plus communes des humains.

De plus, vous maîtrisez la lecture et l'écriture de la langue choisie. Sur les documents de jeu, vérifiez toujours le coin en haut à droite la langue dans laquelle est écrit le document. Si rien n'est inscrit, on considère toujours que la langue est le commun, notez également vos propres documents en haut à droite. La seule exception étant les messages codés ou directement écrits dans d'étranges dialectes.

Afin de jouer un personnage illétré, vous pouvez indiquer sur votre fiche de personnage que vous ne savez ni lire ni écrire.

Mythes et légendes (4 PE) :

Vous êtes un érudit en matières de mythes et légendes, certaines informations du jeu seront disponibles par l'intermédiaire des organisateurs. Vous pouvez poser **1 fois par GN**, une question concernant un objet, un événement ou un personnage. Si l'information que vous demandez relève de la compétence M&L, vous obtiendrez une explication complète. Cette compétence étant soumise à un fort Fair-play de la part des joueurs, tout abus sera sanctionné. (NOTA : Les *ERUDITS* achètent moins cher cette compétence)

Noble (3 PE) :

Vous êtes né noble ou avez reçu un titre de noblesse et une éducation complète et êtes passé maître dans l'art de la diplomatie, du commerce, ou des travaux d'envergure. Vous avez donc accès à la **Maison des Fiefs** où vous pourrez prétendre à la conquête



la capacité maximum de votre grimoire.

Armurier (3 PE) :

Vous savez réparer les armures (intermédiaires et lourdes) et boucliers **brisés** déposés à la forge à partir de lingots de fer, après une simulation roleplay, seul, avec le matériel adéquat.

-Petites pièces (jambières, gantelets et brassards, grèves, épaulettes) : (1) Fer + (10) min / paire,

-Moyennes pièces (plastrons, casques et boucliers) (1) Fer + (20) min / pièce,

-Grandes pièces (pavois, armure complète) : (2) Fer + (30) min

Vous savez réparer les armes **brisés** déposées à la forge à partir de lingots d'acier après une simulation roleplay, seul, avec le matériel adéquat.

-Arme de lancer de 15 cm et moins : (1) Acier + 10 min / 3 pièces

-Arme de 1m10 et moins : (1) Acier + (20) min

-Arme de plus de 1m10 : (1) Acier + (30) min

-Arme colossale : (2) Acier + (60) min

Bricoleur (3 PE) :

Vous savez identifier les défaillances d'engins, de machines, ou de structures et procéder à leur réparation après une simulation roleplay, avec le matériel adéquat vous serez à même d'effectuer des réparations sommaires ou des sabotages superficiels. Une carte sera placée sur les éléments de jeu pouvant être bricolés par les possesseurs de cette compétence.

Catalyste (3 PE) compétence de récolte :

Seul un personnage possédant cette compétence peut voir et récolter les filons d'essence.

La catalyse est un procédé mental qui vous permet de matérialiser des essences afin de les récolter. Les essences sont des énergies magiques stabilisées. Ces ressources peuvent, par exemple, être commercialisées ou utilisées pour la création de théoprastes par les alchimistes.

(voir livret « **SUPPLÉMENT AUX RÈGLES ARTISANAT, GUILDES, COMMERCE ET CONTREBANDE** »)

Chasseur (3 PE) compétence de récolte :

Vous savez chasser et récupérer la viande. Ces ingrédients alimentaires sont des éléments de jeu récoltés durant le GN, ces ingrédients peuvent être commercialisés ou utilisés pour la création d'autres objets de jeu tels que les recettes de l'Art Culinaires.

Cette compétence pourra aussi être utile pour récupérer des éléments RP (organes/peau sur des bêtes) sans abimer l'élément demandé. A découvrir en jeu

(voir livret « **SUPPLÉMENT AUX RÈGLES ARTISANAT, GUILDES, COMMERCE ET CONTREBANDE** »)

Cueilleur (3 PE) compétence de récolte :

Vous savez récolter les fruits/graines / légumes. Ces ingrédients alimentaires sont des éléments de jeu récoltés durant le GN, ces ingrédients peuvent être commercialisés ou utilisés pour la création d'autres objets de jeu tels que les recettes de l'Art Culinaires.

Cette compétence pourra aussi être utile pour récupérer des éléments RP (plantes, graines écorces fantastiques) sans abimer l'élément demandé. A découvrir en jeu

(voir livret « **SUPPLÉMENT AUX RÈGLES ARTISANAT, GUILDES, COMMERCE ET CONTREBANDE** »)

et à la gestion d'un fief de Kandorya durant les Chroniques de Kandorya. Le Titre de propriété officiel d'un fief vous sera requis (voir le Livre des Fiefs).

Pugilat (2 PE / niveau) :

Vous êtes un expert dans le combat à mains nues. Cette compétence ne s'applique que sur la résolution de combat à mains nues (type de combat qui doit être accepté par les différents belligérants avant le combat). **Par défaut tous les joueurs ont 0 en niveau de pugilat.** Avant la simulation du combat à mains nues, vous échangez discrètement avec votre adversaire vos niveaux de **Pugilat** respectif. Le plus grand nombre gagnera forcément le combat. En cas d'égalité le combat finira sur un match nul ou un double KO.

Si une arme est utilisée durant le combat, la résolution du pugilat est annulée et le combat se continue de manière classique. Néanmoins, le **Pugilat** est l'occasion de jouer de belles scènes de combat non mortelle. (NOTA : les **OGRES** commencent le jeu avec 2 niveaux en Pugilat et gagnent les égalités)

1er secours (2 PE) :

Vous pouvez stabiliser un personnage à 0 PV en vie, en attendant un soin plus intensif (naturel ou magique). Cela ne lui rend pas de PV. Tout mouvement ou choc supplémentaire subit par la victime le remettra en **Agonie**. Vous pouvez vous éloigner de votre patient pour stabiliser un autre blessé. **Il faut 1 mn de RP pour stabiliser un blessé.** (NOTA : Les **MEDECINS** commencent avec cette compétence)

5.3 COMPÉTENCES de CRAFT

Alchimiste (4 PE) :

Vous savez faire de l'Alchimie, procédé permettant de transmuter des essences. Vous savez créer des consommables aux propriétés spécifiques, communément appelés théoprastes, à partir d'un procédé complexe de transmutation de matière préalablement catalysée. Sauf indication contraire, les théoprastes doivent être ingérés afin de produire leurs effets.

(voir livret « **SUPPLÉMENT AUX RÈGLES ARTISANAT, GUILDES, COMMERCE ET CONTREBANDE** »)

Apothicaire (4 PE) :

Vous savez créer des substances liquides consommables communément appelées potions à partir de plantes (voir livret **CONCORDAT**).

Dans votre grimoire, vous commencez le jeu avec 3 pages blanches pour vos recettes. Vous pouvez apprendre d'autres recettes durant le jeu en échangeant avec les autres Apothicaires, en récompense de quêtes etc... Dans la limite de



Contrebandier (2 PE) :

Vous donne accès à la « **contrebande** » du Concordat, un livre de compte peut être consulté dans un lieu discret autour du Concordat. A l'intérieur duquel se trouvent des contrats divers titrés par des pseudonymes, si vous réunissez les éléments commandés, il vous sera troqué les éléments du contrat.

Cuisinier (4 PE) :

Vous savez créer des recettes à effet magique à partir d'ingrédients alimentaires (voir compétence Chasseur/Cueilleur). Dans votre livre de recettes, vous commencez le jeu avec 3 pages blanches pour vos recettes. Vous pouvez apprendre d'autres recettes durant le jeu en échangeant avec les autres cuisiniers ou en récompense de quêtes etc... Dans la limite de la capacité maximum de votre grimoire. Les pages doivent être rédigées en RP et soignées, merci.

Si vous jouez votre rôle de CUISINIER en préparant IRL un plat, vous pouvez changer les ingrédients réels de votre plat tant que vous ne changez pas le nom de la recette et les ingrédients de jeu nécessaires.

Fin gourmet (4PE) : nécessite soit **Chasseur, Cueilleur, Apothicaire, Alchimiste, ou Cuisinier (pour 2PE)** : Vous avez le don pour percevoir si un aliment est comestible ou non. Cela pourra permettre de découvrir d'autres ingrédients alimentaires. Vous êtes immunisé aux poisons (hors poisons des Grands Ateliers / de sociétés secrètes ou décision orga) sous forme ingérable. Si vous devez subir les effets d'un poison qu'on vous a fait insidieusement boire ou manger vous devez annoncer « RESISTE » et jouer le fait que vous régurgiter l'aliment vicié.

Forgeron (4 PE) :

Vous connaissez l'art de la forge et pouvez forger vos propres créations. (voir livret « **SUPPLÉMENT AUX RÈGLES ARTISANAT, GUILDES, COMMERCE ET CONTREBANDE** »)

Grimoire d'Artisan : nécessite **une compétence d'Artisanat**. Votre grimoire d'Artisan comporte 3 pages blanches qui vous permettent d'inscrire 3 recettes de craft de l'Artisanat choisi voir livret « **SUPPLÉMENT AUX RÈGLES ARTISANAT, GUILDES, COMMERCE ET CONTREBANDE** »).

Note : Vous devez préciser la compétence d'Artisanat choisie dans votre grimoire.

Ingénieur (4 PE) :

Vous pouvez, à partir de plans de conception détaillés et d'objets de jeu, entamer la réalisation d'engins, de machines ou de structures divers. (voir livret « **SUPPLÉMENT AUX RÈGLES ARTISANAT, GUILDES, COMMERCE ET CONTREBANDE** »)

Mineur (3 PE) compétence de récolte :

Vous savez récolter le minerai de base ainsi que les minerais plus rares pour en faire des lingots. Les minerais sont des éléments récoltés dans la zone de jeu, ils sont commercialisables ou utilisés dans les procédés de fabrication des objets de jeu notamment par les forgerons et les ingénieurs. (voir livret « **SUPPLÉMENT AUX RÈGLES ARTISANAT, GUILDES, COMMERCE ET CONTREBANDE** »)

Orfèvre (4 PE) : vous pouvez créer des bijoux ou des bijoux qui

subjuguent vos interlocuteur et aideront vos interaction sociales (voir livret « **SUPPLÉMENT AUX RÈGLES ARTISANAT, GUILDES, COMMERCE ET CONTREBANDE** »)

Page supplémentaire Grimoire Artisanat (2 PE) : nécessite *Grimoire d'Artisanat*. Vous ajoutez 1 page blanche à votre grimoire d'Artisanat.

Tatouages Magiques (3PE) :

Véritable magie ancestrale ou simple force d'auto-persuasion, vos tatouages endurent votre corps. Toute partie de corps recouverte à plus de 50% de tatouage est équivalente à une classe d'armure légère.

Ces PA suivent les règles classiques des PA (voir chapitre « Armure » pour plus de détail) avec 2 exceptions notables :

- Vos PA sont immunisés à l'annonce « **BRISE !** »

- Vous devez « réparer » (redessiner) vos tatouages.

Pour chaque dégât subis, 10 minutes de réparation sont nécessaires. Du matériel et des outils (pigments de couleur, pinceaux ou stylets) sont nécessaires.

Cette compétence est strictement personnelle (armure et réparation). Les tatouages magiques sont inopérants si le joueur porte, à 50% et plus, un autre type d'armure (même magique) sur une partie de son corps tatoué.

Vous devez posséder le composant **Encre de Tatouage** (vendu par des Apothicaires) pour réaliser vos tatouages (1 dose / personne tatouée).

5.4 COMPÉTENCES MÉDICALES

Barbier-boucher (5 PE) : nécessite **Praticien**.

Vous savez replacer les os des membres « **Brisés!** » après une simulation roleplay de (5) minutes (sablier) par fracture avec le matériel adéquat.

Vous savez également amputer ou greffer un membre perdu depuis moins de (10) minutes, en urgence, après une simulation roleplay de (15) minutes avec le matériel adéquat. Votre patient est ensuite en convalescence pendant une durée de (60) minutes. Tout effort pendant la convalescence conduit à la réouverture de chacune des sutures ou à l'échec de la greffe, donc à l'état initial avant les soins.

Attention, 90% des greffes opérées avec des tissus étrangers au corps du receveur se soldent par un échec et de graves complications.

L'utilisation de la potion apothicaire « **Grande Panacée** » est un plus pour la réussite de l'opération.

Diagnosticien (3 PE) :

conduit à la réouverture de chacune des blessures, donc à l'état initial avant les soins. Cette intervention peut être pratiquée aux abords d'un champ de bataille.

5.5 COMPÉTENCES de FOI

Oracle (3 PE) :

Votre ferveur est reconnue par votre ou vos divinités.

1 fois par GN, vous pouvez vous rendre devant un autel sacré de votre divinité. Suite à une supplique, vous êtes en possibilité de lui poser une question et celle-ci vous répondra à sa façon et dans un délais qui lui est propre. Cette compétence peut être utilisée par plusieurs personnages en même temps afin d'accroître le lien, les réponses et peut (rarement) provoquer l'apparition de votre ou vos divinités.

(un orga doit être présent pour l'utilisation de cette compétence)

Prêtre (2 PE) :

Dévoué corps et esprits à sa divinité, son culte ou un panthéon de dieux, le prêtre est la pierre angulaire de sa religion et l'intermédiaire entre les mortels et le divin. Il peut demander l'aide de puissances supérieures pour lui seul via des prières, ou pour l'ensemble de ses fidèles via des cérémonies.

Il existe une pléthore d'entités sur kandorya pouvant répondre à la définition de "divinité", pour le reste, l'entité qui répond n'est pas toujours celle que l'on croit.

Cette compétence vous octroie les 3 avantages suivants :

- 1 - Vous pouvez acquérir et réaliser des cérémonies.
- 2 - Vous gagnez la prière : **Consécration de symbole**.
- 3 - Vous gagnez la cérémonie : **Consécration d'autel**

VOIR CHAP 5.9 : PRIERES & CEREMONIES

Prières (0 PE) :

Vous pouvez acquérir et lancer des Prières. **Voir chap 9 : PRIERES ET CEREMONIES**

Ritualiste 1 (1 PE) :

Il s'agit de la connaissance des rituels. Cette compétence permet de participer à des rituels et d'avoir une influence sur la résolution du rituel mené.

Zélate (2 PE) :

Votre ferveur envers votre divinité et votre culte vous permet de porter jusqu'à deux symboles sacrés de la même religion et ainsi faciliter les créations d'autel ou tenues de cérémonie. Porter deux symboles sacrés ne double en aucun cas les effets de prières ou de cérémonies.

5.6 COMPÉTENCES de CONNAISSANCES

Analyse de la présence d'Esprit (2 PE):

Vous pouvez percevoir si un réceptacle (être vivant, objet ou lieux) comporte une anomalie d'Esprit. Cette compétence demande un jeu RP comportant une litanie d'au moins 50 mots. Elle doit être faite à portée de contact du réceptacle analysé. A l'issue de cette litanie l'utilisateur pourra détecter les anomalies suivantes : une corruption, un marquage par une entité, une malédiction, une possession faite par un esprit ou subie par un esprit. Cette compétence ne peut être utilisée que **2 fois / jour**, l'effort mental nécessaire étant très pénible pour le commun des mortels.

Vous savez déceler les symptômes des maladies et intoxications courantes et évaluer la gravité des blessures et autres traumatismes après une consultation roleplay de (5) minutes (sablier) avec le matériel adéquat.

Homéopathe (3 PE) : nécessite **Diagnosticien**.

Vous savez créer et administrer les traitements adéquats pour venir à bout d'une maladie ou intoxication diagnostiquée

Identification (3 PE niv 1, 4 PE niv 2) :



Vous êtes à la pointe de la science. Votre matériel est étrange mais il semble vous apporter des réponses, même si certains vous croient fou lorsque vous parlez de « molécules », « d'atomes » et de fonctions. Attention la magie en général échappe à toutes formes d'identification. Après une simulation roleplay de quelques minutes, rendez-vous au PC Orga ou adressez-vous à votre Référent faction pour obtenir une réponse à votre identification. Utilisable **1 / 2** fois par jour. Champ de connaissance: Biologie, Nature, Règne Animal, Apothicaire, Sciences de la Terre.

Praticien (4 PE) : nécessite **Diagnosticien**.

Vous savez suturer les blessures du corps pour les soigner après une simulation roleplay de (5) minutes par PV manquant avec le matériel adéquat. Votre patient est ensuite en convalescence pendant une durée de 20 minutes. Tout effort pendant la convalescence conduit à la réouverture de chacune des blessures, donc à l'état initial avant les soins.

