

L'ère de l'aube

Jeux de rôle médiéval fantastique



Livre de jeux
v.2

Table des matières

Table des matières.....	1
L'Ère de l'Aube.....	5
Consigne de sécurité.....	6
Âge.....	6
Sécurité physique & psychologique.....	7
Procédure en cas de danger et/ou de blessure.....	7
Code de conduite : Sécurité autour des feux de camp.....	7
Code de conduite : Sécurité physique.....	8
Le monde du jeu.....	9
Les croyances et les Ancêtres.....	10
Les races.....	11
Humain.....	12
Orc.....	13
Dvergar.....	14
Elfe.....	16
Chimère.....	18
Changelin.....	20
Les règles du jeu.....	22
Les combats et la vie.....	22
La vie.....	22
Le combat.....	23
Le coma et la mort.....	24
Le coma.....	24
Lors de votre retour au camp abandonné.....	24
Après le coma.....	25
La mort.....	25
Effets & actions à connaître.....	26
Les effets à écouter.....	26
I - Destruction.....	26
II - Fouille.....	26
III - Merci mon public.....	26

IV - Meurtre.....	27
V - Poison.....	27
VI - TOI, NE BOUGE PLUS.....	27
VII – le bruit d’une cloche.....	27
Les effets à observer.....	28
I - Compétence Voleur.....	28
II - Poing en l'air.....	28
III - Lumière blanche.....	28
IV – bouteille “Prophète uniquement”.....	28
V – corde rouge.....	29
Les effets actifs.....	29
Les potions.....	29
Les bénédictions.....	29
Les Malédiction.....	29
Les points d'expériences.....	30
Les compétences.....	31
La voie des armes.....	32
Ambidextre (Passif).....	32
Destruction (Action).....	32
Endurance (Passif).....	32
Maîtrise (Action).....	32
Précision (Action).....	32
La voie de l’ombre.....	33
Crochetage (Passif).....	33
Intimidation (Action).....	33
Marché noir (Passif).....	34
Meurtre (Action).....	34
Voleur (Action).....	35
La voie du règne.....	36
Maître (Passif).....	36
Meneur (Action).....	36
La voie de l'éloquence.....	37

Barde (Action).....	37
Troubadour (Passif).....	37
Voyageur (Passif).....	38
Marchand (Passif).....	38
La voie du croyant.....	39
Ferveur (Action).....	39
Exorcisme (Action).....	39
Protection (Action).....	39
Prophète (Action).....	40
Cérémonie (Passif).....	40
La voie du savoir.....	41
Érudit (Passif).....	41
Magistrat (Passif).....	41
Ritualiste (Action).....	41
Scribe (Passif).....	42
La voie de l'Artisan.....	43
Alchimiste (Passif).....	43
Armurier (Action).....	43
Cuisinier (Action).....	44
Herboriste (Passif).....	44
Joillier (Passif).....	44
Prospecteur (Passif).....	45
Les trousse.....	46
Trousse d'alchimiste.....	46
Trousse d'armurier.....	46
Trousse de joillier.....	46
Trousse de crochetage et de désarmement de piège.....	47
Objets de jeux.....	48
Les ressources.....	48
Les parchemins.....	48
Les flacons, potions et poisons.....	49
Les améliorations d'armures.....	49

Les bijoux et objets magiques.....	50
Les cadenas.....	50
Les Pièges.....	50
Les Écus.....	50
Objets du joueur.....	51
Les habits en général.....	51
Les armes et les armures.....	51
Annexe.....	54
Les encans.....	54
L'identification d'objets magique.....	55
Les objets magiques confectionnés.....	55
Les objets magiques rares.....	55
Le prestige et la politique.....	56
Les indices.....	57
L'enquête.....	57
Le jugement.....	57
L'exécution.....	57
Les crimes majeurs.....	58
Le vol.....	58
Le meurtre.....	58
La corruption.....	58
Les rituels maléfiques.....	58
Les crimes mineurs.....	58
Équipe de l'ère de l'aube.....	59

L'Ère de l'Aube

L'ère de l'aube est un jeu de rôle grandeur nature à la ferme se déroulant dans un univers médiéval fantastique.

Un jeu de rôle grandeur nature consiste à incarner un personnage que vous ferez vivre à travers vos actions et improvisations. Le temps d'une fin de semaine, le monde moderne disparaîtra pour laisser place à un univers fantastique, façonné par tous les participants.

L'organisation met à votre disposition un cadre immersif, un scénario, des défis et des opportunités. C'est à vous de décider, selon la personnalité et les objectifs de votre personnage, comment réagir aux différentes situations.

Comment participer ?

Pour rejoindre l'aventure, voici les étapes à suivre :

1. **Lire le livre de règles**, disponible dans la section "[Fichiers](#)" du groupe Facebook.
2. **Créer votre personnage** à l'aide de la fiche prévue à cet effet.
3. **Vous inscrire** en suivant les instructions précisées sur l'événement Facebook.



Immersion et jeu en continu

Un des principes fondamentaux du jeu est de rester en personnage tout au long de l'événement. Cet état, appelé "*être en jeu*", permet une immersion totale et une expérience plus authentique.

Si vous êtes débutant, l'organisation vous propose une introduction pour vous familiariser avec les règles et les différents aspects du jeu.

Costumes et univers

Votre costume doit représenter fidèlement votre personnage et s'inscrire dans l'univers médiéval fantastique du jeu. Pour vous aider, des albums d'inspiration adaptés à tous les budgets sont disponibles sur le groupe Facebook.

Afin de préserver la cohérence de l'univers, merci d'éviter :

- ✘ Les éléments trop marqués d'autres époques (ex. antiquité, renaissance).
- ✘ Les accessoires ou costumes directement issus d'univers fictifs connus.

En cas de doute, n'hésitez pas à contacter l'organisation, qui se fera un plaisir de vous guider.

Bonne lecture et au plaisir de vous retrouver !

- l'organisation de l'Ère de l'Aube

Consigne de sécurité

Âge et encadrement des participants

Certaines règles varient en fonction de l'âge des participants.

Participants de 0 à 5 ans

- Un **parent** ne peut être responsable que d'un seul enfant de cette tranche d'âge.
- L'enfant doit rester à **une distance maximale de 10 mètres** et être **visible en tout temps par son parent**.
- Il ne peut pas participer aux combats. En cas d'attaque, le parent doit fuir avec lui de manière sécuritaire.
- À la tombée de la nuit, l'enfant doit se trouver dans un espace sécurisé.
- il n'a pas de fiche de personnage.
- ils ne peuvent pas faire de "rencontre aléatoire".
- Une autorisation parentale doit être signée pour que l'enfant puisse participer au jeu.

Participants de 6 à 12 ans

- Ils doivent rester à une **distance sécuritaire et visible par un parent ou un tuteur majeur autorisé**.
- Ils disposent des mêmes points d'expérience qu'un adulte.
- **Lors des combats de groupe**, ils doivent rester en périphérie, à **portée de bras de leur accompagnateur**, qui veille à leur sécurité.
- Ils ne peuvent pas apprendre les compétences de la *voie de l'ombre*, sauf "crochetage".
- ils ne peuvent pas faire de "rencontre aléatoire".
- Une autorisation parentale est requise pour participer.

Participants de 13 à 17 ans

- Un parent ou un tuteur majeur autorisé doit être présent sur le terrain.
- Ils peuvent choisir des compétences dans toutes les voies disponibles.
- Une autorisation parentale est nécessaire pour jouer.

Participants de 18 ans et plus

- Donnez l'exemple. Vous êtes les adultes !



Sécurité physique & psychologique

Le respect des règles de sécurité est primordial. En cas d'infraction, l'organisation se réserve le droit d'expulser un participant sans remboursement. Une expulsion peut entraîner un bannissement complet des activités.

Procédure en cas de danger et/ou de blessure

- I - La sécurité des participants est la priorité absolue.
- II - Ne réalisez jamais un geste pouvant mettre en danger votre sécurité ou celle des autres.
- III - En cas de risque immédiat, criez "**TIME OUT**".
 - A - Tous les participants doivent immédiatement cesser leurs actions, y compris tout déplacement.
 - B - L'organisation évaluera le danger et prendra les mesures nécessaires avant d'annoncer "**RETOUR EN JEU**" pour reprendre l'aventure.
- IV - En cas de blessure réelle, criez "**TIME OUT BLESSÉ**" plusieurs fois.
 - A - Les premiers secouristes interviendront immédiatement.
 - B - Si une situation nécessite une évacuation par ambulance, les participants formeront un corridor entre le stationnement et la victime pour faciliter l'intervention..
- V - L'organisation communiquera la reprise du jeu en fonction de la situation.

Code de conduite : Sécurité autour des feux de camp

I - Précautions générales

- A. Soyez particulièrement vigilants à proximité des feux.
Les combats sont interdits dans ces zones.
- B. L'autorisation des feux dépend des consignes de la **SOPFEU** et ne concerne que les emplacements prévus à cet effet.
- C. Un feu ne doit jamais être laissé sans surveillance tant qu'il y a des braises, de la fumée ou d'autres signes d'activité.

II - Fumer en toute sécurité

- A. Il est **interdit** de fumer en dehors des ronds de feu autorisés.
- B. Les mégots doivent être jetés de manière sécuritaire.

Code de conduite : Sécurité physique

- I - Votre équipement doit être approuvé par l'organisation avant votre entrée sur le terrain.
- II - Il est strictement interdit :
 - A. d'escalader les arbres et les bâtiments.
 - B. de bloquer l'accès aux bâtiments sans l'autorisation de l'organisation.
 - C. d'attaquer un participant au visage ou dans les parties intimes.
 - D. de se battre à mains nues, de saisir l'équipement d'un participant ou effectuer des prises martiales.
- III - Les attaques doivent être modérées, il est possible de simuler une attaque violente sans appliquer de force excessive.
- IV - L'usage de drogues est interdit. Vous devez être en état de participer à l'activité en tout temps.

Code de conduite : Sécurité psychologique

- I - Toute simulation de **harcèlement sexuel ou de viol** est interdite.
- II - Les commentaires à connotation sexuelle ne sont pas autorisés, **cet événement se déroule dans** un cadre familial.
- III - La violence verbale entre PERSONNAGES doit être mesurée. Elle est interdite entre JOUEURS.
- IV - Les commentaires sexistes ne sont pas autorisés. Bien que dans un cadre médiéval fantastique, tous les sexes sont égaux dans le monde de Fae.
- V - Le racisme réel est strictement interdit
 - A. Toutefois, des préjugés entre races fictives du jeu sont permis. Par exemple, un humain peut refuser de servir un elfe parce qu'il ne les apprécie simplement pas.
- VI - Si une interaction vous met mal à l'aise, informez-en clairement votre interlocuteur
 - A. Si un joueur refuse d'écouter, vous harcèle ou enfreint les règles, informez un **aide de jeu***.

*les aides de jeux sont identifiées par un pendentif du symbole de l'ère de l'aube :



Le monde du jeu

Mon enfant... Les gens te diront bien des choses, persuadés qu'elles sont vraies. Mais le fait qu'ils y croient ne les rend pas justes pour autant. Écoute ton cœur, suis ce qu'il te dicte... et méfie-toi du reste. Rappelle-toi toujours qu'il y a plus de charlatans que d'âmes sincères à qui prêter une oreille attentive.



Prologue

Il y a bien longtemps, les peuples humains, Dvergar, elfes et même les tribus Orcs vivaient dans une relative paix dans le monde de Fae. Malgré les querelles culturelles et les guerres de faction, chaque peuple avait ses propres territoires et échangeait avec les autres au sein de la grande cité.