Cette intervention, en plus de faire récupérer l'intégralité des PV au joueur, peut être nécessaire pour certaines blessures graves (indication des organes).

Cette intervention ne peut se faire que dans un camp (ou ville) et au calme.

L'utilisation de la potion apothicaire «**Grande Panacée**» est un plus pour la réussite de l'opération.

Soin d'urgence (3 PE) :

Après une intervention RP de 15mn, vous rendez 2 PV à un joueur. Un joueur ne peut bénéficier de ce soin qu'une fois par jour. Votre patient est ensuite en convalescence pendant une durée de 10 minutes. Tout effort pendant la convalescence



Identification (3 PE niv 1, 4 PE niv 2) :

Vous êtes à la pointe de la science. Votre matériel est étrange mais il semble vous apporter des réponses, même si certains vous croient fou lorsque vous parlez de « molécules », « d'atomes » et de fonctions. Attention la magie en général échappe à toutes formes d'identification. Après une simulation rôleplay de quelques minutes, rendez-vous au PC Orga ou adressez-vous à votre Référent faction pour obtenir une réponse à votre identification. Utilisable **1 / 2** fois par jour.

Champs d'application: Chimie, Alchimie, Astrologie, Mathématiques, Sociologie.

Mythes et légendes (2 PE) :

Vous êtes un érudit en matières de mythes et légendes, certaines informations du jeu seront disponibles par l'intermédiaire des organisateurs. Vous pouvez poser **1 fois par GN**, une question concernant un objet, un événement ou un personnage. Si l'information que vous demandez relève de la compétence M&L, vous obtiendrez une explication complète. Cette compétence étant soumise à un fort Fair-play de la part des joueurs, tout abus sera sanctionné. (NOTA : Les ERUDITS achètent moins cher cette compétence)

Ritualiste 1 (1 PE) :

Il s'agit de la connaissance des rituels. Cette compétence permet de participer à des rituels et d'avoir une influence sur la résolution du rituel mené.

Ritualiste 2 (3 PE) : Nécessite ritualiste 1.

Grâce à cette compétence, le personnage peut pratiquer la magie rituelle dans le lieu adéquat. Il peut y diriger jusqu'à 2 rituels magiques par jour. De plus, un ritualiste niv 2 peut étudier un rituel qu'il voit pratiquer devant lui et comprendre dans les grandes lignes, les objectifs recherchés.

A propos de Rituels :

Sur Kandorya Les rituels ne se pratiquent pas pour des raisons futiles ou égoïstes et ils ne se réalisent pas de manière improvisée ! Considérez Chaque rituel comme un Spectacle, un Cirque, une pièce de théâtre dont le Maître Ritualiste (ritualiste 2) est le metteur en scène et les participants des acteurs, acrobates, musiciens qui n'ont pas le droit à l'erreur. Les puissances magiques utilisées lors de ces événements sont tellement puissantes qu'elles ne pardonnent pas, on considère que plus de spectateurs sont conquis et spontanément absorbés par un rituel plus il a de chance d'aboutir et de ne pas infliger de contrecoup. La bonne méthode pour réussir un rituel est à découvrir en jeu par l'expérimentation et l'échange entre érudits.

Tatouages Magiques (3PE) :

Véritable magie ancestrale ou simple force d'auto-persuasion, vos tatouages endurent votre corps. Toute partie de corps recouverte à plus de 50% de tatouage est équivalente à une classe d'armure légère.

Ces PA suivent les règles classiques des PA (voir chapitre « Armure » pour plus de détail) avec 2 exceptions notables :

- Vos PA sont immunisés à l'annonce **"BRISE !"**.
- Vous devez «réparer» (redessiner) vos tatouages.

Pour chaque dégât subi, 10 minutes de réparation sont nécessaires. Du matériel et des outils (pigments de couleur, pinceaux ou stylets) sont nécessaires.

Cette compétence est strictement personnelle (armure et réparation). Les tatouages magiques sont inopérants si le joueur porte, à 50% et plus, un autre type d'armure (même

magique) sur une partie de son corps tatoué.

Vous devez posséder le composant **Encre de Tatouage** (vendu par des Apothicaires) pour réaliser vos tatouages (1 dose / personne tatouée). **Vous commencez le jeu avec vos tatouages magiques actifs.**

5.7 COMPÉTENCES ILLÉGALES

Certaines actions citées dans ce chapitre impliquent une notion de vol, il faut donc bien garder à l'esprit que ces compétences ne peuvent s'appliquer qu'aux objets marqués, indices ou pièces spéciales de Kandorya selon les règles ci-après.

En cas de doute, toujours demander à un Orga avant d'agir.

A cause de cela, toute tentative de vol de biens d'autrui mène à une exclusion immédiate du jeu et à des poursuites. De même, il est interdit de dérober les bannières ou les drapeaux des groupes ou des camps (sauf s'il s'agit d'un objet en jeu). Cela conduit à une exclusion IMMEDIATE des aires de jeu.

Les Objets de jeux de l'organisation (donc volable, échangeable, etc..) sont signalés par une carte plastifiée ou une étiquette autocollante.

Ambidextre (2 PE) :

Vous pouvez manier deux armes à 1 main en même temps et combattre de la main gauche comme de la main droite. Ambidextre n'est pas nécessaire pour porter un bouclier en plus d'une arme, mais nécessaire si vous souhaitez utiliser des armes de jet en plus d'une autre arme. Cette compétence est nécessaire pour utiliser un pistolet dans chaque main. Les armes à deux mains nécessiteront toujours vos deux mains (infligeront donc toujours 2dmg), cette compétence n'y changera rien !

Assassinat (16 PE) : nécessite Assommer :

Les points d'expérience qui sont investis dans cette compétence représentent une connaissance approfondie de l'anatomie des différentes races. Un personnage, avec cette compétence, est capable, indépendamment de la race de la victime, de tuer (Passage à l'état de Mort imminente) silencieusement et instantanément un autre personnage. La victime doit être complètement prise par surprise pour que cette compétence ait un effet. La victime est considérée assassinée quand un personnage avec la compétence assassinat coupe proprement la gorge de la victime avec une dague en mousse (seule une dague peut être utilisée et cette dague ne doit pas avoir de structure rigide).

Par cette attaque, la personne attaquée perd immédiatement l'ensemble de ses PV, il est de plus instantanément inconscient.

Le personnage assassiné avec succès, meurt au bout de 20 secondes s'il n'est pas traité par un Médecin (soin d'urgence ou Praticien) ou Magicien (Transfert de Vie). Les



compétences Régénération ou 1er secours ne sont pas utilisables pour sauver la victime.

Cambriolage (2PE) : nécessite vol ET crochetage

Le personnage est autorisé (après avoir prévenu un orga, sans cette validation votre cambriolage sera invalidé) à cambrioler (ouvrir et vider) les tentes spécialement marquées qu'il peut trouver en ville ou dans les camps (coffres de ressources, banques ou lieux de dépôt tenus par les joueurs). Il ne peut y prendre que les objets de jeu clairement identifiés ou les pièces de jeu du GN.

La tente visitée doit avoir la mention « EN-JEU » visible pour pouvoir être cambriolée.

Contrebandier (2 PE) :

Vous donne accès à la «**contrebande**» du Concordat, un livre de compte peut être consulté dans un lieu discret autour du Concordat. A l'intérieur duquel se trouvent des contrats divers titrés par des pseudonymes, si vous réunissez les éléments commandés, il vous sera troqué les éléments du contrat.

Crochetage (4 PE) : nécessite vol

Vous savez comment crocheter les serrures à chiffres utilisées en jeu. Vous recevrez une grille de codes strictement personnelle qui vous guidera vers les bonnes combinaisons lors de vos tentatives d'ouverture de serrures. D'autres types de serrures pourront être crochétés, mais il faudra en comprendre les mécanismes en plus de posséder cette compétence. Vous avez donc l'autorisation d'y toucher contrairement aux joueurs qui n'ont pas la compétence crochetage.

Attention, un personnage qui n'est pas propriétaire d'une serrure ou qui ne possède pas cette compétence ne peut pas tenter de l'ouvrir, il n'a pas à y toucher !

De plus, vous pouvez tenter de **désamorcer des pièges** mais la réussite n'est jamais acquise (vous ne savez pas désamorcer un effet magique).

Déguisement (3 PE) :

Vous pouvez utiliser différents costumes et adopter les traits raciaux d'une autre race que la vôtre afin de ne pas être reconnu (seul un masque complet vous est interdit pour des raisons d'équilibre de jeu). Les autres personnages peuvent toujours vous reconnaître en jeu s'ils sont assez perspicaces. Si vous êtes arrêté, vous devez préciser que vous portez un déguisement. **(Attention il est interdit malgré tout d'usurper l'identité d'un joueur, d'un pnj, d'un Orga, cette compétence est purement visuelle).**

Expert aux couteaux (2 PE) :

Vous pouvez lancer l'annonce « **Planté !** » sur un autre personnage si vous parvenez à le toucher ou un de ses vêtements (cape, robe, et...) avec votre arme de lancer. Votre cible est immobilisée pendant 20 secondes mais peut continuer à se défendre. L'attaque ne fait aucun dégât.

Instinct de survie (3 PE):

Si vous êtes à l'«**Agonie**», seul, sans aide extérieure, au lieu de mourir au bout de 15 minutes votre instinct de survie prend le dessus, vous êtes alors capable de ramper pour trouver de l'aide. Vous pouvez ramper pendant les 15 mn de l'agonie. Sans aide au bout de 15 mn vous mourrez. Vous ne pouvez pas crier durant ce temps, seulement parler faiblement. Vous pouvez avaler une potion ou un aliment.

Vol (0 PE) :

Le personnage est autorisé à voler des objets spécialement marqués dans les magasins des commerçants de la ville. Il s'agit du contenu de petits coffres spécialement marqués et possédant parfois des serrures de petits niveaux.

Attention, ces coffres ne peuvent pas être ni déplacés, ni volés, et ceux avec serrure doivent être crochétés sur place. Il peut aussi réaliser des pickpocket sur des personnages portant des bourses avec le sigle «**\$**» **(Les bourses sont à ramener au PC Orga).**

Dans ces coffrets, il peut aussi bien y avoir de la monnaie du jeu qu'un bon spécial pour d'autres objets. Dans tous les cas, le contenu est à récupérer par vos soins. Il vous faudra ensuite, vous rendre au **Concordat** afin de transformer les bons trouvés en objets ou valeurs et de vérifier que vous possédez bien la compétence adéquate. (NOTA : Les **ROUBLARDS** commencent avec cette compétence).

5.8 COMPÉTENCES de MAGIE

Analyse de la présence d'Esprit (2 PE):

Vous pouvez percevoir si un réceptacle (être vivant, objet ou lieux) comporte une anomalie d'Esprit. Cette compétence demande un jeu RP comportant une litanie d'au moins 50 mots. Elle doit être faite à portée de contact du réceptacle analysé. A l'issue de cette litanie l'utilisateur pourra détecter les anomalies suivantes : une corruption, un marquage par une entité, une malédiction, une possession faite par un esprit ou subie par un esprit. Cette compétence ne peut être utilisée que **2 fois / jour**, l'effort mental nécessaire étant très pénible pour le commun des mortels.

Familier de sort (2 PE) :

Votre maîtrise de la magie vous permet de vous lier magiquement avec une créature.

Cette créature connaît un sort que vous pouvez lancer 1 fois par période entre deux repos récupérateurs de slots de magie. **Le sort lancé par le familier n'est pas à comptabiliser dans le nombre de sorts lancés par le magicien.** Vous devez néanmoins respecter les conditions de lancement du sort. Ce sort doit coûter **moins de 6 PE**, si le sort que vous choisissez pour votre familier est à niveau, le familier connaîtra **toujours le niveau 1**. Si vous connaissez déjà ce sort au niveau 1 ou plus votre familier augmentera votre connaissance de ce sort d'un niveau.

Exemple un joueur possède un familier connaissant le sort Projectile Magique. Quelques GN Kandorya plus tard le joueur connaît le sort Projectile Magique au niveau 2, il peut lancer le sort au niveau 3 grâce à son familier.

Votre familier possède 1 point de vie s'il meurt il vous faudra le ré-invoqué le lendemain (à minuit une exactement) en lançant votre sort et avec une scène RP.

En termes de jeu : votre familier DOIT être représenté sur vous par une marionnette, peluche ou autres, celle-ci DOIT être réaliste et convenir à un GN. Vous devez vous occuper de votre familier comme d'un vrai animal. Vous devez toucher ou tenir votre familier quand vous jetez votre sort.



Livre de Sorts (0PE) :

Vous pouvez acquérir des sorts selon leurs coûts (voir section 8 MAGIE).

Méditation (2 PE):

Une fois par heure, un magicien peut méditer assis en tailleur durant (10) minutes afin de pouvoir lancer 1 sort de plus dans la Phase où il se trouve avant la méditation. Cet accroissement de possibilités de lancement n'est que temporaire et disparaît dès le sort lancé.

5.9 COMPÉTENCES MARTIALES

Ambidextre (2 PE) :

Vous pouvez manier deux armes à 1 main en même temps et combattre de la main gauche comme de la main droite. Ambidextre n'est pas nécessaire pour porter un bouclier en plus d'une arme, mais nécessaire si vous souhaitez utiliser des armes de jet en plus d'une autre arme. Cette compétence est nécessaire pour utiliser un pistolet dans chaque main. Les armes à deux mains nécessiteront toujours vos deux mains (infligeront donc toujours 2dmg), cette compétence n'y changera rien !

Esquive (5PE) :

Une fois par combat/bataille vous pouvez lancer l'annonce « **Esquive** » sur un unique coup qui aurait dû vous toucher, seules les armes de corps à corps, de lancer (couteau/hachettes...) et de trait (arc/arbalète) sont concernés. Vous ignorez donc cette touche mais attention les Armes de tir (pistolet), à Explosion (canon), les sortilèges et autres projectiles d'arme de siège **ne s'esquivent pas**.

Expert aux couteaux (2 PE) :

Vous pouvez lancer l'annonce « **Planté !** » sur un autre personnage si vous parvenez à le toucher ou un de ses vêtements (cape, robe, etc.) avec votre arme de lancer. Votre cible est immobilisée pendant 20 secondes mais peut continuer à se défendre. L'attaque ne fait aucun dégât.

Intimidation (5 PE) :

Vous pouvez lancer l'annonce « **Intimidation !** » sur un autre personnage en combat. Votre cible est intimidée, elle ne peut pas vous attaquer durant trois (3) minutes par aucun moyen, corps à corps, distance etc... Vous pouvez lancer un maximum de (3) annonces « **Intimidation !** » sur trois personnages différents par combat afin de minimiser le surnombre. Attention, il ne s'agit pas d'une annonce « **Peur !** » : votre cible ne s'enfuit pas et si vous l'attaquez, l'annonce est inutile car l'effet sera instantanément annulé. Cette compétence n'intimide pas en dehors du contexte d'un combat.

On ne peut pas personnellement viser une même personne avec une annonce Intimidation plus d'une fois par jour.

Instinct de survie (3 PE):

Si vous êtes à l'« Agonie », seul, sans aide extérieure, au lieu de mourir au bout de 15 minutes votre instinct de survie prend le dessus, vous êtes alors capable de ramper pour trouver de l'aide. Vous pouvez ramper pendant les 15 mn de l'agonie. Sans aide au bout de 15 mn vous mourrez. Vous ne pouvez pas crier durant ce temps, seulement parler faiblement. Vous pouvez avaler une potion ou un aliment.

Porte Bannière (3 PE) :

Vous portez la bannière de votre groupe lors des événements

importants (batailles, parades ou assemblées diplomatiques, etc.) Un groupe ne peut jamais avoir plusieurs bannières. Un personnage ne peut jamais bénéficier des effets de plusieurs bannières, ni d'une bannière d'un autre groupe.

En touchant la bannière, un membre de votre groupe se libère d'une annonce « **Peur !** ». Ne fonctionne pas avec les personnages d'un groupe allié (et ennemi bien sûr).

En brandissant la bannière et en scandant le nom de votre groupe avec tous vos compagnons, vous bénéficiez d'une annonce « **Résiste !** » à une annonce « **Peur de masse** ».

Ne fonctionne qu'une fois par jour. Les bannières doivent être attachées à un élément sécurisé tel qu'une arme longue de GN, il est strictement interdit de se battre ou de se défendre avec cette dernière. Quelle qu'en soit la raison, se faire priver de sa bannière est insultant et peut se répercuter sur le moral des troupes si rien n'est fait pour la récupérer.