Un jour, des cultes vénérant d'obscures puissances apparurent. Ils apportèrent offrandes et promesses, mais rapidement leur générosité se transforma en désir de domination. Ils renièrent les vieilles croyances et repoussèrent les créatures protectrices...

Le soleil et la lune s'unirent dans une nouvelle sphère rougeâtre dans les cieux. Les êtres maléfiques se répandirent aux quatre coins du monde.

La grande cité tomba en ruines, de même que toutes les autres grandes villes. Les mourants et les malades se réveillèrent en morts-vivants. Les peuples perdirent leurs armées... leurs populations... la survie était la seule option.

L'obscurité dura une éternité... jusqu'à aujourd'hui... le soleil et la lune sont de retour... la longue nuit touche à sa fin... et...

...l'Ère de l'Aube commence.

Les croyances et les Ancêtres

Dans le monde de Fae, chacun est libre de croire et de vénérer les dieux et entités de son choix. Dans l'univers du jeu, toutes ces puissances faisant partie des cultures des peuples connus sont appelées "Ancêtres".

Dès la création de votre personnage, vous pourrez ou non décider de créer un ou plusieurs Ancêtres en qui croire ou vénérer. Vous pourrez lui attribuer un nom, une personnalité et une histoire. Par exemple, votre personnage pourrait vénérer une créature couverte de poils blancs et épais, vivant dans la cheminée de sa maison, la protégeant des forces obscures en échange de bols de soupe. Il n'y a pas de limite d'ancêtres en qui croire et c'est à vous de décider de la forme que prendra votre vénération. Vous pourrez à tout moment en ajouter ou même cesser de les vénérer suivant la logique de votre personnage.

La plupart des habitants de Fae ne sont pas sûrs de ce qu'ils doivent penser des ancêtres. Certains n'y prêtent guère attention, d'autres acceptent l'idée de leur existence par respect populaire, tandis que plusieurs leur vouent un culte des plus sincères et parfois même maladif ou sectaire.

Les ancêtres mineurs protégeraient des éléments spécifiques, tels qu'un arbre, un animal précis, une maison ou un rocher, tandis que les ancêtres majeurs sont considérés comme protecteurs de forêts et de régions entières. Ils sont parfois liés à des événements marquants de la vie, tels que les mariages, les naissances et la mort. Parfois, ils prennent la forme d'esprits liés à des éléments cocasses, que l'on raconte en riant autour du feu, comme l'esprit protecteur des chaussures, qui préserve les chaussures des flaques d'eau lorsque l'on pense à lui. Dans certaines cultures, comme celle des Dvergar, ils incarnent la protection des aïeux qui veillent sur les générations plus jeunes et les protègent de leurs erreurs.

Toute création d'Ancêtre doit être soumise à l'organisation pour approbation avant l'activité. Vous pouvez vous inspirer de la réalité ou de la fiction, mais veillez à faire preuve d'originalité et à éviter toute simple copie.

Les races

Voici la liste des races que vous pourrez incarner, chacune ayant ses particularités, ses forces et ses faiblesses. Il vous appartient d'explorer ces traits pour trouver votre place dans le monde.

Dans tous les cas, vous pouvez envoyer vos idées et photos de costumes à l'organisation pour vous aider à la création de votre personnage.

Vous pouvez également décider de jouer un métis de deux races. Dans ce cas vous devrez accepter les inconvénients des deux races, mais vous ne pourrez choisir que les avantages d'une seule.. Les Changelins ne peuvent pas être métis.



Humain

Les Humains sont complexes à décrire en raison de leur grande capacité à s'adapter aux autres cultures, à tel point qu'il est difficile de définir exactement s'il existe une seule culture Humaine. S'il y a un trait qui les définit, ce serait leur adaptabilité.

Provenant des quatre coins du monde connu et parfois au-delà. Certains portent des fourrures et des tatouages runiques au sein des tribus nordiques alors que d'autres revêtent l'uniforme du soldat et servent dans les armées des cités fortifiées. En de rares occasions, d'autres arborent des tuniques elfiques tout en traquant les intrus dans les forêts sacrées.

Les Humains excellent particulièrement dans l'art de tisser des liens entre les différentes races, et ils se révèlent souvent être de bons diplomates ou marchands. Cependant, lorsque la vie de leurs proches est menacée, ils n'hésitent pas à brandir épées et boucliers pour protéger leurs terres.

Avantage racial

- Votre personnage peut être sous l'effet de deux bénédictions en même temps au lieu d'une seule.

Inconvénient racial

- Les Humains sont particulièrement vulnérables aux corruptions de l'âme. Les objets magiques et les créatures maléfiques pourraient avoir une emprise plus forte sur eux.



Orc

Les Orcs sont souvent perçus comme barbares, voire sanguinaires, par les autres races, en grande partie à cause de leur manque de diplomatie. Cependant, une fois au sein de leur tribu, la réalité est bien plus complexe qu'il n'y paraît.

Les Orcs vivent en groupe de 50 à 200 individus, parfois nomades, qui tirent principalement leur subsistance de la chasse, mais également des échanges avec les autres cultures. Ils vendent peaux et cuirs pour s'enrichir. Certaines tribus proposent aussi leurs services en tant que mercenaires et gardes. Les Orcs forment des troupes d'assaut particulièrement efficaces et se montrent plus que téméraires lorsqu'il s'agit de prendre des positions adverses.

De stature plutôt intimidante, ils portent fièrement fourrures, peaux, os et autres trophées de chasse. Leurs armures sont souvent un assemblage de pièces rapiécées trouvées sur le champ de bataille, bien que certains Orcs savent également apprécier la valeur d'une armure plus moderne. Même s'ils ont la capacité d'apprendre à lire et à écrire, la plupart semblent rencontrer une difficulté particulière avec les métiers plus intellectuels.

Costume

Maquillage ou un masque représentant un orc avec le teint vert. Les oreilles pointues et autres ajouts sont recommandés.

Avantage racial

- Les Orcs regagnent un point de vie supplémentaire lorsqu'ils se soignent.

Inconvénient racial

- Les autres pourraient ressentir de la peur en votre présence.



Dvergar

Les Dvergar étaient autrefois, il y a très longtemps, appelés Nains par les autres races dues à leur petite taille. Ils vivaient dans des cavernes profondes à la recherche de richesses enfouies. Avec le temps, ils érigèrent d'immenses et splendides forteresses souterraines, grandissant en même temps qu'elles. Il arrive parfois qu'ils ne grandissent pas et soient considérés comme une bénédiction pour leur famille, rappel d'un passé glorieux. À force de creuser dans les profondeurs, ils laissèrent échapper une force obscure, emprisonnée depuis la nuit des temps, qui menaça leur race de l'extinction.

Ils vivent maintenant parmi les cités souterraines et montagneuses dispersées à travers le monde. Certaines sont en ruines, mais d'autres, plus rares, sont presque intactes. Ils creusent toujours à la recherche de pierres précieuses et de minerais, mais jamais aussi profondément que jadis. Leur talent en tant que forgeron est remarquable, et leur habileté à travailler la pierre et les métaux est sans égal.

Les Dvergar portent généralement de belles tuniques brodées de motifs et de runes, dont les couleurs varient en fonction de leur montagne d'origine. Lorsqu'ils partent à l'aventure, ils optent pour des vêtements plus rudimentaires et rustiques. Porter une longue barbe fournie est une tradition qui peut parfois heurter l'orgueil de ceux qui en ont une plus courte. Quant aux femmes, elles portent souvent les cheveux tressés, dans certaines montagnes plus reculées, il arrive même que les femmes portent elles aussi la barbe avec fierté.

Les ancêtres qu'ils vénèrent sont souvent des membres décédés de leurs propres familles, vieilles de plusieurs générations, à qui ils vouent un respect infini. Certains Dvergar lèguent "Le Livre de la Pierre" à leurs enfants. Un livre dans lequel chacun doit écrire les moments les plus importants de sa vie, mais aussi les amis et ennemis dont il se doit de se souvenir. Ils sont honorables et loyaux, mais ils sont également souvent rancuniers et méfiants envers les étrangers.

Costume

Barbe bien fournie pour les hommes, agrémentée de bijoux.

Grosses tresses pour les femmes, ornementées de bijoux traditionnels.

Avantage racial

- Les Dvergar peuvent être immunisés aux effets d'immobilisation. **Une fois par acte**, un cri de guerre de leur choix leur permet d'activer cette compétence s'ils entendent "TOI, NE BOUGE PLUS".

Inconvénient racial

- Vous n'accordez pas facilement votre confiance aux Elfes. Les récits des *livres de la Pierre* relatent trop souvent leur refus d'aider le peuple Dvergar contre les forces obscures durant la chute des forteresses souterraines.



Elfe

Les elfes sont des créatures élégantes souvent au service de familles nobles, chacune possédant de magnifiques et vastes territoires à surveiller. Leur nombre a dramatiquement diminué au cours du dernier siècle à cause des guerres incessantes contre les forces maléfiques. Ils s'efforcent de se défendre et de préserver leur culture de l'oubli.

Ils sont sylvestres, protecteurs de la forêt des alentours, originaires de contrées méconnues et éloignées, ou encore haut elfes des mers du sud, protégés par les hautes murailles d'une cité côtière riche et luxuriante.

Ils portent généralement des vêtements légers et agréables à l'œil, ornés de pierres précieuses et de broderies. Leur longévité et leur amour pour l'art les ont rendus particulièrement habiles dans la création d'objets à la fois utiles et esthétiques. Les elfes des forêts privilégient des tons naturels pour se fondre dans les bois, tandis que les hauts elfes ont tendance à opter pour des vêtements plus colorés, voire luxueux.



Costume

Porter des oreilles pointues. Les prothèses qui se cachent derrière les oreilles ou qui sont collées à la pointe sont recommandées.

Avantage racial

- **Une fois par Acte**, vous pouvez puiser dans la magie des plantes sauvages pour soulager un aventurier d'un empoisonnement. (ne nécessite pas d'objet de jeu).

Inconvénient racial

- Les Elfes se méfient des Dvergar, convaincus qu'ils complotent contre leur peuple.



Chimère

Dans le monde de Fae, d'innombrables créatures féeriques existent depuis des temps immémoriaux.

Certaines sont ancestrales, aussi vieilles que la terre elle-même, tandis que d'autres ont été créées par des moyens oubliés depuis longtemps. Ces êtres, aux formes trop variées pour être facilement décrites, sont appelés "Chimères". Bien que vous puissiez avoir votre propre nom, c'est ainsi que la plupart des habitants vous désigneront.

Les Chimères vivent généralement au sein de petites communautés, rarement plus d'une cinquantaine d'individus. Certaines sont uniques, d'autres en voie d'extinction, souvent chassées pour leurs supposées propriétés magiques.. Elles habitent des forêts, des rivières ou des montagnes isolées. Dans certains cas, elles cohabitent avec d'autres races, appréciées pour leurs talents particuliers. Bien que rares, ils sont parfois idolâtrés par des cultures qui les prennent pour des signes de bonne fortune, voire des dieux vivants.

Leur apparence et leurs vêtements sont aussi variés que leur nature, et certaines portent parfois des tenues inspirées de cultures lointaines alors que d'autres sont protégées par une fourrure ou un plumage les abritant des rigueurs du climat.

Avantage racial

- Certaines créatures habituellement hostiles pourraient vous ignorer si vous ne les attaquez pas, en fonction de votre personnage et de son apparence.

Inconvénient racial

- vous pourriez être considéré comme un monstre par les habitants du monde de Fae, et il est possible qu'ils pensent même que vous ayez une valeur sur le marché magique.