Porte Étendard (5 PE) : nécessite Porte-Bannière

Vous portez l'étendard de votre faction lors des événements importants (batailles, parades ou assemblées diplomatiques, etc.). Une telle faction comporte au minimum 50 personnages... Chaque personnage sous ses couleurs DOIT porter un fanion aux couleurs de l'étendard pour bénéficier de ces effets. Vous bénéficiez des mêmes effets que **Porte Bannière** :

De plus, en brandissant l'étendard, toutes les blessures soignées dans un rayon de (10) mètres autour de celui-ci ne nécessitent pas de convalescence.

Les étendards doivent être attachés à un élément sécurisé tel qu'une arme longue de GN, il est strictement interdit de se battre ou de se défendre avec cette dernière. Quelle qu'en soit la raison, se faire priver de son étendard est déshonorant et cela peut se répercuter sur le moral des troupes qui y sont liées si rien n'est fait pour le récupérer.

Tatouages Magiques (3PE) :

Véritable magie ancestrale ou simple force d'auto-persuasion, vos tatouages endurcissent votre corps. Toute partie de corps recouverte à plus de 50% de tatouage est équivalente à une classe d'armure légère.

Ces PA suivent les règles classiques des PA (voir chapitre « Armure » pour plus de détail) avec 2 exceptions notables :

- Vos PA sont immunisés à l'annonce « **BRISE !** ».

- Vous devez « réparer » (redessiner) vos tatouages.

Pour chaque dégât subi, 10 minutes de réparation sont nécessaires. Du matériel et des outils (pigments de couleur, pinceaux ou stylets) sont nécessaires.

Cette compétence est strictement personnelle (armure et réparation). Les tatouages magiques sont inopérants si le joueur porte, à 50% et plus, un autre type d'armure (même magique) sur une partie de son corps tatoué.

Vous devez posséder le composant **Encre de Tatouage** (vendu par des Apothicaires) pour réaliser vos tatouages (1 dose / personne tatouée). **Vous commencez le jeu avec vos**



tatouages magiques actifs.

6 – COMPETENCES SPECIALES

Kandorya est un GN en perpétuelle évolution, outre les Races, les archétypes et les Compétences, il existe également des **Titres** spécifiques en jeu qui peuvent donner lieu à divers avantages. Votre personnage pourra aspirer à de tels **Titres** en intégrant **durant le jeu** des structures telles que, par exemple, les Grands Ateliers, les Académies, les Sociétés secrètes ou encore lors d'événements. Acquérir un **Titre** est donc un bel exemple d'évolution de personnage qui va ainsi gagner par ce biais, durant le jeu, de nouveaux savoirs, de nouveaux savoir-faire ou encore en notoriété.

Serviteur d'une Entité :

Sur Kandorya il existe de nombreuses Entités légendaires. Il peut s'agir de l'incarnation d'une Divinité, d'une Créature surnaturelle, d'une créature extra-planétaire etc...

Certaines vous laisseront votre libre arbitre, d'autre non. Certaines vous récompenseront en argent, en pouvoirs, ou estimeront que leur simple présence fera votre bonheur.

Mettre son personnage au service d'une entité peut vous apporter gloire, pouvoirs, aventures mais vous aurez aussi des devoirs et le revers de la médaille peut parfois la rendre très lourde à porter.

Certaines Entité apposeront leur marque ou leur symbole sur vous, mais un personnage ne peut à l'heure actuelle porter qu'une seule marque d'entité. Si vous portez une marque et qu'une autre marque vous est apposées, d'où qu'elle vienne, il vous faudra impérativement contacter vos Orgas.

6.1 - Artisan de Grands Ateliers :

Maîtres artisan (Voir livre Concordat)

6.2 - Maître Académique :

Grand Maître de discipline / Maître (Voir livres des Académies)

6.3- Les Veilleurs de la Collectionneuse

Chaque joueur ou pnj Veilleurs possède les compétences suivantes :

Possibilité d'initier un défi contre un Gardiens (identifié comme tel). Ce pouvoir est sans effet contre des joueurs normaux et doit être annoncé ainsi : « Toi Gardien de la Reine je te défie » 1 sort à lancer gratuitement **UNE fois par jour** selon le règne avec lequel il développe des affinités particulières, sans être magicien. Il faudra toutefois **respecter les annonces** et les effets des sorts tels qu'ils sont prévus par les règles.

- | | |
|----------|---|
| •Minéral | ☐ Barrière magique |
| •Animal | ☐ Peur |
| •Végétal | ☐ Silence |
| •Mental | ☐ Vérité |

A proximité de la COLLECTIONNEUSE (20m et moins) le veilleur gagne un bonus de 2 PV. Si le fait de quitter l'aura de son Pragma le fait descendre à 0 ou moins de PV, le joueur tombe directement en agonie.

6.4 - Les Braves des Dieux Totémiques

Chaque joueur ou pnj Braves possède les compétences suivantes :

Aura de puissance : +2PV dans les 20 mètres autour d'un Totémique (ces PV outrepassent la limite de 5PV maximum pour un joueur).

Courage des Totémiques : Les Braves obtiennent l'immunité à Peur.

Savoir des Totémiques : 1 sort à lancer gratuitement **UNE fois par jour** selon leur Dieu Totémique, sans être magicien. Il faudra toutefois **respecter les annonces** et les effets des sorts tels qu'ils sont prévus par les règles.

- | | |
|----------------|---|
| •KFAR | ☐ peut porter 1 fois / jour un coup avec l'effet |
| | « BRISE » |
| • PERE OCEANOS | ☐ Rafale de Vent |
| • SIGMATUS | ☐ Champ d'énergie |
| • CORNELIUS | ☐ Barrière Magique |

Le Brave parmi les Braves obtient les pouvoirs supplémentaires suivants :

Immunité à Terreur.

Connait les 4 pouvoir des Totémiques, mais ne peut en utiliser qu'un au choix une fois par jour.

6.5 -L'Arbre de vie des Fatae

Autour de leur arbre de vie ou de son avatar vivant, à moins de 20m, les Fataes disposent de **+2PV** (qui outrepassent la limite de 5PV maximum pour un joueur), **résiste sommeil, résiste Peur**.

6.6 – Les serviteurs du Panthéon Noir

Certains Mortels attirés par le pouvoir ou la gloire ont décidé de servir les « Dieux » du Panthéon Noir.

Ce Panthéon est l'alliance fragile entre la Déesse Fortunus, le Dieu Néros du Jugement, la Gardienne des Secret et Crosyus dieux de la Guerre et de la destruction.

Ces dieux offrent énormément à leurs serviteurs mais le prix à payer dépasse souvent l'entendement des simples mortels.

En présence de leur divinité, les personnages portant la marque du dieu tutélaire présent à moins de 20 m gagnent : +2PV (qui outrepassent la limite de 5PV maximum pour un joueur), et résiste intimidation.

Si le fait de quitter l'aura de son « Dieux » le fait descendre à 0 ou moins de PV, le joueur tombe directement en agonie.

Chaque dieu peut choisir jusqu'à quatre champions qui sont les seuls mortels autorisés par la « haute autorité des pactes » à pouvoir pactiser avec eux. C'est une place de choix pour ceux qui sont assoiffés de pouvoirs, mais attention à la convoitise de ceux qui voudront voler vos pouvoirs ou votre place au service de votre « Dieux ».

6.7 -Le Cercle Pourpre (Assassins)

Les membres du Cercle Pourpre ont accès à des arcanes dédiées. Ainsi, un membre du Cercle Pourpre peut obtenir certaines immunités rares (comme Immunité à l'Assassinat) ou posséder la possibilité d'acheter des compétences illégales à moindre coût.

Entrer dans ce Cercle est une épreuve qui peut coûter la vie de celui qui ne sera pas assez fort !



6.8 - Les Virtuoses (Voleurs)

Les membres des Virtuoses sont régulièrement mis à l'épreuve pour développer leurs compétences. Comme les Assassins, ils ont accès à tout un arsenal de capacités propres à leur groupe et inconnu des autres joueurs.

Serez vous assez malins pour trouver comment faire parti de l'élite des roublards de Kandorya ?

6.9 - Les Ferrailleurs

Les Ferrailleurs sont en quelque sorte les charognards de la plaine. Ils récupèrent souvent par des moyens peu légaux toute sorte d'objets liés à la contrebande ou au recel d'objets volés. Ils sont les seuls à être capables de démanteler ces objets pour en tirer des ressources plus ou moins rares.

Pour intégrer cette confrérie, il vous faudra d'abord les trouver. Et si vous êtes doué, peut-être vous ont-ils déjà remarqué ?

6.10 -Les Obsidiens

Mortels ayant jurés fidélité sur leur vie à l'un des dragons primordiaux, leurs pouvoirs découlent directement de l'entité draconienne pour laquelle ils ont jurés allégeance.

Pouvoir commun : Aura de puissance : +2PV dans les 20 mètres autour de leur dragon titulaire (ces PV outrepassent la limite de 5PV maximum pour un joueur).

Faveur du dragon : 1 pouvoir au choix parmi les voies qui propose leur dragon titulaire.

Negens :

Voie du Cadre : Le joueur gagne la compétence **Éloquence**. (Voir race Abyssi - Homme)

Voie de la Colère : Le joueur gagne la compétence **«Intimidation»**.

Voie de l'Inspiration : Le joueur gagne la compétence **«Catalyste»**.

Voie des Pulsions : Le joueur peut lancer 1 fois par jour sous forme de sort l'équivalent de la Transe alchimique «Transe de suggestion» sans avoir à dépenser de PE.

Voie de la Sapience : Le joueur gagne **«Identification»** avec comme domaine Sciences de la Terre, Chimie, Astrologie, Biologie et Alchimie.

Negens n'étant plus, les obsidiens blancs n'ont plus accès à leurs pouvoirs. Ils se font désormais appeler les Gardiens du Cadre. Ils auraient un moyen de retrouver leurs pouvoirs mais lequel ?

Ortheis :

Voie de la Puissance : Le joueur gagne la compétence **«Intimidation»**.

Voie de la Protection : Le joueur peut lancer 2 fois par jour le sort « Champs d'énergie » en incluant un personnage à protéger, même s'il ne possède pas l'archétype Magicien. Il/elle doit cependant respecter le temps d'incantation et les composants.

Voie de la Guérison : Le joueur gagne la compétence «Soins d'urgence». Le soin demande alors une intervention RP de 5 minutes (au lieu de 15 minutes) pour rendre 2 PV.

Airain :

Voie Primitive : le joueur gagne la compétence **Intimidation**

Voie de la Guerre : le joueur gagne la compétence **Désarmement**

Voie du Feu : le joueur gagne la capacité de lancer le sort **«projectile magique »**, même s'il ne possède pas l'archétype Magicien. Il/elle doit cependant respecter le temps d'incantation et les composants.

6.11 -Les Porte-Morts (ou Chevaliers de la Mort)

Certains Morts-Vivants relevés par la Reine semblent posséder des pouvoirs supérieurs aux autres Morts-Vivants. Ces pouvoirs restent encore très mystérieux et nécessitent de pouvoir étudier l'un de ces êtres. Qui serait assez fou pour oser le faire ?

7 : MAGIE

Quand on parle de «Magie» ou «capacités magiques» dans le cadre d'un grandeur nature, bien sûr, il est évident que cela reste un jeu, et que nul ne croit vraiment que ces pouvoirs existent dans la réalité.

Théorie Magique:

Le mot magique n'est qu'un terme générique pour toute la diversité des pouvoirs mystérieux qu'un personnage a potentiellement à sa disposition pendant un Grandeur Nature. Il y a, bien sûr, un grand nombre de classes possibles autres que le classique magicien : sorcières, druides, géomancien etc... sont pour des raisons de facilité tous classés comme «magiciens».

Naturellement, chaque personnage doit avoir sa propre idée du travail de la magie qui pourra s'avérer pertinente ou erronée selon ce qu'il/elle apprendra sur le jeu par la suite, et même quand tout le monde utilise **les mêmes composantes, les formules peuvent différer.**

A - Lancer un sort :

1. Le magicien va puiser dans sa santé physique pour lancer ses sorts.
2. Selon le nombre de sorts lancés dans une période sans repos, l'utilisateur de magie subit un contre-coup (selon la phase où il se trouve). Le mana, essence de la magie s'accumule dans son corps pour chaque sort lancé et le fatigue.
3. Un repos d'au moins **6 heures de sommeil** (sans lancement de sort) est nécessaire pour rétablir l'équilibre dans le corps. Après cette période, l'utilisateur de magie peut réinitialiser son décompte de sort lancé.
4. Les effets de la fatigue suite aux lancements de sorts sont expliqués dans le tableau suivant :

De nombreuses règles de jeu peuvent modifier les données de ce tableau (voir règles de Fiefs, Académie et Guildes)
Un **TABLEAU** vous est proposé sur le site à télécharger pour suivre vos lancements durant une période sans repos, ainsi qu'à la page 37. Il est recommandé de l'utiliser.

Rendre visible le sort :

Techniquement, chaque sort reste le même quel que soit le lanceur. Le visuel peut être cependant différent (un magicien pourra utiliser un ventilateur de poche pour le sort « rafale de vent », alors que le druide utilisera des plumes. Le visuel reste important, car il doit convaincre les autres joueurs de la présence de surnaturel...Le lanceur de sort aura à cœur de faire le maximum pour jouer ses capacités magiques de la manière la plus convaincante qu'il soit.

Sort magique :

C'est la forme la plus commune et la plus usitée. Avec cette méthode, le lanceur combine un élément à une expression bien appropriée (il n'y a pas de restriction à l'individualité de la langue à utiliser). Ainsi, le lanceur est alors capable de canaliser la puissance de l'énergie créée par ce lien entre l'objet et les mots. Il est possible en jeu de découvrir beaucoup plus de choses sur la magie...

B - Pré-requis :

Les prérequis **pour lancer un sort** sont toujours précisés sous la forme :

Composants / Action / Incantation

Composants :

Les composants regroupent tous les pré-requis matériels qui vous permettent de préparer / lancer un sortilège.

Action :

• **Contact** : La paume de votre main **DOIT** être posée au contact de votre cible,

• **Canalisation** : Vous **DEVEZ** adopter une posture statique pendant tout le lancement du sortilège et/ou la durée du sort, psalmodier et simuler une concentration extrême.

• **Visuel** : Vous **DEVEZ** avoir la cible dans votre champ

de vision (20 m max) et à portée de voix.

• **Spécial** : Le geste à effectuer sera détaillé dans la description du sortilège.

Incantation :

• **Instantanée** : Les actions décrites et le nom du sortilège suffisent à son lancement.

• **Courte** : **1 Phrase** (au moins cinq mots composés chacun d'au moins deux syllabes)

• **Moyenne** : **5 Phrases** (au moins vingt-cinq mots composés chacun d'au moins deux syllabes)

• **Longue** : **10 Phrases** (au moins cinquante mots composés chacun d'au moins deux syllabes)

C- Restrictions :

La magie étant quelque chose de facilement reconnaissable lorsqu'elle est utilisée, tous les noms de sortilèges et leurs incantations **doivent être criés à très haute voix** et être entendus par la cible sauf si le descriptif du sort le précise. La cible doit être à **portée de vue et de voix**.



TABLEAU GENERIQUE : EFFETS

PHASE	Nbre de Sorts	EFFETS
Phase 1	1-3 sorts lancés :	Aucun effet sur le joueur
Phase 2	4-6 sorts lancés :	Le magicien subit une fatigue de 5 mn après chaque lancement. Il ne peut relancer un sort ou courir durant ce laps de temps. Il peut combattre physiquement.
Phase 3	7-9 sorts lancés :	Le magicien subit une grande fatigue de 15 mn après chaque lancement. Il ne peut relancer un sort, courir, combattre ou se défendre durant ce laps de temps. .
Phase 4	10 et + sorts lancés : Max 16 sorts	Le magicien subit une très grande fatigue de 30 mn après chaque lancement. Il ne peut relancer un sort, courir, combattre ou se défendre durant ce laps de temps. DE PLUS, il perd 1PV après chaque lancement. Le lancement d'un 17ème sort tuera d'épuisement le lanceur.



Pour rester fidèle à l'image d'un magicien, prêtre, shaman, druide etc..., un lanceur de sort ne peut exercer sa magie s'il porte une armure trop lourde (il ne peut pas porter plus de 2 PA d'équipements défensifs).

Lors d'une bataille, si un lanceur commence à se battre avec son arme ou s'il est physiquement attaqué (ou blessé), son sort est brisé car il brise sa concentration.

De même, lors de sa fuite, le lanceur de sort ne peut se concentrer suffisamment pour lancer un sort.