Costume

Vous incarnez une créature anthropomorphe. Vous avez la possibilité de vous inspirer d'un animal, voire de combiner les caractéristiques de plusieurs. Vous pouvez également laisser libre court à votre imagination et créer une apparence unique. Il est recommandé de contacter l'organisation pour discuter de votre concept.



Changelin

Les Changelins ne peuvent être joués que par des enfants de moins de 12 ans. À partir de 13 ans, ils pourront créer un nouveau personnage en conservant leurs points d'expérience.

Les Changelins sont des créatures millénaires de petite taille qui ne comprennent pas très bien le concept de vieillesse et gardent un esprit enfantin. Emplis de magie, ils aiment s'aventurer à travers champs et forêts et sont parfois considérés comme des esprits magiques ou des Ancêtres. Timides envers les inconnus, ils deviennent souvent espiègles et joueurs une fois qu'on les connaît mieux. Cependant, méfiez-vous de leurs farces potentiellement malicieuses.

Les Changelins peuvent se défendre lorsqu'ils sont attaqués mais ils détestent la violence et évitent les batailles et les guerres. Leur don de disparaître à volonté leur permet de réapparaître loin des hostilités. Néanmoins, certaines légendes parlent de créatures monstrueuses capables de les traquer, les flairant ou qu'ils se cachent dans le but de les capturer pour d'obscurs desseins.

Les Changelins aiment porter toutes sortes de vêtements et trouvent amusant de copier les habitudes et tenues des aventuriers qu'ils suivent. Ils possèdent également le don de changer d'apparence physique à volonté, complètement ou partiellement. Un Changelin qui explore une ville avec un groupe d'aventuriers humains s'amusera à adopter les caractéristiques observées en cours de route et terminera avec des oreilles d'elfe, une queue de lézard et un teint bleu ciel. Personne ne sait réellement à quoi ressemble un Changelin.

Les Changelins qui ne s'isolent pas loin de la civilisation sont les plus curieux de leur espèce et se joignent à des groupes d'aventuriers, les aidant à leur manière à travers les périls des Quêtes. Parfois, ils se regroupent pour mieux se protéger, mais pour des raisons mystérieuses. Ils veillent toujours à maintenir un équilibre avec les autres races. Certains prétendent que c'est pour éviter d'attirer les monstres les traquant.

Avantage racial

- À tout moment, un Changelin peut lever un poing en l'air pour devenir invisible. Certaines créatures pourraient être en mesure de les repérer.
- À tout moment, un Changelin peut décider de changer son apparence physique, modifiant couleur, forme et textures de sa peau, de ses oreilles, de son nez, de ses cornes et d'autres attributs. il gardera cependant sa taille.

Inconvénient racial

- Selon leur âge, Les Changelins sont capables de se défendre avec des armes en situation de duel mais ils fuiront toujours les situations où ils sont en infériorité numérique. Ils éviteront la proximité des combats pour se placer dans un lieu sûr et soutenir leur groupe d'aventuriers à distance.



Les règles du jeu

Les combats et la vie

La vie

- I - À la création, tous les personnages ont 5 points de vie maximum.
- II - Vous pouvez regagner des points de vie via des potions ou la compétence [Cuisot](#).
- III - Vous ne pouvez pas dépasser votre maximum de points de vie avec des soins.
- IV - Vous pouvez augmenter votre maximum de points de vie avec la compétence [Endurance](#).
- V - La totalité des pièces d'armure que vous portez vous protègent sous forme de "points d'armure".
- VI - Selon l'aspect général, le nombre de pièces et les matériaux réels utilisés, vous obtiendrez [une valeur de 1 à 10 points](#) d'armure pour votre ensemble.
- VII - Les valeurs pour votre armure sont fournies avant l'activité. Vous devez envoyer une photo de votre armure à l'organisation.
- VIII - Vous pourrez améliorer votre armure en jeu via un [Armurier](#).
- IX - Les points d'armure sont soustraits avant les points de vie.
- X - Les points d'armure soustraits peuvent être réparés par un [Armurier](#).



Le combat

- XI - Pour infliger des dégâts à un adversaire, vous devez le toucher avec une arme ou un projectile en simulant une véritable attaque.
- XII - Toutes les armes infligent 1 point de dégâts de base lorsque vous réussissez à toucher votre adversaire.
- XIII - Votre attaque pourrait infliger davantage de dégâts selon des compétences et d'autres effets à découvrir en jeu.
- XIV - Si votre attaque inflige plus de 1 point de dégât, vous devez le dire à voix haute. Par exemple, si vous infligez 2 dégâts, dites "2" au moment de la touche.
- XV - Les coups à la tête et aux parties génitales ne comptent pas. Merci de vous excuser en cas d'accident.
- XVI - Lorsque vous attaquez, veuillez simuler le poids de vos armes avec un mouvement crédible.
- XVII - Tous les personnages peuvent manier une arme à une main de moins de 112 cm ou une arme à deux mains de 112 cm et plus.
- XVIII - Pour manier une arme dans chaque main, vous devez posséder la compétence [Ambidextre](#).
- XIX - Tous les personnages peuvent manier des armes à distance telles que des arcs ou arbalètes.
- XX - Arcs et arbalètes doivent avoir une pression maximale de 30 livres et les flèches doivent être approuvées.
- XXI - Une fois vos points de vie à zéro, vous entrez en état de coma...



Le coma et la mort

Le coma

- I. Quand vous n'avez plus de points de vie, vous tombez dans un état de coma.
- II. Un personnage dans un état de coma doit se coucher au sol de manière à ne pas entraver les scènes et les combats.
- III. Dans certaines situations jugées dangereuses ou désagréables, vous pouvez rester accroupi en vous appuyant sur un bâtiment ou un arbre.
- IV. Vous pouvez demeurer dans cet état aussi longtemps que vous le souhaitez une fois les combats terminés.
- V. **Lorsque les combats sont terminés et qu'il est clair que personne ne viendra vous fouiller**, Vous devez vous rendre au camp abandonné pour revenir en jeu. Lors de votre déplacement, vous n'êtes pas votre personnage. Vous incarnez plutôt un Mort-qui-marche ou un Spectre selon votre choix.

Lors de votre retour au camp abandonné

- VI. Vous incarnez à votre choix un Spectre ou un Mort-qui-marche, vous ne pouvez ni parler ni transmettre d'informations et vous devez vous diriger vers le camp abandonné en empruntant le chemin le plus court.
- VII. Le camp abandonné est défini à l'avance sur la page de l'événement Facebook et pendant le discours d'ouverture.
- VIII. Les Spectres doivent maintenir un poing en l'air en permanence. Ils sont invisibles.
- IX. Les Morts-qui-marchent sont lents, gémissent plaintivement et ne repèrent pas toujours les personnages à proximité. Ils peuvent attaquer avec leurs armes et infligent toujours 1 point de dégât. Les Morts-qui-marchent n'ont aucune compétence, objet ou autre de votre personnage joueur, ils ne peuvent pas être fouillés. Ils ont 5 points de vie et s'ils meurent ils deviennent des Spectres.
- X. Les Morts-qui-marchent et les Spectres sont des créatures mort-vivantes et sont repoussés par la lumière blanche.
- XI. Un personnage se souvient de tout jusqu'au moment où il est tombé dans le coma.

Après le coma

- XII. Une fois au camp abandonné, pigez une carte "périls". Vous devez inventer une histoire qui explique comment votre personnage a survécu à sa malencontreuse expérience en vous inspirant de la carte.
- XIII. Cette carte doit rester en votre possession jusqu'à ce que les effets soient annulés, conformément à la carte. Si elle est annulée, placez-la dans la boîte de retour de la grande salle.
- XIV. Par exemple, vous pourriez être contraint de boiter jusqu'à boire une potion qui soulage des "maux du corps".
- XV. Ces cartes sont conservées entre les activités. Vous pourriez avoir la même carte plusieurs fois. Les malus de chaque carte s'additionnent et doivent être traités individuellement.
- XVI. Après avoir pris connaissance de votre carte, vous retournez "en jeu". Vous récupérez **5 points de vie**, cependant, **votre armure et bouclier ne se réparera pas automatiquement**.

La mort

- XVII. Un personnage n'est jamais mort, sauf quand son joueur le décide.
- XVIII. L'exception à cette règle concerne les criminels coupables de crimes majeurs et exécutés légalement sous le regard d'un magistrat et d'un seigneur (voir la section [les crimes et la loi](#) pour plus d'information).
- XIX. Si vous choisissez de faire mourir votre personnage, il est toujours intéressant de le faire lors d'un combat mémorable ou d'une scène inventée.
- XX. Un personnage mort ne peut plus être joué. Le joueur devra créer un nouveau personnage.



Effets & actions à connaître

Voici la liste des effets et actions que tous les participants doivent connaître afin de savoir comment réagir au bon moment.

Les effets à écouter

I - Destruction

Cette compétence est habituellement séparée en 3 attaques où l'attaquant dira une syllabe du mot "DES-TRUC-TION" par attaque quand il touche votre bouclier. À la dernière syllabe (TION), vous devrez le lâcher. Il devra être réparé par un [armurier](#) avant d'être réutilisé.

II - Fouille

Tous les personnages peuvent utiliser l'action de "fouille". Si vous êtes dans le **COMA** et qu'un personnage vous touche de sa main en disant "fouille", il peut demander un [objet de jeu](#) spécifique de son choix. Si vous ne l'avez pas, c'est à vous de choisir l'[objet de jeu](#) à lui donner. Plusieurs personnages qui vous fouillent en même temps peuvent demander un [objet](#) chacun. Notez qu'il n'y a pas de fouille réelle. Il est aussi possible d'être fouillé lorsque vous êtes **IMMOBILISÉ par la compétence [Intimidation](#)**, dans ce cas, seule la personne vous affligeant de cet effet pourra vous fouiller.

III - Merci mon public,

Un personnage ayant la compétence [Barde](#) qui dit "MERCI, MON PUBLIC", à la suite d'une prestation vous permet de regagner **une utilisation** de compétence déjà utilisée. Il doit être clair et énergique dans ses remerciements pour que ceux-ci soient valides, et un écu ou deux pourrait l'encourager davantage. **Les utilisations liées à l'équipement ou des avantages raciaux ne sont pas récupérées .**



IV - Meurtre

Un personnage possédant la compétence [Meurtre](#) qui vous dit "MEURT" en vous attaquant par surprise vous retire la totalité de vos points de vie. Vous devez tomber dans un état de coma et garder les yeux fermés pour ne pas voir votre meurtrier. Votre meurtrier doit laisser un indice de meurtre sur le sol. Cette action ne peut pas être réalisée si vous êtes en plein combat. Les indices de meurtre ne peuvent être ramassés que par des personnages ayant la compétence [Magistrat](#). Un personnage étant victime de meurtre perdra l'effet qui lui donne le moins de prestige (les meurtres sont cumulables) (voir la section [Prestige et Politique](#) pour plus d'informations).

V - Poison

Si un attaquant vous dit "POISON" en vous infligeant au moins un point de dégât, vous êtes désormais empoisonné. Une fois le combat terminé, vous devrez jouer le fait de ne pas vous sentir bien. **Vous ne pouvez ni courir ni marcher rapidement et utiliser une compétence vous coûtera 1 point de vie par utilisation.** Trouver un [antidote](#) approprié sera nécessaire pour annuler ces effets.

VI - TOI, NE BOUGE PLUS

Si un joueur vous dit "TOI, NE BOUGE PLUS" en vous pointant ou en vous touchant, vous devenez immobile jusqu'à ce que celui-ci cesse de vous pointer ou de vous toucher.