LISTE DES SORTILEGES

Les sortilèges sont listés par ordre alphabétique :

Alarme (2 PE) :

Clochette + ficelle / Au contact / Incantation Longue

Par ce sortilège, l'émetteur est capable d'installer une alarme magique représentée par une clochette avec un ruban bleu sur un objet (porte, coffre...). Si une personne le touche (ami ou ennemi) l'alarme retentit. Elle doit alors pousser un fort cri d'alarme aussi longtemps qu'elle touche l'objet (par exemple une poignée de porte) ou l'emmène (par exemple un coffre), et au moins pendant 30 secondes après l'objet ait été libéré. Il est impossible de savoir (sans aide magique) s'il y a une alarme magique sur un objet, même en remarquant la clochette. Merci de faire preuve de fair play.

Analyse de la Pysché (3 PE):

Maquillage facial / Contact / Incantation Longue

Ce sortilège fait prendre conscience à la cible si elle a été victime d'un sortilège mental ou d'un effet psychique, il est impossible à lancer sur soi-même car brise la concentration du lanceur au cours de l'incantation. Le magicien doit tracer des symboles magiques sur le visage de la cible durant l'incantation.

Armure magique (3 PE) :

Poudre magique / Au contact / Incantation Moyenne

Après les incantations, une fois le sort lancé, vous devez « Toucher » votre cible pour lancer le sort, puis saupoudrer une poussière magique (talc / sable / riz...) sur lui, ce dernier bénéficie alors d'un bouclier magique qui lui octroie **+1 PA magique**. Ce **PA Magique NON CUMULATIF** se superpose par dessus les PV et les autres PA d'armures et dure jusqu'à 12 heures ou usure. Un petit ruban bleu doit être positionné sur votre costume pour signaler la présence de ce sort.

Barrière magique (3 PE) :

Deux rubans bleus / Posture en croix / Incantation Instantanée

Le magicien peut créer une barrière magique face à lui, afin de la symboliser il doit tenir un ruban bleu dans chaque main et ses bras tendus parallèlement au sol «comme une croix». Cette barrière protectrice est physiquement et magiquement infranchissable, mais elle fait une longueur égale à l'écartement de vos bras et une hauteur de 2m. Elle peut être contournée et un mage attaqué dans le dos verra sa concentration brisée. La barrière peut être maintenue durant 15mn à condition de tenir la position sans se déplacer. Plusieurs barrières mises bout à bout forment un ensemble. Une barrière stoppe donc les projectiles et les attaques physiques ainsi que les effets d'explosion aux alentours. N'hésitez pas à répéter « Barrière magique » régulièrement durant le maintien.

Capture d'âme (5 PE) :

Cadavre frais + Objet catalyseur / Visuel / Incantation Longue

Le magicien peut capturer l'âme d'un défunt récent

(« achevé » depuis moins de 5mn), il doit pour cela exécuter les incantations et les procédures d'usage puis l'aspirer dans un objet de son choix. L'objet doit être de très bonne qualité pour recevoir l'âme. La durée de maintien de l'âme dans l'objet ne dépasse pas normalement la durée d'un GN. L'objet doit être **spécialement fait pour cette usage en utilisant un objet crafté par un artisan** (voir les recettes d'ingénieur, forgeron ou apothicaire) **ou un théopraste alchimique** (voir Consommable psychique). La durée de maintien de l'âme dans l'objet dépend de sa valeur. Le défunt doit être mort depuis moins de cinq (5) minutes dans la scène en court sinon le sortilège ne peut pas fonctionner. **Un objet contenant une âme doit porter l'étiquette spécifique du Concordat et un ruban bleu après avoir été validé par un organisateur au PC Orga** (On ne peut pas récupérer d'âme en dehors de ce contexte précis et validé par un organisateur).

RP : attention ce sort est considéré comme de la Nécromancie par certaines cultures.

ATTENTION, CE SORT EST ACTUELLEMENT INUTILISABLE A CAUSE D'UN ACTE RP. Prenez en compte ce fait lors de l'achat de ce sort.

Champ d'énergie (3 PE) :

Balle molle + cordelette / Rotation aérienne du composant / Incantation Courte

Avec ce sortilège magique, l'émetteur peut créer un champ d'énergie autour de lui qui le protège de n'importe quelle arme physique (arme de combat, de mêlée ou de siège). S'il veut protéger d'autres personnes, 1 case supplémentaire de sort est nécessaire par personne. Ceci n'est possible qu'au lancement du sortilège, pas après que le champ ait été créé.

Si le bouclier est actif, personne, ami ou ennemi, ne peut y entrer. Les objets qui ne sont pas dans le champ d'énergie ne peuvent être pris ou influencés par ses occupants. Des sorts peuvent toujours être envoyés aux personnes dans le champ d'énergie ou par ces personnes vers celles hors du champ. L'émetteur peut protéger un maximum de 3 personnes dans son champ d'énergie. **Le lanceur ne sort ne peut pas se déplacer ni lancer d'autres sorts tant qu'il maintient son sort actif**. Le sort « Dissipation de barrière » annule le champ d'Énergie.

Désarmement (3 PE) :

Mains vides / Visuel / Incantation Courte

Après les incantations du sortilège, vous prenez pour cible une arme tenue en main par un autre personnage et annoncer « **désarme** », la cible de ce sort doit jeter son arme à trois mètres de lui dans une direction totalement « safe ». Les Énergies magnétiques des regroupements trop importants perturbent ce sortilège et le rend instable. En d'autres termes, ce sort ne peut pas être lancé au milieu d'un champ de bataille, il est réservé au flancs et aux alentours des batailles ou aux escarmouches où les combats sont plus espacés.

question. Il est possible de répondre en deux phrases. On peut lancer plusieurs fois ce sort sur un défunt pour poser plusieurs questions.

Ce sort est considéré comme de la Nécromancie

Flammèche (1 PE) :

Briquet ou allumette / Contact / Incantation Courte

Le magicien peut faire jaillir une flammèche (petite flamme) par le biais de ses doigts, l'utilisation d'un briquet camouflé ou d'une allumette (qui n'existe pas sur Kandorya) est alors autorisé pour interagir avec des éléments de jeu adéquat (mèches de bombes / munition de canon etc...) ou simplement s'éclairer brièvement dans un lieu très sombre.

Langue morte (2 PE) :

Foulard / Visuel / Incantation Longue

Le lanceur fait ses incantations, puis saisit son foulard qu'il noue, autour de son cou (sans serrer), la cible victime du sortilège ne pourra que s'exprimer dans une langue morte. Un langage incompréhensible quel que soit l'auditoire durant les deux (2) prochaines heures. Attention si le foulard est dénoué le sortilège sera rompu instantanément. Vous pouvez demander à un Orga/arbitre d'avertir votre cible si vous souhaitez lancer le sort à son insu mais celui-ci lui décrira précisément votre foulard qu'il vous est interdit de dissimuler. Subir les effets de ce sort ne vous empêche pas de lancer vous-même des sorts (puisque vous vous comprenez toujours).

Lenteur (4 PE) :

Deux postures agressives / Visuel & Canalisation / Incantation Courte

Le lanceur fait ses incantations et prend au moins deux postures agressives, puis se saisit le poignet dans une troisième posture de canalisation. La cible de ce sortilège devient lente durant 20 secondes qui doivent être décomptées à haute voix par le magicien en train de maintenir sa canalisation. La cible éprouve de grandes difficultés à se mouvoir et agit qu'au ralenti durant ce laps de temps jusqu'à ce que le mage annonce le « zéro » du décompte. Le mage comme la cible se doivent d'être tous les deux RP, un mage attaqué durant sa canalisation y met instantanément fin.

Localisation (6 PE) :

Carte + pendule / Canalisation / Incantation Longue

Ce sort permet de disposer d'informations sur l'emplacement d'un sujet ou d'un objet, le lanceur de sort doit utiliser un élément physique ayant été en contact avec le sujet ou l'objet. **Un lien émotionnel fort entre l'objet et le propriétaire doit avoir été créé, au préalable, pour que le sort puisse être validé.** En tirant l'énergie de la terre le magicien recevra des informations qui peuvent prendre différentes formes sur la localisation de sa recherche, une carte et un pendule seront indispensables au lancement du sort. (Nécessite un orga). Ce sort ne donne que sur l'instant du lancement du sort, la position de la cible et peut échouer si la cible a pris des contre-mesures.

Lumière (1 PE) :

Objet lumineux ou lampe torche camouflée / Au contact / Incantation Courte

Le magicien crée de la lumière à partir d'un objet ou d'une partie de son corps, vous allumez la lumière d'une lampe torche dissimulée dans votre costume ou dans votre manche par exemple pour vous éclairer. Si vous disposez d'un objet de jeu adéquat qui peut produire de la lumière vous pouvez l'allumer.

Détection magique (2 PE) :

Mains vides / Canalisation sur le sujet / Incantation Longue

Ce sortilège fait naître des sentiments chez le lanceur de sort en fonction de la nature des énergies qui se dégagent de toutes choses, c'est grâce à ces sentiments que les magiciens peuvent déduire nombre d'informations. Bien que celles-ci puissent être fragmentées ou parfois confuses, certaines constantes restent précises telles que la nature magique ou le type d'énergies. Une détection magique se fait sur présence d'un orga ou au PC après avoir interprété le lancement du sortilège avec votre meilleur Roleplay.

Dissipation de barrière (3 PE) :

Objet cassable (bâtonnet, craie) / Visuel / Incantation Moyenne

Après votre incantation vous brisez le composant puis vous pouvez dissiper la barrière magique ou le champ d'énergie d'un autre magicien, vous aspirez les énergies du sortilège, vous devez donc interpréter la dissipation de manière à maîtriser ces énergies et les renvoyer à la terre.

Duplication de souvenir (6 PE) :

Objet réceptacle / Contact / Incantation Longue

Ce sortilège extrait (mais ne l'efface pas) un souvenir précis des pensées d'une cible, corps ou objet, afin de le canaliser sous forme d'énergie dans un autre objet réceptacle. Il est difficile de contrôler le type de souvenir. Après utilisation du sortilège demander à un Orga (ou RDV au PC Orga) afin qu'il vous valide le souvenir (il sera noté sur votre fiche de personnage ainsi que l'objet réceptacle). Le lanceur du sort peut relire autant de fois qu'il le souhaite le souvenir dupliqué (sans lancer de sort).

Entraves (4 PE) :

Poignée d'herbe / Visuel / Incantation Courte

Le magicien lance une poignée d'herbes après incantation et fait jaillir du sol autour de sa cible des lianes qui entravent ses jambes, la cible du sort ne peut plus se déplacer avant d'avoir donné vingt coups quel que soit l'arme ou 40 coups à mains nues sur le sol et/ou ses jambes afin de symboliser le fait de trancher les lianes. Vous devez faire l'annonce «**Entrave !**»

Faire Parler un Mort (5 PE) :

Objet réceptacle / Contact / Incantation Longue

Réceptacle : Le corps du défunt (bref la présence du joueur) dont la mort est survenu au maximum 24h avant le lancement du sort. **La tête doit être présente et intacte** pour pouvoir répondre aux questions.

Le Magicien peut poser une question au récent défunt. La cible doit répondre de manière exacte à la question posée. La question doit avoir un objectif spécifique, et aucune autre question ne peut être posée. La cible doit répondre à la question et doit donner toutes les informations qu'il a concernant cette



Nausée (2 PE) :

un Liquide / Visuel / Incantation Moyenne

Le magicien doit se verser du liquide dans la main face à lui durant les incantations. La cible du sortilège est prise de nausée durant Trois (3) minutes. Elle peut tant bien que mal se défendre si elle est attaquée mais elle sera handicapée par ces nausées, ces attaques de corps à corps infligeront zéro. Les archers / mages etc... ratent leurs cibles.

Peur (5 PE):

Une tête réduite ou une poupée / Visuel / Incantation Moyenne

Après les incantations et les gestuelles, le mage désigne sa cible en brandissant les composants et annonce "peur", la cible est victime d'une illusion monstrueuse qui la fait fuir. Elle doit courir dans le sens inverse durant une minute avant de pouvoir reprendre son souffle, ses esprits et son courage pour redevenir elle-même.

Projectile Magique (2/4/6 PE) :

nécessite le niveau inférieure pour acheter le supérieur.

Ballon mou coloré / Visuel & jet / Incantation Moyenne

Ce sortilège consiste à invoquer une sphère élémentaire de magie capable d'être lancée et d'occasionner des dommages superficiels importants. Le magicien doit se saisir de la sphère avant tout et crier ses incantations en tenant le ballon au-dessus de sa tête. Une fois le sortilège prêt, le mage n'a que cinq secondes (soit cinq pas de déplacement) pour le lancer ou le dé-invoquer (en rangeant le ballon dans une sacoche) avant qu'elle disparaisse.

Si le magicien touche la cible ; il fera souffrir d'un nombre de blessures égal au niveau du sortilège. (Soit une perte de 1, 2 ou 3 PV).

Toucher la tête n'est pas valable. La balle ne peut être envoyée qu'une fois et si on ne s'en sert pas tout de suite, l'effet disparaît.

Ce sort est Perce-armure. Il ignore les PA pour faire perdre directement des PV.

Ce sort peut être arrêté par un bouclier : si le projectile est paré par un bouclier, le sort n'a pas d'effet.

Rafale de vent (3 PE) :

Éventail / Visuel / Incantation Courte

Après incantation le magicien invoque un éventail magique et d'un grand geste crée une rafale de vent violente qui repousse toutes les personnes face au geste du magicien (180° devant le lanceur et sur une zone de 5 m). Il crie « **Rafale de vent** » ! Les victimes reculent et tombent en restant saine et peuvent se relever immédiatement après que leur dos ait touché le sol.

Soin Nécromantique (3PE) :

Os / contact / Incantation Longue

Pur sort de nécromancie, le magicien fait appel à la non-vie pour restaurer la vitalité d'un personnage **Mort-Vivant**.

A la fin de l'incantation, la cible du sortilège recouvre 2 points de vie uniquement s'il fait partie de la race des Morts-vivants.

Ce sort est considéré comme de la Nécromancie

Sommeil (3 PE) :

Riz / Visuel / Incantation Courte

Le magicien incante et lance des grains de riz vers sa victime (avec l'annonce « Sommeil ! ») le joueur ennemi s'endort. Avec de l'eau froide, il peut être réveillé un court moment, mais après, il se rendort. Si le personnage est attaqué, l'effet disparaît dès la première blessure. Cela peut être un coup par une épée, un coup renversant ou une tentative d'assassinat, mais jamais un coup mortel.

Silence (4 PE) :

Un mage/croyant ennemi en incantation / Visuel / Incantation Instantanée

La cible doit être un utilisateur de magie en train de préparer un sortilège / prière / cérémonie / rituel qui ne l'a donc pas encore lancé ou finalisé (c'est-à-dire pas encore prononcé le nom), le lanceur cible l'utilisateur et annonce "**Silence MANA 3 mn**". Ce dernier ne peut plus user de magie durant les trois (3) prochaines minutes, tout sort / prière / cérémonie en préparation est alors annulé. (la perte du slot de sort est effective / la pénalité pour une prière/cérémonie est appliquée).

Surdité (3 PE) :

Poudre magique / Visuel / Incantation Moyenne

Pendant l'incantation, le mage verse de la poudre magique d'une main à l'autre, la cible du sort n'entend plus rien durant les quinze (15) prochaines minutes, le joueur se considère comme sourd.

Transfert de vie (6 PE) :

Foulard ou ruban / Double contact / Incantation Longue

Le sortilège ne peut être lancé que par contact, vous devez créer un pont entre deux corps, l'un parfaitement sain disposant donc de toute sa vitalité et l'autre blessé. Après incantation durant laquelle le magicien doit se bander les yeux, celui-ci peut transférer de la vitalité d'un corps à l'autre. Ainsi les blessures physiques guérissent, les plaies se referment, la cible qui était blessée n'a pas besoin de convalescence. Elle se régénère à hauteur d'un (1) point de vitalité qui est perdu par la cible saine. Attention ce sortilège n'impacte et ne guérit pas les membres brisés ou déboîtés, ni les maladies ou autres malédictions. Le « donneur » perd un point de vitalité de son maximum actuel, celui-ci ne sera récupéré qu'après une heure (1h) de repos dans cet état, le joueur n'est donc plus un joueur sain. Le magicien ne peut en aucun cas transférer sa propre vitalité cela le déconcentrerait et briserait le sortilège avant que le transfert soit réalisé.

Ce sort peut être aussi utilisé sur une victime d'un assassinat mais la procédure doit être plus rapide (incantation rapide), elle laissera donc la victime de l'assassinat, le donneur de PV et le lanceur du sort assommé pendant 10 mn après le lancement du sort. Ce sort ne peut avoir comme cible ou comme «donneur» un personnage morts-vivant.

Vérité (6 PE) : Portez une bague / Visuel / Incantation Courte

Des ritualistes peuvent améliorer la qualité de la cérémonie. Si la cérémonie est interrompue de n'importe quelle manière, l'ensemble des participants subissent l'effet «assommé», le prêtre dirigeant subit l'effet «agonie».

Note : Une cérémonie peut prendre une forme RP qui est propre à son maître de cérémonie et à sa religion, qu'elle soit sobre et solennel ou sanglante et joyeuse, tant que les paramètres de base sont respectés, faites-vous plaisir !

LISTE DES PRIERES

Les prières sont listées par ordre alphabétique :

Après le lancement du sort, le magicien cible un personnage puis annonce "vérité" en passant la main portant la bague devant son visage, puis il lui pose une question fermée (réponses Oui ou NON). A l'oreille du magicien le personnage répond par OUI ou par NON cette réponse DOIT être la vérité selon l'opinion du personnage interprété. Le magicien ressent cette réponse de par son esprit, puis il est libre de reprendre le jeu comme bon lui semble, la victime n'a pas conscience de ce qu'elle a révélé.

8 : PRIERES & CEREMONIES

Avertissement d'usage : Nous parlons de Foi, de Religion et de Dieux uniquement dans un but de loisir et de divertissement. Nous laissons les personnes participant à nos événements libres de leur croyances personnelles.

Théorie de la croyance

Le mot Foi n'est qu'un terme générique pour toute la diversité des pouvoirs accordés par de mystérieuses entités qu'un personnage a potentiellement à sa disposition pendant un Grandeur Nature. Tous personnages utilisant la relation avec une entité pour en tirer des aptitudes magiques sont pour des raisons de facilité tous classés comme «croyant».

Naturellement, chaque personnage doit avoir sa propre idée du travail de la Foi qui pourra s'avérer pertinente ou erronée selon ce qu'il/elle apprendra sur le jeu par la suite. Les aptitudes que procurent les prières et les cérémonies sont **magiques**.

A - Lancer une prière ou une cérémonie :

Les effets d'une même cérémonie et d'une même prière ne sont pas cumulables sur un même personnage.

Toutes annonces gagnées via un effet de prière ou cérémonie doivent être utilisées dans les 24h sous peine d'être perdue.

Prières : 5 phrases, 25 mots (2 syllabes minimum) à très haute voix + (1) symbole sacré.

Les prières sont des petits rituels. Si la prière est interrompue de n'importe quelle manière, le croyant perd 1PV. Pour exécuter une prière il faut qu'un autel sacré lié à la divinité/culte/religion existe dans la zone de jeu.

Cérémonies : (rituels de la Foi) (500) mots minimum + (1) autel sacré + (X) symboles sacrés.

Tous les participants d'une cérémonie (prêtres, croyants ou simples participants) doivent brandir un symbole sacré voué à une même croyance ou à un même culte. Eux seuls bénéficient alors des effets de la cérémonie. **Les cérémonies sont assimilées à des rituels.** Le personnage qui les dirige doit être **Prêtre** (archétype Croyant + compétence Prêtre).

Aubaine – Prière (1 PE)

En puisant dans l'énergie sacrée, vous vous transformez en monolithe quasiment indestructible. A l'issue de votre prière, vous subissez l'annonce "Pétrification 1 minute" et devez annoncer : "Pétrifié !". Lorsqu'un autre joueur tente une interaction, vous devez annoncer : "Pétrifié !". Une fois l'effet terminé, vous oubliez totalement la dernière minute.

Choc divin – Prière (2PE)

En utilisant la magie sacrée, vous précipitez votre prochain dans l'inconscience. A l'issue de votre prière, vous devez annoncer à votre cible "**Assommé !**". Si vous subissez un contact physique ou magique, votre prière est interrompue et vous subissez alors vous-même les effets de votre prière (Assommée) en plus de la perte habituelle d'1 PV. Aucun contact ou effet de surprise n'est nécessaire.

Consécration de symbole – Prière (0PE Prêtre uniquement)

En utilisant la magie sacrée, vous consacrez un objet non magique pour en faire un symbole sacré dédié à votre croyance ou à votre culte, et une personne à qui ce symbole sera lié. Le symbole, devenu sacré, porte désormais un ruban bleu (objet magique) et est permanent. Un personnage ne peut porter qu'un seul symbole sacré à la fois. Si plusieurs symboles sacrés se retrouvent associés à la même personne, leurs pouvoirs divins s'annulent immédiatement. Cela n'est généralement pas bien vu par les entités concernées.

Un personnage ne peut se faire consacrer qu'un seul symbole sacré par événement. Il n'y a aucune restriction d'archétype pour porter un symbole sacré.

Un prêtre n'a pas besoin d'autel consacré en jeu ou de symbole sacré pour réaliser cette prière.

Maître de l'effroi – Prière (6 PE)

En utilisant la magie sacrée, vous exhorte les forces sacrées à vous soutenir durant la bataille. A l'issue de votre prière, vous gagnez une annonce "Peur !" à utiliser lors de votre prochain combat. Non cumulable.

Pacification – Prière (4 PE)

En utilisant la magie sacrée, vous apaisez les tensions. A l'issue de votre prière, vous devez annoncer à votre cible "Paix 10 minutes". Votre cible est alors apaisée et perd toute velléité de combat. Durant (10) minutes, ses dégâts sont réduits à 0. L'effet est annulé si la cible est victime d'une action hostile envers elle. Cette prière ne peut être lancée que si le lanceur n'a aucune arme en mains.

Pansement sacré - Prière (3 PE)

En touchant le corps de votre cible de votre main libre, vous insufflez l'énergie sacrée pour soigner une blessure. La magie sacrée utilisée se limite à réparer les tissus vivants, seul (1) PV



est récupéré par ce sort et il ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour sur la même cible. (Une même cible peut recevoir un pansement sacré de 20 individus différents.) Il n'y a pas de période de convalescence pour cette guérison. Le prêtre peut lancer cette prière sur lui-même. Ne fonctionne pas sur une victime d'assassinat.

Profanation de symbole sacré – Prière (1 PE)

En convoquant la puissance sacrée sur un symbole sacré d'une autre religion ou d'un autre culte que vous touchez de votre main libre, vous parvenez à le profaner. Le symbole sacré, redevenu un simple objet, ne porte plus de ruban bleu (objet magique).

Supplice - Prière (2 PE)

Vous provoquez le courroux sacré sur votre bras vengeur. À l'issue de votre prière, la prochaine attaque que vous porterez avec une arme verra ses dégâts passer l'armure de votre opposant. Vous devez annoncer **"Perce armure"** après les dégâts. Si l'attaque est bloquée ou parée, l'annonce est considérée comme consommée. Cet effet est personnel au croyant qui le lance, ne peut donc pas être lancé sur quelqu'un d'autre, et n'est pas cumulable.

LISTE DES CEREMONIES

Les cérémonies sont listées par ordre alphabétique :

Armure sacrée – Cérémonie (1 PE)

En offrant votre corps à votre Foi, vous nimbez d'énergie sacrée votre prochain. A la fin de la cérémonie, chacun des participants bénéficie alors d'un point d'armure (PA) magique supplémentaire. Ce PA magique est le premier décompté en combat et ne se régénère pas à l'issue du combat ou dure jusqu'à 12 heures. Non cumulable. **Attention, ce PA magique est valable dans la limite fixée par les règles**

Aura de protection – Cérémonie (3 PE)

Vous apprenez à focaliser l'énergie sacrée pour mener à bien vos premières cérémonies. A la fin de la cérémonie, chacun des participants bénéficie alors d'(1) annonce "Résiste !" à la prochaine annonce, bénéfique ou négative, dirigée contre lui (les annonces "de masse" ne rentrent pas dans cette catégorie et ne peuvent donc pas bénéficier du "résiste") tant qu'il reste dans un rayon de (10) mètres autour du maître de cérémonie. Durée (1) heure. Non cumulable.

Aura du traqueur – Cérémonie (4 PE)

Votre bras est guidé par votre foi. A la fin de la cérémonie, chacun des participants est en mesure de combattre des créatures mêmes éthérées tant qu'il reste dans un rayon de (30) mètres autour du maître de cérémonie. Toutes les attaques des participants deviennent magiques (Annonce "magique") Ne fonctionne que sur les attaques de corps à corps avec des armes de mêlée. Durée (1) heure. L'agonie du maître de cérémonie met immédiatement fin à l'aura (le joueur doit le signifier à haute voix).

Consécration d'autel - Cérémonie / (30 symboles sacrés minimum) (0PE Prêtre uniquement)

En utilisant la magie sacrée, au cours d'une cérémonie avec 30 symboles sacrés correspondants portés par des fidèles, vous consacrez un piédestal que vous touchez de votre main libre pour en faire un autel sacré qui peut être dédié à votre divinité, votre culte ou votre panthéon. Le piédestal, devenu sacré, porte désormais un ruban bleu (objet magique) et est

permanent. Il ne peut être déplacé d'aucune façon et restera donc à l'endroit précis où il a été consacré. Un autel n'est cependant pas indestructible. Un personnage ne peut participer à la consécration que d'un seul autel par événement.

Un prêtre n'a pas besoin d'autel consacré en jeu pour réaliser cette cérémonie.

Force sacrée – Cérémonie (2 PE)

En utilisant la magie sacrée, vous exhortez les forces sacrées à vous soutenir durant la bataille. A la fin de la cérémonie, chacun des participants bénéficie alors d'(1) annonce "Recul 5 !" suite à une attaque de mêlée portée sur un adversaire (que l'attaque soit parée/bloquée ou non). Non cumulable.

Profanation d'autel sacré – Cérémonie (1 PE)

30 symboles sacrés, Nécessite "Profanation de symbole sacré – Prière"

En convoquant la puissance sacrée sur un autel sacré d'une autre religion ou d'un autre culte que vous touchez de votre main libre, vous parvenez à le profaner. L'autel sacré, redevenu un simple piédestal, ne porte plus de ruban bleu (objet magique). Cette cérémonie ne nécessite pas que l'autel sacré de votre dieu/culte/religion soit à proximité, cependant il se doit d'être toujours dans la zone de jeu.

Résilience – Cérémonie (2 PE)

Votre foi vous protège de la peur enfouie en chaque fidèle. A la fin de la cérémonie, chacun des participants bénéficie alors d'(1) annonce "Résiste !" à une annonce "Peur !".

6 : COMBAT

Durant un combat sur Kandorya, sont seulement autorisées des armes en mousse qui respectent les standards actuels de sécurité

Frapper à la tête ou à l'aine est formellement interdit.

Durant un combat, la sécurité de tous est le plus important. Responsabilité et prudence pour les autres joueurs doivent être votre priorité !!

Nous ne pouvons donner de listing précis de ce qui est autorisé ou non, il est de votre devoir de juger si votre comportement est dangereux ou non !

Néanmoins nous rappelons que :

Sont interdits en opposition, en duel, en combat de groupes :

**les coups à la tête ou aux parties génitales
les estocs
les saisies sur l'arme**

6.1 MORT D'UN PERSONNAGE

2024 : Cet état subit désormais un grand changement, tant dans les règles de jeux que dans la philosophie de jeu et la façon de le jouer

Sont FORTEMENT déconseillés en opposition, duel, en combat de groupes :
les coups de bouclier
les charges

Rappelez-vous qu'il est interdit de transporter de véritables couteaux ou autres véritables armes avec vous (cela inclut les couteaux pour manger). Vous devez les laisser dans votre tente. Ne pas respecter cette règle est passible d'exclusion définitive de Kandorya. Nous ne donnons pas de règles sur ce qui est autorisé ou non (donner des coups de bouclier, sauter dans une foule, etc..), il est de votre devoir de juger si votre comportement est dangereux ou non !

Roleplay et combat de masse :

Les touches que vous subissez **DOIVENT ETRE JOUEE** correctement.. Même une touche d'1 point ou un dégât à votre armure !! **Rappelez-vous, le bon roleplay implique que votre opposant doit avoir le sentiment qu'il vous a touché, ainsi il saura que vous avez ressenti le coup plutôt que simplement d'avoir décompté un point de vie ou d'armure à votre total. La même règle s'applique pour l'usage d'une arme. Même si une arme de GN n'est pas aussi lourde qu'une vraie, vous vous DEVEZ de les utiliser en simulant le poids. Plus l'arme est grosse, plus lent sont vos coups !**

N'oubliez pas, le bon roleplay vient d'abord de vous !

6.1 LES BASES du COMBAT

Points de vie

Les points de vitalité représentent votre santé physique. Tous les Joueurs humanoïdes disposent de **2PV de base**, mais de nombreux effets peuvent augmenter ce total jusqu'à un **maximum de 5** pour le joueur (+ avec quelques **rares effets** extérieurs au joueur).

Chaque arme maniée à **une main cause 1 point de dommage** (arme de 1.10m ou moins).

Toute autre arme, plus lourde est donc maniée à deux mains (en cas de doute, voir un MJ) et **cause 2 points de dommage** (arme de plus d'1,10m)

Les petites armes lancées sur l'ennemi (shuriken, couteaux, petites haches et autres) **causent 1 point de dommage** (sauf utilisation de la compétence expert aux couteaux).

Frapper d'estoc est interdit, même avec une arme prévue pour le faire



La mort définitive d'un personnage ne peut être décidée que par le Joueur qui l'interprète

Personne d'autre que le Joueur concerné ne peut prendre la décision finale qui revient exclusivement au Joueur, décidant si son personnage doit désormais atteindre le stade final ou s'il doit continuer son épopée...

Les différents états relatifs à la Mort doivent être joués avec une très grande implication Roleplay et il est fortement conseillé de jouer une très sérieuse blessure, un état hagard, un traumatisme et un état marquant, si vous décidez de continuer à faire vivre votre personnage, pour offrir le meilleur jeu aux autres Joueurs.

Un joueur qui déciderait de faire revenir sans cesse son Personnage sans trop jouer les états de morts, avec peu d'implication scénaristique ou de jeu correct à offrir aux autres joueurs, ne miserait que sur un Gameplay qui finirait par l'éloigner du beau jeu offert par les autres joueurs et finirait par l'écarter des possibilités de jeu, tant au niveau des joueurs, qu'au niveau des scénaristes qui œuvrent à proposer un beau jeu.

Revenir plusieurs fois à la vie n'est pas interdit puisque seul vous décidez du sort de votre Personnage mais votre jeu sera d'autant bien accepté, si vous jouez de façon impliquée et offrez un contexte intéressant à vos différents états.

La décision de la Mort définitive de votre Personnage est entre vos mains. Faites en bon usage pour le beau jeu, pour vous, pour les autres.

Achever son adversaire (Mort imminente) reste néanmoins une chose à ne pas prendre à la légère, soyez conscient qu'en choisissant de faire cela vous pouvez stopper le plaisir de jeu d'un autre participant.

Il existe 3 états de Santé du Personnage :

1 - Vivant : que votre Personnage ait 1 ou bien plus de points de vie, votre Personnage peut agir avec ses capacités. N'hésitez pas à simuler néanmoins les blessures, un état plus faible si cela se justifie.



2 - Agonie : lorsqu'un personnage ne dispose plus de point de vie, il est alors en «Agonie» pendant 15 minutes.

- Il ne se défend plus, ne peut faire que quelques pas de sécurité difficiles avant de tomber genoux à terre ou couché au sol afin d'interpréter son état de manière continue durant 15mn.

- Communiquer reste possible tant bien que mal (pour reconnaître la défaite ou chercher l'aide d'un allié proche par exemple). Il ne peut rien faire d'autre qu'interpréter la souffrance, il ne peut pas crier ni même s'exprimer fort et distinctement.

- Les personnages à l'«Agonie» peuvent être transportés par n'importe quel autre joueur conscient et valide. Pour se faire, il suffit que les deux joueurs soient en contact et simulent la difficulté de se déplacer. Dès que le contact est rompu, le joueur en «Agonie» retombe alors à terre.

- La perte d'un point de vie supplémentaire fait passer le personnage en «Mort Imminente».

- Un personnage en «Agonie» peut être achevé par un autre joueur, l'attention de l'achever doit être clairement exprimé au joueur en «Agonie».

- Un personnage à l'«Agonie» qui est seul, sans aide extérieure, passe en «Mort imminente» au bout de 15 minutes.