Il est aussi possible d'être [fouillé](#) lorsque vous êtes **IMMOBILISÉ par la compétence [Intimidation](#)**, dans ce cas, seule la personne vous infligeant de cet effet pourra vous fouiller une seule fois.

VII – le bruit d'une cloche

Si vous entendez le bruit d'une cloche, c'est que vous avez déclenché un piège. Vous devez trouver la cloche et lire l'étiquette attachée sur celle-ci. Dans la plupart des cas, il s'agit de dommages. Avoir la compétence [Crochetage](#) réduit les effets d'un piège tel qu'indiqué sur l'étiquette.



Les effets à observer

I - Compétence Voleur

Les objets de jeu se trouvant sur le terrain de jeu (en votre possession ou non) peuvent être volés, mais uniquement par les personnages ayant la compétence Voleur. Ces personnages doivent laisser un indice de vol à la place. Un objet de jeu abandonné (par exemple au milieu des bois, sans surveillance), peut être pris par tous les personnages. Le vrai vol d'objets ne sera pas toléré.

*les objets de jeux sont toujours identifiés par le symbole :



II - Poing en l'air

Un poing en l'air signifie que le personnage n'est pas visible. Il pourrait être invisible, en spectre ou soumis à un autre effet spécial. Le personnage peut parfois parler et même déplacer des objets selon la provenance de l'effet.

III - Lumière blanche

La lumière blanche repousse les créatures mort-vivantes. Elles la craignent et évitent de s'en approcher. Elle fonctionne également contre certains monstres. Pour éviter toute confusion, vous ne pouvez pas utiliser de lumière de couleur blanche pour l'éclairage du jeu. Les lanternes, torches et autres objets d'éclairage doivent émettre une lumière jaune ou orange. Vous pouvez simplement attacher un tissu de couleur pour ajuster la teinte selon vos besoins.

IV – bouteille “Prophète uniquement”

Ces bouteilles sont réservées aux joueurs ayant la compétence Prophète. Vous pouvez cependant dire à des personnages ayant la compétence que vous avez “ressenti” quelque chose d'étrange quelque part et leur montrer le lieu où se trouve la bouteille. Pour votre personnage il n'y a pas réellement de bouteille c'est un outil de système. Elles sont faciles à reconnaître, petite bouteille en verre, bouchon en liège avec une étiquette inscrite “prophète uniquement”. **Si vous interagissez avec l'une de ces bouteilles, il est important de remettre le message dans la bouteille et de remettre la bouteille au même endroit où vous l'avez trouvée.**

V – corde rouge

Les cordes rouges représentent des barrières magiques qui ne peuvent être franchies qu'à condition d'avoir l'autorisation de le faire. Il peut également s'agir d'un objet particulier qui ne peut être déplacé que dans certaines situations. dans tous les cas avant d'interagir avec une zone ou un objet liée à une corde rouge, lisez les informations présentes s' il y en a.

Les effets actifs

Les potions

Vous ne pouvez être sous l'effet que d'une seule potion à la fois .

L'étiquette de la potion vous indique ce qu'elle fait. Dans tous les cas, les potions sont valides jusqu'à ce que vous tombiez dans le coma, à la fin de l'activité, ou toute autre situation expliquée par l'alchimiste qui vous a fourni ou qui a créé la potion. Consommer une nouvelle potion remplace la première consommée si vous dépassez votre limite permise.

Les bénédictions

Les bénédictions sont octroyées par les rituels d'un aventurier ritualiste.

Vous ne pouvez être sous l'effet que d'une seule bénédiction à la fois.

Le créateur du rituel vous informera de ses effets. Dans tous les cas, les bénédictions sont valides jusqu'à ce que vous tombiez dans le coma, à la fin de l'activité, ou toute autre situation expliquées par le ritualiste.

Recevoir une nouvelle bénédiction remplace la première reçue si vous dépassez votre limite permise.

Les Malédictions

Les malédictions sont infligées par des rituels. Vous recevrez une étiquette qui vous indique les effets néfastes qui vous affligent et les façons de vous en débarrasser. Il n'y a pas de limite à la quantité de malédictions qui peuvent vous affliger.



Les points d'expériences

- I - Chaque nouveau personnage débute avec 6 points d'expérience que vous pouvez dépenser pour acheter les compétences contenues dans les différentes "Voies". Vous pouvez choisir les compétences dans plusieurs voies selon votre concept de personnage. Les points d'expérience sont distribués entre les actes. Il suffit d'envoyer votre fiche de personnage mise à jour avec les informations à un Admin via la page Facebook ou à AUBEGN@outlook.com.
- II - Chaque compétence coûte un nombre de points d'expérience égal au nombre de compétences que vous maîtrisez + 1. La première compétence coûte 1 point, la deuxième 2 points, la troisième 3 points, et ainsi de suite. La fiche Excel calcule ces coûts pour vous tant que vous inscrivez le niveau connu de la compétence.
- III - Les compétences ont plusieurs niveaux de maîtrise voire un nombre infini. Vous devez apprendre les niveaux inférieurs avant de progresser dans votre apprentissage. Apprendre un niveau supérieur d'une compétence coûte des points d'expérience comme si vous achetiez une nouvelle compétence.
- IV - Vous pouvez obtenir de l'expérience supplémentaire de plusieurs façons...
 - A. En étant inscrit, vous recevrez 5 points d'expériences.
 - B. En acceptant et complétant des Quêtes d'un joueur qui a la compétence [Maître](#).
 - C. Avec l'accord et l'aide de l'organisation, vous pourrez organiser des quêtes à partager en jeu avec d'autres personnages qui vous donneront des points d'expérience.
 - D. Vous pouvez également participer à des animations "rencontre aléatoire" en incarnant temporairement un rôle disponible au camp abandonné. Dans ce cas, la récompense en points d'expérience est indiquée en bas du parchemin que vous aurez choisi et sera ajoutée à votre fiche pour la prochaine activité.
- V - Pour chaque activité à laquelle vous vous inscrivez, vous augmentez votre nombre d'expérience maximum de 15.