- La compétence « **Instinct de survie** » permet au joueur à l'agonie de bouger lentement.

3 - Mort imminente : différents cas peuvent amener très rapidement votre personnage à la mort. Le premier stade de la Mort (Mort imminente) fait errer votre Personnage dans les Limbes de Kandorya, un état entre le vivant et la Mort qui finira par orienter les Personnages vers la Mort définitive ou le Retour à la Vie.

- Un personnage est la combinaison de trois éléments : un corps, une âme et un esprit. S'il vient à manquer de l'un de ses trois éléments, la «Mort imminente» survient.

- Un personnage qui est en «Mort imminente» n'a plus le droit de communiquer avec les autres personnages en jeu (RP) : après avoir interprété le rôle du cadavre de son personnage (ou de son état de Mort imminente) et le temps que les scènes de jeu aux alentours se terminent, le joueur devra alors retourner à son camp.

- On ne peut rester en état de Mort imminente que 2 heures au maximum. Si aucune décision n'est prise par le Joueur quand au prochain état de son Personnage, alors le Personnage rejoindra automatiquement la Mort définitive.

- Le joueur doit décider si son personnage passe en **Retour à la Vie** ou en **Mort Définitive**.

Retour à la Vie : Si le Joueur décide de revenir à la vie, alors cela implique que son Personnage a frôlé la Mort et errait dans les Limbes.

- Les Retours à la Vie ne peuvent se faire que dans le propre Camp du Joueur à un endroit du Camp spécialement dédié à cela, ou, à défaut, sur la Place centrale du Camp concerné. Son Dieu, son Totem, l'Énergie de la Terre Sacrée, son Arbre de Vie, l'Avatar du Camp..., permettra de rappeler son adepte, son disciple, son enfant, son habitant... à la Vie et l'empêcher ainsi de franchir le stade de la Mort définitive.

Chaque Camp aura désigné sa Divinité ou son Énergie donnant cette possibilité de retour. Elle peut être liée à la Foi, à la Nature, à la Magie... L'explication importe peu et si le Lore est propre à chaque camp, les règles de la Mort, elles, sont similaires pour chaque Camp (sans exception).

- Pour Revenir à la Vie, le Joueur doit avoir passé au

préalable **une demie heure (une heure s'il a été victime d'un Assassinat)** auprès du lieu sacré de son camp sans rien faire ; pas de déplacement, pas d'actions physiques, communication lente et hachurée. Le joueur peut aussi se mettre en **Hors Jeu** durant cette période, s'il le souhaite.

- Il doit alors jouer une phase de réveil, avec tous les traumatismes que cela implique

- Il ne se souviendra plus de l'ensemble des événements qui se sont déroulés une demie-heure avant sa mort (comme la personne qui l'a tué par exemple)

- Un Joueur qui revient à la vie passe en état Vivant. Il ne dispose que **d'1 seul point de vie à son réveil**.

- L'entité ou l'énergie qui a permis ce retour à la Vie, le permet sous une forme entière, avec son âme, son corps et son esprit. Un joueur ayant perdu une partie de son intégrité lors de sa **Mort Imminente**, retrouvera aussitôt celle-ci au moment de son **Retour à la Vie**.

Mort définitive : Seul le joueur concerné peut décider que son Personnage passe au stade de **Mort définitive**. S'il prend une telle décision, alors son Personnage est définitivement Mort.

- Il ne pourra plus jamais incarner ce Personnage.

- Si au bout de deux heures consécutives de Mort imminente, le joueur ne parvient pas à se décider sur la suite à donner à son Personnage, alors celui ci passe en **Mort définitive**.

- Le joueur doit passer au PC orga pour récupérer une nouvelle fiche de personnage.

6.3 : LES ARMES

Les coups portés sur les mains ou sur les pieds comptent comme des touches.

Les attaques peuvent être parées par une arme ou un bouclier. Si elles touchent néanmoins le défenseur en raison de la force du coup, elles ne sont pas comptabilisées.

Appliquez-vous à **simuler** le choc des coups que vous encaissez ! Votre opposant doit comprendre que l'attaque vous a touché et que vous l'avez comptabilisée.

La même règle de simulation s'applique pour l'attaquant et son arme ! Même si une arme de GN n'est pas aussi lourde qu'une vraie, vous DEVEZ les utiliser en simulant leur poids : plus l'arme est grosse, plus lents sont vos coups ! Chaque attaque doit être armée et vos assauts doivent être interrompus après une série de trois attaques consécutives afin de reprendre votre souffle.

Les arbitres et les orgas seront vigilants sur ces points, merci de jouer le jeu !

Il n'y a pas de limitation quant au nombre d'armes portées et utilisables par un joueur si ce ne sont les règles fondamentales de sécurité. !

□ **Armes de siège** : il existe deux types d'armes de siège utilisables :

○ **à jet (catapulte, trébuchet, canon à projectiles)** ces projectiles lancés en cloche par le tireur infligent «**Agonie**» en ignorant les Boucliers, Pavois ou l'armure de tous les personnages touchés. Elles n'ont pas d'effet sur les structures autres que des domages superficiels.

Les projectiles utilisés de type boulet (mousse, latex, etc.) doivent être inoffensifs. Ces engins doivent être imposants et leur aspect doit être cohérent avec l'univers.

Trois personnages sont nécessaires pour manipuler ces armes : deux pour transporter l'arme et sécuriser la structure et ses abords et un troisième pour tirer. Le trio d'artificiers doit alors simuler le rechargement de l'arme pendant 60 secondes qu'il décompte à haute voix.

○ **à explosion (canon, Gueule de dragon)** inflige l'effet «**Agonie**» à tous ceux qui se trouvent dans leur zone de feu et qui ne sont pas à couvert, et l'effet «**Brise !**» aux boucliers, pavois et armures. Ces zones seront délimitées par les arbitres ou les Orgas lors d'un tir.

Attention, certaines explosions peuvent entraîner la mort instantanée, une hémorragie ou l'ablation d'une partie de votre corps au réveil (un Orga/arbitre vous en informera le cas échéant).

Les canons comme les armes de sièges à jet se manipulent à trois personnages, au minimum, deux pour la transporter et sécuriser ses abords et un pour viser et tirer. Le trio d'artificiers doit alors simuler le rechargement de l'arme pendant 180 secondes, décomptées à l'aide d'un sablier. Le transport d'une tel arme est difficile et se doit d'être simulé, il est strictement interdit de courir ou même de marcher vite en les transportant.

Détruit les structures (portes, édifices) : trois tirs pour exploser la majeure partie des murs d'enceinte, mais les murs magiques y sont insensibles.

Détruit un joueur Golem ou Construct en 3 touches.

Les munitions des armes de siège ne sont pas illimitées et doivent être fabriquées ou achetées en jeu. (Voir Craft forgerons)

Bouclier :

- Bouclier :

Maniez-le habilement et un bouclier vous protégera des coups pendant les combats. Tous les boucliers peuvent bloquer les flèches, carreaux et projectiles de lancer.

Les boucliers n'arrêtent pas les sorts, à l'exception notable de Projectile Magique !

- Pavois :

ce sont de grands boucliers qui mesurent, à minima, la moitié de votre taille. Maniez-le habilement et un pavois vous protégera des coups pendant les combats. Tous les pavois peuvent bloquer les flèches, les carreaux d'arbalète et **protéger des explosions indirectes**.

Il n'est pas possible d'enduire une arme classique, une flèche classique etc... de substances telles que le poison ou l'enchanter sans l'intervention de compétences spécifiques. On mesure une arme d'un bout à l'autre en la prenant en compte dans son intégralité manche et garde comprises.

□ **Arme de 1m10 et moins** : se manie à une ou deux mains et inflige donc toujours un (1) point de dommage.

□ **Arme de plus de 1m10** : se manie à deux mains uniquement (sauf joueur nain) et inflige deux (2) points de dommages.

□ **Arme de lancer de 15 cm et moins** : (couteau / hachette / shuriken / javelines et autres projectiles non rigides) infligent un (1) point de dommage. Lancer une poignée ou un sceau d'armes de jet (au sens propre) ne compte que pour deux (2) points de dommage au maximum. Les projectiles peuvent être rattrapés ou parés avec une arme ou un bouclier.

□ **Arme de trait (jusqu'à 25lb) (arc et arbalète)** : les flèches et les carreaux infligent 1 point de dommage. Elles sont **Perce-armure**, elles transpercent les armures et ignorent les PA de la cible. Elles blessent donc directement les cibles touchées en leur ôtant directement leurs points de vitalité. Les flèches peuvent être parées avec les armes mais une parade n'est effective que si la flèche ne vous a pas touché du tout.

□ **Armes à explosion** : Ces armes doivent produire un son d'explosion audible pour être validées : pétard ficelle ou amorce pour les pistolets, pétard classique pour les gueules de dragon (à faire exploser à l'intérieur). Les résidus doivent toujours être ramassés (profitez du temps de rechargement). A manier avec la plus grande prudence et toujours sous l'entière responsabilité de leurs utilisateurs.

□ **Pistolet** : La cible visée encaisse «**Recul 5**» même si elle est équipée d'un bouclier, elle doit reculer de cinq pas en simulant un déséquilibre.

□ **Armes légendaires** : Ces armes extrêmement rares et recherchées possèdent chacune des pouvoirs différents. Néanmoins quelques règles s'appliquent pour l'ensemble de ces armes :

● **+ 2 PV pour son porteur**. Le porteur peut dépasser la limite de 5 PV.

● **Frappe légendaire** : Leurs dégâts touchent toutes les créatures même les plus coriaces.

● **Immunité** pour le porteur aux effets suivants : Peur, Aura de Majesté, Terreur.

6.4 : ARMURES

Les points d'armures (PA) s'additionnent simplement par-dessus les points de vitalité. Une armure préserve donc en partie les points de vitalité de son porteur lorsqu'il prend des coups. Les attaques **Perce-armure**, par exemple, ne tiennent pas compte de l'armure, tout comme les annonces « **Agonie** ». Dans notre univers, il existe énormément de types et de styles de protections corporelles. Le principal critère retenu pour classer les armures, selon leur efficacité, est donc l'encombrement.

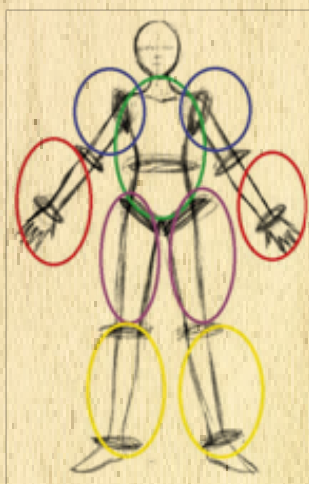
Si vous portez :

- de simples vêtements, vous n'avez aucun point d'armure.
- un équipement **Léger** tel que : fourrures / gabardine / Gambison / cuir vous disposez de = **1 PA** de base.
- un équipement **Intermédiaire** tel que : cuir rigide, cuir clouté, mailles vous disposez de = **2 PA** de base.
- un équipement **Lourd** tel que : plaques et morceaux d'armures en métal, simili d'armure complète en latex vous disposez de = **3 PA** de base

Afin de bénéficier des points d'armure de base selon le type d'équipement porté (soit 1, 2 ou 3 PA), il vous faut être équipé de cinq des neuf (5/9) emplacements d'armure possibles. Ils doivent être recouverts par le type d'armure en question (soit + de 50% de votre corps.)

Les emplacements sont :
(La tête n'est pas un emplacement)

Épaule gauche / Épaule droite
Torse
Bras gauche / Bras droit
Hanche (ou cuisse) gauche /
Hanche (ou cuisse) droite
Jambe Gauche / Jambe droite



- si vous disposez d'une protection sur chaque emplacement notifié quel qu'en soit le type vous recevez +1 PA qui symbolise un équipement complet.
- si vous portez un **Heaume**, un **Casque** ou un **Masque** de protection = **+1 PA**

(Les masques intégraux tels que ceux portés par les orcs ou les hommes-bêtes n'apportent pas ce bonus)

Important:

- Les couches d'armures **ne se superposent pas** les unes sur les autres.
- les PA sont récupérés entre chaque combat sauf en cas d'effet "Brise".
- Les points d'armure **sont décomptés** indépendamment des localisations de la touche, qu'elle ait touché **l'armure ou une partie du corps nu.**

	5 pièces de tous types	5 pièces du même type (selon le type)	9 pièces de tous types (équipement complet)	1 Heaume ou Casque ou Masque
Léger	1	1	+1	+1
Intermédiaire		2	+1	+1
Lourd		3	+1	+1

Exemple, avec un plastron, deux gantelets, une épaulette et un protège tibia en métal ou latex vous bénéficiez de 3 PA, vous êtes considéré comme porteur d'un équipement lourd. Vous portez également un mélange d'armures en simili cuir sur tous les autres emplacements, vous êtes donc en équipement complet : +1 PA. Vous décidez de porter un casque en cuir rigide : +1 PA. Vous voilà à 5 PA prêt au combat.

6.5 PRÉCISIONS :

- L'armure est décomptée avant les PV que vous soyez touché sur une zone protégée ou non protégée. Pour simplifier les choses et fluidifier le jeu, tout dommage porté est déduit du total de point d'armure (peu importe combien de fois vous serez touché en un endroit spécifique, c'est l'ensemble de vos points qui en pâtissent).
- **Maximum de points d'armure sans magie = 5**
- Les tatouages magiques sont inopérants sous une armure.
- Les attaques **Perce-armure** ignorent vos PA.
- En cas de doute, la classe d'armure des armures composites, non conventionnelles ou constituées de plaques hétéroclites de différentes matières vous sera indiquée par un organisateur.
- En situation de bataille, lorsque des dommages sont reçus, on perd d'abord :
 - o Ses points d'armure magique
 - o Ses points d'armure réelle
 - o Ses points de vie
 - o Sa vie.
- **Si cela est possible dans l'action, il est important et très fair-play (si cela est possible) d'indiquer à votre (vos) adversaire(s) si votre armure est intacte, abîmée ou détruite avant d'engager le combat.**



7 : RÈGLES DE SIÈGE ET PALISSADES

Pour construire des palissades, vous devez contacter l'organisation en amont de l'évènement et désigner une ou plusieurs personnes responsables de cette construction. Ces personnes devront s'assurer que cette structure sera entièrement démontée après l'évènement. Ces personnes devront déposer une pièce d'identité avant la construction de la palissade et pourront la récupérer une fois que la palissade sera entièrement démontée.

Si les constructions sont montées sous une certaine forme, elles pourront être stockées et réutilisées pour un prochain évènement. Pour que ces constructions puissent être stockées, les modules doivent être conçus ainsi :

Les chemins de ronde ne doivent pas être construits à plus de 80 cm de haut. Un mur d'enceinte qui est construit sur une zone doit être construit de telle sorte que le mur doit pouvoir être mis à terre immédiatement et permette ainsi d'ouvrir un espace de 4m de large minimum. Ce mur doit pouvoir être déplacé dans un sens comme dans l'autre en cas d'intervention d'urgence, pour entrer dans le camp ou en sortir.

La totalité du mur doit être construit de façon à ce que l'on puisse mettre à terre de petites sections de ce mur afin de simuler durant les batailles les parties abîmées du mur d'enceinte.

Suivant la construction que vous effectuerez, l'organisation -et elle seule- décidera du nombre de dommages qu'aura subi le mur par les armes de sièges. Le maximum de temps que peut soutenir un segment de mur sous les assauts d'armes de siège est de 30 minutes suivant la façon dont celui-ci aura été bâti.

7.1 : STOCKAGE

Pour les modules de palissades (parties de mur, tours) que nous pourrions stocker, quelques règles de construction et de stockage s'imposent :

- Dimensions du bloc de stockage 1,20 x 2,40 maximum
- Stabilité: vous devez être capable de marcher sur votre structure sans qu'elle ne se brise
- Sécurité: aucune vis ou clou ne doit dépasser de votre bloc de stockage
- Aucune partie ne doit dépasser de votre bloc de stockage. Cette structure doit représenter un rectangle.
- Ce bloc de stockage doit pouvoir être porté par deux personnes sans que cela ne se brise lorsqu'on la déplace.
- Toutes les structures doivent être conçues de façon à ce qu'elles puissent être démontées aisément sans risque de briser les structures.

Les palissades qui ne seraient pas stockées par nos soins peuvent être construites comme vous le souhaitez à condition qu'aucun joueur ne puisse les utiliser. Ces structures doivent être entièrement démontées à la fin de l'évènement et chaque clou ou vis doit être impérativement retiré du bois. Vous devez ensuite placer le bois dans un endroit spécialement prévu à cet effet. Pour ces constructions, un responsable doit également être désigné.

7.2 : LES MURS MAGIQUES

Les murs magiques sont considérés comme des palissades en bois dans les règles de ce grandeur-nature. Leur « stabilité » dépend des efforts qui seront fournis tant par l'apparence du mur, que par sa construction, ou par le rituel qui sera fait autour.

Le temps de construction d'un mur magique est équivalent à celui d'une palissade en bois.

- Tout comme les palissades de bois, les murs magiques ne sont pas déplaçables
- Il n'est pas possible de s'introduire dans une quelconque ouverture
- Les murs magiques ne sont pas inflammables et ne peuvent être détruits par le feu. En revanche, des rituels anti-magiques peuvent être mis en œuvre afin de les détruire.

- Les munitions des armes de siège comme les flèches ou les lances ne peuvent passer au travers mais les projectiles lourds des armes de siège plus conséquentes peuvent infliger des dégâts structurels de la même façon que pour les palissades en bois.



- Les murs magiques peuvent également être attaqués par les béliers ou même par des armes normales. Les actions de béliers ou de coups portés sont simulées à une distance raisonnable de sécurité face au mur, sur la ligne de tissus qui simule le mur magique.

Règles de Construction d'un Mur Magique

- Un segment de mur magique est construit par deux obélisques ou pylônes éloignés d'une distance de 4-5 mètres et fixés au sol pour prévenir toute chute.
- Chaque obélisque ou pylône doit avoir une base d'au moins 40 x 40cm et au moins trois côtés, d'une hauteur d'au moins 2 mètres.



- Ces objets doivent être peints avec une peinture résistante à l'eau, ou mieux encore recouverts de dessins, gravures... Chacun de ces objets doit être éclairé la nuit avec deux sources de lumières.

- Entre ces objets, vous devez étendre deux bandes de tissus (cordes avec fanions, drapeaux) avec un bon aspect visuel, claires et brillantes (blanc ou bleu clair) l'une à la hauteur des genoux et l'autre à hauteur de tête.

- Les bandes de textiles doivent être recouvertes la nuit avec des runes phosphorescentes ou avec de petites lumières à une distance de 1 à 1,5 mètres chacune.

- S'il y a plus de 2 segments de tissus, vous devez utiliser la même couleur pour les différentes bandes de tissus.

INFORMATION importante concernant l'utilisation des murs magiques. Un mur magique ne commence pas immédiatement à la bande de tissus mais est ressenti environ deux mètres auparavant pour une distance raisonnable de sécurité. Vous pouvez tout à fait jouer le contact de la force imperceptible quand vous vous approchez de ces murs magiques. De plus, ce serait un danger superflu de mettre à terre ces textiles ou les structures en s'en approchant de trop près. Aussi jouez les murs magiques à une petite distance des bandes de tissus.

8: GROUPES & CAMPS

Groupes et Factions

Sur Kandorya, vous interprétez des personnages seuls ou au sein de groupes. Vous êtes relativement libre d'imaginer le groupe de votre choix, en accord avec l'univers du jeu. Votre groupe doit cependant être rattaché à l'une des factions de Kandorya. Elles possèdent leurs propres ambiances et leurs propres histoires, vivent dans un camp ou un faubourg. Choisissez donc celle avec laquelle votre groupe semble posséder le plus d'affinités. Les factions sont décrites sur le site internet de Kandorya : <http://www.kandorya.net/>. Vous pouvez également entrer en contact avec l'organisation (contact@kandorya.net) afin de nous soumettre vos questions (merci de vous documenter au préalable). Seule l'organisation peut initier la création d'une nouvelle faction.

Pour ce qui concerne les créations de groupes de personnages, l'Organisation ne pourra pas étudier et valider des historiques personnels étant donné la nature même d'un GN de masse. Ainsi, nous nous concentrerons sur les groupes de joueurs comportant au moins une dizaine d'individus. Les groupes de joueurs - quel que soit leur nombre - doivent rejoindre l'une des factions déjà existantes.

Chaque faction qui vous est proposée dispose d'un camp. Lorsque vous prenez une place pour les Chroniques de Kandorya, vous réservez un emplacement à l'intérieur de ce camp afin d'y planter votre tente durant toute la durée de l'événement. Chaque participant ainsi installé se doit de respecter l'organisation mise en place au sein de la faction, n'hésitez pas à vous renseigner auprès de l'Orga Référent de cette faction (contact@kandorya.net).

Le Quartier Général

Chaque faction doit établir un quartier général en position centrale de son camp. Une tente ou un barnum stable et spacieux seront les meilleurs possibilités pour votre QG. Le QG possède un décorum caractéristique de l'ambiance de la faction. Un élément est obligatoire : **un grand coffre légendaire**

de faction (et son ruban jaune « or »). Chaque groupe de la faction mettra dans le coffre légendaire un document fourni par votre orga de camps qui représente toutes les richesses du groupe. Le coffre peut être sécurisé par une serrure (cadenas de jeu validé par l'Organisation) fabriquée en jeu durant l'événement par un forgeron. Le document placé dans le coffre de camps est volable (présence d'un orga obligatoire selon les règles de cambriolage).

Ce coffre doit être dans un lieu accessible en jeu 24h sur 24h.

La possession de ce document apporte chaque jour des PO et ressources de jeu.

Elles seront transmises par votre orga de camp après avoir vérifié que le document est toujours dans le coffre de camp chaque matin. L'argent et les ressources varient en fonction de l'importance du camp en terme de joueurs et/ou de règles particulières aux camps.

Chaque groupe de joueurs interne à la faction peut disposer d'une bannière qu'il plantera devant le quartier général avec fierté. Cet étendard symbolise son appartenance - ou allégeance - à la faction. Une bannière est unique et appartient à un groupe constitué d'au moins 10 personnages exclusifs de ce groupe (on ne peut pas faire partie de deux groupes). Les bannières représentent l'esprit et l'âme d'un groupe. Elles ont donc toujours de la valeur, qu'elle soit sentimentale, symbolique ou pécuniaire. La protéger comme avoir la charge de « porte bannière » sont des responsabilités très prestigieuses.

LISTE DES CAMPS AYANT DROITS A UN COFFRE & POUVANT FAIRE L'OBJET D'ATTQUES DE CAMP

9 VOILES
CAMP PIRATE
CYMBROGHI
DOMINION
EGIDE
GIVRE
LYRKELIS
MERIDION
NORGAARD
NOUVELLES MARCHES
PEL
PRIMOS
PROTECTORAT
RASTOR

9 : ATTAQUE DE CAMPS

Les attaques de camps sont une action de jeu très spécifique sur Kandorya. Les batailles entre groupes sur la plaine ne sont pas des attaques de camps. Attaquer un camp passe par une organisation précise qui permet de connaître les intentions des attaquants et facilite le travail des organisateurs pour gérer au mieux l'action.

Si vous vivez avec une faction qui ne se situe pas dans un camp (typiquement les faubourgs des grandes villes) vous ne pouvez pas subir d'attaque de camps. Mais cela veut dire que vous ne possédez pas vraiment de fortification pour vous défendre et que n'importe quel groupe peut venir vous attaquer sans avoir à prévoir des armes de siège ou golems pour cela.

Comment jouer l'attaque d'un camp ?

Attaquer un camp n'est pas un acte de jeu anodin.

Pour planifier une attaque de camp il faut suivre la procédure suivante :

1 – Constituer la déclaration de guerre : Motifs / alliés attaquants / choix de l'objectif de l'attaque / dispositifs spécifiques pris pour attaquer.

2 – Remise de la déclaration auprès des orgas des camps concernés (attaquant et attaqué)

3 – Jouer l'acte de déclaration de guerre auprès du camp visé.

4 - Le camp attaqué dispose de 1 heure pour informer les orgas concernés des forces/alliés présents et dispositifs spécifiques pour défendre le camp. De plus, les chefs de factions attaqués feront selon l'objectif visé par l'attaquant le listing des ressources/hommes du camp.

5 – Après ce temps, une zone instanciée est mise en place par les orgas devant le camp attaqué. Seules les deux armées (selon les documents remis) sont autorisées à entrer dans cette zone. La bataille se déroule et les résultats de la bataille selon l'objectif visé sont appliqués.

9.1 Règle de base des attaques de camps

- Un camp ne peut attaquer ou être attaqué que s'il dispose d'un orga de camp. Dans le cas où un camp n'a pas d'orga, un référent pour la bataille sera nommé par l'organisation. Par décision d'organisation, certains camps peuvent être déclarés non éligible aux règles d'attaque de camps.

- Ne peut attaquer ou défendre un camp que des factions ayant un(des) chef(s) identifié(s) qui devra participer à la bataille. Une armée peut être constituée de plusieurs factions avec des chefs identifiés.

- Au minimum, une arme de siège ou un golem doit être présent dans l'armée attaquante pour attaquer un camp.

- Les dispositions spécifiques d'attaques et de défenses d'un camp seront prises en compte au moment de la bataille instanciée (les effets seront annoncés par les orgas au moment de la bataille).

- On ne peut être qu'1 fois par GN l'attaquant principal OU l'allié d'une armée attaquante OU l'allié d'une armée attaquée. Autrement dit, une faction ne peut faire que 1 acte d'attaque de camp en dehors de la défense de son propre camp.

- On peut être plusieurs fois attaqué. A vous de bien gérer vos alliances de défenses. Là encore, par décision de l'organisation, un camp peut être déclaré non éligible aux règles d'attaque de camp pour une période donnée, suite à des actes de jeu.

- Si des mercenaires/guerriers opportunistes sont utilisés pour une bataille de camp, ils devront avoir été identifiés sur la déclaration de guerre et seront assimilés à une des factions impliquées dans la bataille. Ils subiront les mêmes résolutions que la faction à laquelle ils sont assimilés. Ils sont soumis aux mêmes restrictions de participation que les factions régulières.

- Les membres d'une faction sans camps (type faubourgs) souhaitant s'allier à une attaque seront assimilés à des mercenaires (sans en avoir le nom au niveau du RP). Ils en suivront les règles énoncées précédemment.

9.2 Remise Déclaration de guerre

Après validation par les orgas, le camp attaquant peut jouer l'acte de remise de la déclaration de guerre au camp visé.

Le camp attaquant désigne un ou des émissaires qui ira porter la (mauvaise) nouvelle à l'autre camp.

Une règle spécifique s'applique lors de cet acte de jeu.

Droit Diplomatique : vous pouvez demander à être reçu par vos homologues sans qu'il soit fait atteinte à votre personne afin de discuter diplomatiquement du conflit à venir.

Lorsque vous apportez une déclaration de guerre dans un autre camp (uniquement dans ce cadre), vous êtes protégé par ce droit et ne pouvez être attaqué ou influencé. Vous ne pouvez pas attaquer, utiliser la magie ou des compétences de manière offensive.

C'est la dernière chance pour que la diplomatie s'exprime. Toute résolution autre que la guerre devra être marquée sur l'acte. Disposer d'un bon négociateur parlant la bonne langue, voire d'un bon juriste sera un atout important.

9.3 La Bataille

Si la diplomatie a échoué, il est temps pour les préparatifs de la bataille. Les orgas avertiront les chefs de factions de l'heure et du lieu de la bataille. La zone instanciée sera préparée en amont.

Seules les armées précisées sur le document pourront participer à la bataille.

Aucune fuite ne sera possible pendant la bataille (sauf indication par les orgas). Les soins seront possibles à l'arrière de la bataille (dans la zone instanciée mais pour autant cela n'empêchera pas les joueurs d'attaquer les médecins adverses. Des précisions sur le déroulé de la bataille seront données en tenant compte des dispositions prises par des deux camps (effet magique de camp, souterrains, sabotages, etc...).

Les règles de combat traditionnelles s'appliquent à cette bataille (agonie et mort si pas de soin).



9.4 Règle de base des zones de batailles

- Zone de médecins : une zone spécifique par armée sera réservée aux médecins accompagnants les armées. Cette zone est hors combat mais nécessaire pour traiter les blessés lors de l'affrontement. Aller sans médecins dans un affrontement est dangereux car les agonisants ne seront pas soignés.

Tout joueur allant dans cette zone sera considérés pris en charge par les médecins et ne pourra plus retourner au combat.

- Zone de combat : la zone des combats. Aucun joueur ne pourra venir de l'extérieur de cette zone pour participer au combat une fois le combat débuté.

9.5 Constitution de la Déclaration de guerre

Ce document (RP) doit être écrit par l'armée attaquante. Il reprend les éléments indispensables pour gérer le conflit à venir.

Il doit mentionner :

1. Les factions et leurs chefs déclarant la guerre (troupes régulières & troupes mercenaires / irrégulières).
2. Le camp visé.
3. Les raisons de l'attaque.
4. L'objectif visé par l'attaque (voir plus bas).
5. La signature des chefs de faction.

Les 3 objectifs possibles d'une attaque de camp :
(d'autres motifs pourront être ajoutés au fil des GN)

1 - ECONOMIQUE :

Votre objectif est de récupérer des ressources et des PO dans le camp attaqué. La possession du document du coffre de camp est bien sur l'un de ces objectifs. Voir un objet magique/ de valeur rattaché expressément au camp. (Attention cela n'implique pas les objets magiques d'un joueur en particulier). L'organisation fait le compte des ressources spécifiques dont dispose le camp attaqué avant la bataille.

Résolution :

Mort : aucun passage en **Mort Imminente** n'est autorisé durant la bataille

Camp attaquant Vainqueur :

- La faction attaquante récupère le document de coffre de camp du camps attaqué et, selon la demande des attaquants l'objet spécifiquement mentionné dans la Déclaration de guerre.
- Le camp vaincu ne peut plus attaquer un autre camp (ou être allié attaquant) durant le GN. Tous les membres (même non combattant) de la faction perdante perdent 1 point de vie pour le jour suivant (perte sur le maximum de PV, non récupérable par soins ou par magie). Cet effet est non cumulatif, ce qui signifie qu'un camp qui a perdu une bataille plus d'une fois dans la journée, verra ses membres perdre 1 seul point de vie pour le lendemain.

Camp défendant Vainqueur :

- Les chefs de factions attaquants sont faits prisonniers.
- Le camp attaquant doit payer rançon pour ses chefs. La rançon doit être déterminée avec les orgas de camps. Des contrats de juralchimie sont possibles pour faciliter la libération des chefs.

2 - RELIGIEUX :

Votre objectif est de montrer que vos Dieux/Entité/ Croyance sont les plus forts et d'affaiblir les possibilités de rituel d'un camp en particulier. Vous devez préciser quels Dieux/Entités sont visés par votre attaque et au nom de quel dieux/entités vous mehez cette guerre.

Soyez braves, vos Dieux vous regardent !

Mort : aucun passage en **Mort Imminente** n'est autorisé durant la bataille

Camp Vainqueur :

- Les dieux du camp victorieux sont heureux, les pratiques religieuses, rites et rituels seront fortement impactés positivement pour le GN en cours.

Camp Vaincu

- Toutes actions religieuses ou rites (internes au camp) ne peuvent être effectuées au nom des divinités du camp vaincu.
- Les rituels (au cercle de rituel) impliquant les dieux du camp vaincus seront fortement affectés de manière négative par la défaite pour le GN en cours.

3- GUERRE TOTALE :

La haine et la rancune ont atteint un point de non-retour. Vous souhaitez la disparition pure et simple de ce camp adverse.

AVERTISSEMENT : Cette raison devra être fortement expliquée pour avoir l'accord des organisateurs. Cela impactera lourdement le jeu de beaucoup de joueurs, soyez-en conscient.

Résolution :

Mort : le passage en **Mort Imminente** est autorisé durant la bataille.

Camp Vainqueur :

Au choix des chefs de factions :

- Soit vous vous montrez clément et ne tuez que les Chef de faction et quelques personnages principaux identifiés
- Soit vous mettez à mort tous les personnages adverses présents dans la bataille.

Camp Attaquant ou Défenseur Vaincu :

- Tous les membres survivants présents dans la bataille perdent 1 point de vie pour le jour suivant (perte sur le maximum de PV, non récupérable par soins ou par magie). Cet effet est non cumulatif, ce qui signifie qu'un camp qui a perdu une bataille plus d'une fois dans la journée, verra ses membres perdre 1 seul point de vie pour le lendemain.

ATTENTION :

Les Dieux et Entités des camps impliqués (surtout en défense) seront enclins à participer à cette bataille.



Cette résolution sera certainement affectée par les compétences individuelles des personnages pouvant leur éviter la mort (ex : téléportation, invisibilité, etc...). Chaque personnage vaincu présent sera consulté individuellement par des orgas et arbitres avant que la résolution prenne effet.

12.5 La résolution

Selon l'objectif visé, la résolution du combat est prise. En cas de match nul, aucune résolution ne sera prise autre que l'impossibilité de refaire un acte d'attaque de camp pour le camp attaquant. Les dégâts subis lors de la bataille sont à jouer sur la suite du GN.

10 : LA RESSOURCE SANG

Que ce soit pour un rituel, une potion ou une autre utilisation, le fluide vital est une ressource importante.

Tous les personnages peuvent générer 2 ressources sang par jour (équivalent à 50cl de sang) de leur race. Cette ressource est trouvable au Concordat si vous en avez besoin.

Si vous souhaitez générer plus que ces deux ressources, vous pouvez le faire au prix de :

1 point de vie pour 1 ressource supplémentaire.

Si vous tombez en **Agonie** (ou **Mort imminente**) pour n'importe quelle raison durant un GN, vous ne pourrez plus générer de ressource Sang pendant ce GN quelque soit les soins reçus.

Un cadavre dispose de x ressources de sang pendant 2h après son décès.

X = PV du personnage - ressources sang données dans la journée.

11 : POINTS D'INTÉRÊT

- **Le PC ORGA** : Situé à proximité de la ville de Lyrkelis, c'est le lieu de gestion principal du GN. Des permanences seront assurées de 9h à 20h pour accueillir les joueurs afin de répondre aux questions, de recueillir les objets trouvés, d'intervenir sur un incident hors du jeu, etc. Pour des raisons pratiques de logistique et de gestion du temps le PC ORGA est hors-jeu.

- **Lyrkelis** : Ville principale du GN regroupant elle-même plusieurs autres points d'intérêt tels que des douches, le poste de secours, le pc Orga principal, le Concordat etc... Différents quartiers co-existent dans cette ville.

- **Le Concordat** : Situé à l'intérieur de Lyrkelis dans le quartier

des Grands Ateliers, ce lieu totalement en jeu permet de centraliser la gestion des GA et des éléments de jeu qui s'y rapportent comme les créations artisanales par exemple.

- **Les tavernes, les auberges, le Tripot** : Un certain nombre de tavernes et d'auberges seront ouvertes sur le terrain de jeu. Certaines proposeront des prestations payantes (en euros), telles que nourriture & boisson. D'autres, en revanche, seront intégrées au jeu. Veillez dans tous les cas à rester dans le rôle de personnage lors de vos visites dans ces lieux, car vous restez sur le terrain de jeu qui, lui, ne s'arrête pas pour autant.

- **Les tableaux d'affichages** : Placés à différents endroits stratégiques sur le terrain de jeu, ils apportent nombre d'informations utiles. Prenez bien note de ces informations qu'elles soient en jeu ou hors-jeu : elles seront toujours utiles.

- **Les boutiques / Les Bains** : Un certain nombre de boutiques seront présentes. Elles sont tenues par de véritables artisans ou commerçants qui vous accueilleront avec plaisir et se prêteront généralement à un peu de roleplay avec vous mais n'oubliez jamais que ces lieux ne font pas partie du jeu!

- **La Banque** : La banque est totalement en jeu. Elle vous propose de sécuriser votre argent de jeu dans ses coffres forts. On y valide également les documents commerciaux et les contrats de vente à grande échelle.

- **Les Académies** : Les Académies offrent un système de progression et d'apprentissage totalement en jeu et donc roleplay. Vous pourrez y faire évoluer vos personnages en participant à différents événements proposés tout au long de chacun des opus des Chroniques de Kandorya. Référez-vous au Livre des Académies si vous souhaitez en apprendre plus.

- **Le Hall des Fiefs** : Ce lieu est le centre d'information et de gestion des Fiefs de Kandorya. Le jeu des Fiefs qui s'y déroule est une représentation cartographique des territoires colonisés par les personnages de Kandorya. Les propriétaires terriens concernés par ces événements s'y disputent les bénéfices dans un jeu stratégique et diplomatique évolutif et à grande échelle. (Voir compétence : Noble)

- **Oculus** : Autour des territoires conquis, il existe toujours des recoins inexplorés. Malgré des cartes de plus en plus détaillées, tout est encore possible. Oculus est un lieu où de puissants artefacts alimentés par magie ont été mis en place afin d'orchestrer l'exploration de Kandorya et de ses alentours. Les aventuriers peuvent y organiser leurs explorations des terres inconnues à leurs risques et périls... (Voir compétence : Explorateurs)



12 : LES LANGUES

Kandorya dispose de nombreuses langues de peuples, de races ou spécifiques. Toutes les langues ne s'acquièrent pas de la même façon (d'un point de vue règles). Selon la langue souhaitée, voici comment obtenir une nouvelle langue.

1- Langues liées à une race.

De nombreuses races disposent de leur langue offerte en achetant la Race. Chaque race ne dispose que d'une seule et unique langue offerte.

Tous le monde parle et écrit le commun.

Les humains : une langue au choix parmi : Céleste, Écumel, Mulq, Shin, Targain (facile).

Aratois : le Parlatois (facile)

Elfe : l'Elfique (facile)

Elfe noir - Drow : le Maëter (facile)

Faune, Abyssis : le Tôm (facile)

Gobelin : le Goblois (facile)

Lutins : le Nutinois (facile)

Nain : le Runique (facile)

Ogre : le Barback (facile)

Orc : le Brutaäl (facile)

Troll : le Troll (facile)

Angelus et Daemon : le Dominion (difficile)

Antiks : le Draveki (très difficile)

Fataës : le Faérique (accessible)

Nephilim : le Nephilim (difficile)

Shonk-Manitu : pas de langue de race

2- Langues que l'on peut apprendre sans validation.

Si vous voulez apprendre cette langue, vous pouvez le jouer avec un peu de RP. Toutefois d'un point de vue règles, il suffit de prendre la compétence "Lire, Écrire & Parler" pour obtenir cette langue. On considère ces langues comme communes et faciles à apprendre.

La liste : Céleste, Écumel, Mulq, Shin, Targain, Barback (Ogre), Brutaäl (Orc), Elfique (Elfe), Goblois (Gobelin), Maëter (Elfe noir - Drow), Runique (Nain), Nutinois (Lutins), Tôm (Faune, Abyssis) et Troll.

Pour ceux qui jouent Gobelin, Orc et Ogre : vous pouvez aussi apprendre le "Peau-verte" (accessible).

3- Langues qui doivent être apprises en jeu et validées par un organisateur.

Certaines langues sont connues et d'autres à découvrir en jeu. Dans tous les cas, ces langues demandent un temps d'apprentissage (voir ci-dessous). En plus de cet apprentissage il faut bien sûr prendre la compétence "Lire, Écrire & Parler". Certaines langues peuvent avoir une condition particulière. En plus de la compétence et du temps d'apprentissage il faudra une **validation Orga** pour obtenir cette langue et ses spécificités.

La liste des langues connues qui demandent apprentissage et validation est : Parlatois, Pragma, Peau-verte (donc sauf pour les Gobelin, Orc et Ogre), Draveki, Dominion, Faérique et Nephilim. Les autres langues sont à découvrir en jeu.

4- Apprentissage d'une langue soumise à validation et devant être apprise en jeu.

Chaque langue dispose d'une difficulté d'apprentissage qui représente un nombre d'heures à passer en apprentissage.

On peut réduire ce temps en craquant le code de langage à partir de texte(s) trouvé en jeu. Cette action de jeu doit être validée et permet de réduire de 1h le temps d'apprentissage (minimum 1h). Toutes les lettres, chiffres et ponctuations basiques (si elles existent) devront avoir été trouvées. On ne peut faire cette action qu'une seule fois.

Facile : 1 heure de RP (le décodage n'apporte rien)

Accessible : 2 heures de RP ou 1 heure de RP + 1 code craqué.

Difficile : 3 heures de RP ou 2 heures de RP + 1 code craqué

Très difficile : 4 heures de RP ou 3 heures de RP + 1 code craqué

Attention certaines langues demandent en plus une condition particulière. Pour pouvoir apprendre à son tour cette langue, il faut l'avoir bien assimilée et donc la pratiquer couramment. Il faudra donc attendre la foire suivante avant de pouvoir enseigner une langue nouvellement apprise.

RÉSUMÉ

Points de vie, sans compétence particulière
(minimum après la création du personnage)
2PV

PV maximum en combinant les possibilités
d'un personnage 5PV

*Attention des éléments extérieurs au personnage (présence
de dieu, d'une relique, porter une arme légendaire) peut
augmenter les PV au-delà de ce maximum.*

Maximum de points d'armure en combinant
toutes les possibilités
5PA

Maximum de points d'armure magique 1PA

Le lancement de Sorts fatigue les magiciens
(voir tableau p 25)

Les prières ou cérémonies interrompues
entraînent des pénalités

**Attention : Le Vol n'est pas autorisé sur
l'évènement Kandorya !**

*Exception : Les vols de certains objets de jeu
et de l'argent de jeu de l'évènement Kandorya
sont possibles, sur accord et supervision d'un
MJ. Tout autre cas peut être considéré comme
du vol qualifié et peut engendrer des poursuites
(cf chap 8.1).*



ANNONCES

- **Agonie** : Vous tombez inconscient à zéro point de vie en état d'agonie.
- **Assommé** : Sans vous retourner, vous tombez au sol jusqu'à 15 min. Vous aurez un violent mal de tête à votre réveil. Comme ce n'est qu'une « immobilisation » normale, le personnage inconscient peut être réveillé à n'importe quel moment en étant secoué ou par d'autres moyens ou par la perte d'1 PV.
- **Arcane..** : cette annonce accompagne forcément une autre annonce. Indique que le personnage utilise une compétence (magique ou non) venant d'un enseignement académique.
- **Aura de Majesté** : vous devez mettre genou à terre devant l'être qui dégage un charisme inhumain pendant 20 secondes (Même si vous ne respectez pas l'être qui lance ce sort). Aucune parole ne peut être dite pendant la durée du sort.
- **Barrière Magique** : Le Magicien utilisant cette annonce ne peut être attaqué de face sur une longueur latérale de 2 mètres.
- **Brise ou Brisé** : L'objet ou le membre brisé ne doit plus être utilisé tant qu'il n'est pas « réparé ».
- **Cécité** : Vous êtes aveugle, vous devez fermer les yeux en toute sécurité.
- **Châtiment XXX** : Vous êtes la cible d'une prière maléfique. Appliquez l'annonce qui suit le mot « Châtiment ».
- **Coma XXX** : vous tombez à terre inconscient, rien ne peut vous réveiller autre que la fin de la durée indiquée lors de l'annonce (sauf annonce spécifique orga ou PNJ).
- **Désarme** : Vous lancez votre arme à trois mètres dans une direction « Safe ».
- **XXX de Masse** : Un sort a été lancé massivement. Si vous êtes dans l'aire d'effet, appliquez l'annonce et ses conséquences
- **Dissipation** : La chose ciblée se dissipe, ses effets sont annulés et n'ont plus lieu d'être.
- **Douleur** : Vous tombez à terre, vous ne pouvez plus faire d'action pendant 1 minute.
- **Duel** : Vous entrez en duel jusqu'au dénouement du combat OU Vous ne pouvez pas interagir dans cet affrontement.
- **Éloquence** : Vous êtes charmé par les paroles de la personne. Vous devez l'écouter pendant 5 minutes. Toutes agressions physiques envers vous annulent le charme.
- **Entrave** : Vous devez attaquer des entraves qui peuvent encaisser 20 coups et qui vous bloquent les jambes.
- **Esquive** : Votre adversaire a esquivé votre dernière touche.
- **Explosion** : Si vous n'êtes pas à couvert, projetez-vous au sol, vous êtes « Assommé ».
- **Intimidation** : Vous n'attaquez pas ce joueur durant 3mn, il vous intimide. L'effet est annulé s'il vous attaque. **On ne peut pas personnellement viser une même personne avec une annonce Intimidation plus d'une fois par jour.**
- **Langue Morte** : Vous vous exprimez dans une langue incompréhensible pour les autres. Vous pouvez toujours lancer des sorts. (15 mn)
- **Léendaire** : Cette annonce accompagne forcément une autre annonce. Nul ne peut y résister sauf celui qui possède une résistance légendaire à l'effet annoncé. Les effets (expliqués) des annonces peuvent même être différents de l'annonce de base.
- **Lenteur** : Tant que le mage décompte et canalise, vous bougez au ralenti (20sec).
- **« Je parle »** (nain , elfe, etc..) : N'écoutez pas la conversation si vous ne parlez pas la langue.
- **Magique** : l'attaque ou l'effet est infusé d'énergie magique. Si vous êtes sensible à ces effets appliquez les. Sinon, ignorez-les.
- **Nausée** : Durant 3 minutes, vous frappez à zéro (corps à corps) et vous ratez toutes vos cibles à distance.
- **Oubli** : Vous oubliez les deux dernières heures de jeu de

vos personnage.

- **Paix** : Vous êtes apaisé. Durant 10 mn, vous ne souhaitez pas vous battre et vos coups ne feront pas de dégâts. Cette annonce est annulée si vous êtes attaqué.
- **Peur** : Vous voyez derrière le lanceur une horrible chose qui vous fait fuir, apeuré durant 30sec.
- **Perce-Armure** : L'attaque perforante ignore les armures physiques, vous décomptez directement vos PV.
- **Pétrification X mn** : Changé en statue, le joueur qui est la cible de l'annonce est quasiment invulnérable sous cette forme.
- **Planté** : Pendant 20 sec vous êtes immobilisé car vos vêtements sont pris dans une arme et cloués au sol ou sur un mur.
- **Poison** : Vous venez d'absorber ou inhaler un produit affectant votre organisme. Veuillez suivre les effets qu'on vous communique. Cette annonce peut s'accompagner d'une carification supplémentaire de type naturelle / de guilde/ etc.
- **Prière XXX** : Vous êtes la cible ou le témoin d'une prière bénéfique. Appliquez l'annonce qui suit le mot « Prière ».
- **Rafale de vent** : Si vous êtes dans la zone, vous êtes repoussé et vous tombez au sol (3pas).
- **Rebond** : Si vous êtes la cible d'une des annonces que votre rebond peut contrer, annoncez « Rebond » et désignez votre adversaire qui subira les effets de sa propre annonce.
- **Recul X** : Quelle qu'en soit la raison, vous devez reculer de X mètre(s), vous êtes repoussé dans une direction « safe ».
- **Résiste** : Votre action n'a pas eu d'effet sur votre cible, elle y a simplement résisté cette fois-ci.
- **Sommeil** : Vous êtes fatigué, puis en quelques secondes, vous vous endormez paisiblement durant 15mn.
- **Silence MANA X mn : Vous êtes incapable de lancer des sorts/prières/cérémonie/rituel pendant Xmn.** L'effet magique en cours est annulé.
- **Silence X mn : Vous ne pouvez plus parler** sauf si vous êtes en train d'incanter (Prière/sort/cérémonie ou rituel).
- **Surdité** : Vous n'entendez plus rien pendant 15 mn.
- **Terreur** : Même effet que peur mais la résistance à la peur ne peut vous protéger d'une annonce « Terreur ! ».
- **Time-Freeze** : Stoppez-vous, restez figé dans une position pas trop inconfortable et attendez. **UNIQUEMENT UTILISABLE PAR DES ORGANISATEURS.**
- **Tombe** : Tomber au sol, vous pouvez vous relever dès l'instant où votre dos aura été en contact avec le sol. Si un nombre de pas est indiqué (« Tombe 3 pas ») faites les pas en arrière avant de tomber.
- **Vérité** : Vous devez répondre par « OUI » ou « NON » à la question posée sans pouvoir mentir. Vous n'avez pas conscience d'y avoir répondu.

**Que faire si je subis une annonce que je ne connais pas ?
Je demande ses effets et je les joue à mon détriment.**

Certains PNJ peuvent faire des annonces qui ne sont pas listées ici. Ces annonces doivent vous être expliquées par le PNJ ou par un arbitre/orga présent.

Tableau des Phases

Veuillez indiquer votre limite de sorts lançables par Phase (normalement 3) en noircissant la case supérieure (case 4). Attention, certains objets, compétences et bâtiments de Fief peuvent changer votre limite sur certaines Phases.

Phase 1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase 2 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase 3 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Phase 4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 

RAPPEL MODIFICATEURS PERSONNELS TABLEAU DES PHASES (A REMPLIR)

A chaque fois que vous lancez un sort, cochez (au crayon de bois) une case. Après un repos de 6 h de sommeil sans lancer de sort, effacez vos croix.