Les compétences

- I. Il y a deux types de compétences : les compétences "ACTION" et les compétences "PASSIF".
- II. Les compétences de type "ACTION" doivent être simulées en jeu pour être utilisées et profiter de leurs effets. La plupart de ces compétences ont un nombre d'utilisations maximum par acte, souvent en fonction de votre niveau. Par exemple, si vous avez le niveau 1 de la compétence "Précision", vous pourrez l'utiliser une fois par acte. Si vous avez le niveau 2, vous pourrez l'utiliser deux fois par acte. Le nombre de fois que vous pouvez l'utiliser est indiqué dans la description selon votre niveau de compétence. Une fois toutes les utilisations consommées, votre personnage est trop épuisé et n'est plus apte à l'utiliser.
- III. Vous avez la possibilité de récupérer des utilisations en étant aidé par des personnages ayant la compétence [Barde](#).
- IV. Les compétences de type "PASSIF" vous accordent un bonus qui est toujours valide. Par exemple, la compétence [Endurance](#) vous donne un point de vie maximum supplémentaire permanent par niveau de compétence.



La voie des armes

Ambidextre (Passif)

Vous êtes capable de vous battre avec deux armes simultanément.

Niveau 1 : Une arme à une main et une dague de moins de 45 cm.

Niveau 2 : Une arme à une main et une arme de moins de 75 cm.

Niveau 3 : Deux armes à une main de maximum 112 cm chacune.

Destruction (Action)

À l'aide d'une arme à deux mains de 112 à 150 cm, vous pouvez détruire le bouclier de votre cible. Pour ce faire, vous devez frapper son bouclier à trois reprises consécutivement, en disant une syllabe différente en ordre du mot "DES-TRUC-TION" à chaque attaque qui touche son bouclier. À la dernière syllabe (TION), le personnage ciblé doit lâcher son bouclier. Il est considéré comme inutilisable jusqu'à être réparé.

Chaque niveau : +1 utilisation.

Endurance (Passif)

Vous possédez une endurance exceptionnelle.

Chaque niveau : +1 point de vie maximum. (maximum +3)

Maîtrise (Action)

En frappant avec une force et une précision particulièrement efficaces, vous pouvez infliger des dégâts supplémentaires.

Si vous utilisez une arme à une main de moins de 112 cm, vous infligez un point de dégât supplémentaire.

Si vous utilisez une arme à deux mains de 112 à 150 cm, vous infligez deux points de dégâts supplémentaires.

Chaque niveau : +1 utilisation.

Précision (Action)

Votre attaque à distance inflige un point de dégât supplémentaire.

Annoncez de manière claire et forte les dégâts infligés au bon moment en direction de votre cible pour faciliter la compréhension.

Chaque niveau : +1 utilisation.

La voie de l'ombre

Pour acquérir une compétence dans la voie de l'ombre, vous devrez vous inventer un surnom de "criminel". **Sachez qu'un personnage reconnu coupable de crimes majeurs ([Meurtre](#), [Voleur](#)) peut être exécuté s'il se fait prendre à en commettre plusieurs, sans possibilité de retour. C'est-à-dire la mort définitive du personnage.** Les "indices" sont fournis par l'organisation ; vous devrez écrire lisiblement votre surnom sur ceux-ci.

Crochetage (Passif)

Cette compétence vous permet d'ouvrir des cadenas identifiés avec l'emblème de l'activité en les crochétant.

Vous pouvez également "désamorcer temporairement" les pièges en tenant la clochette.

Si une cloche sonne, vous devez lire l'étiquette du piège pour en connaître les effets. Vous devrez avoir une Trousse de crochetage et de désarmement de pièges, voir la section des objets pour plus d'informations. Votre capacité à éviter les effets des pièges augmente avec votre niveau. En cas d'activation d'un piège à proximité de vous, lisez l'étiquette et jouez les effets selon celui qui s'applique à vous.

Chaque niveau : Diminue les risques de blessures liées au piège.

Variable selon chaque piège.

Intimidation (Action)

En plaçant vos deux mains sur les épaules d'un autre personnage et en disant "**[TOI, NE BOUGE PLUS](#)**" votre cible est immobilisée et ne peut plus bouger, vous permettant (et seulement vous) de faire une seule [fouille](#).

Vous pouvez également utiliser intimidation pour contrer l'intimidation. Annoncé clairement, et immédiatement après avoir entendu "**[TOI, NE BOUGE PLUS](#)**" les mots "TU NE M'INTIMIDE PAS".

Vous ne pouvez pas immédiatement refaire cette compétence sur la même cible. Les deux doivent se perdre de vue.

Utilisez cette compétence ou la contrée consomme une utilisation.

Chaque niveau : +1 utilisation.

Marché noir (Passif)

Vous aurez accès à une liste d'[objets illicites](#) via l'[encan secret](#) du marché noir et pourrez choisir l'un des choix disponibles entre les actes.

Les joueurs ayant la compétence seront contactés à tour de rôle en fonction de leur niveau, puis en fonction de leur fortune.

Les objets achetés peuvent inclure de l'opium, des formules de poisons, des informations sensibles, mais aussi des objets magiques maléfiques.

Vous pouvez également mettre une prime sur un joueur pour le faire assassiner (via la compétence [Meurtre](#)) ou lui dérober un objet (via la compétence [Voleur](#)). Les joueurs ayant ces compétences seront contactés en secret afin de leur assigner le contrat. Vous devrez choisir la récompense à donner parmi vos avoirs.

Chaque niveau : Augmente votre priorité, le joueur avec la compétence la plus haute sera contacté en premier.

Meurtre (Action)

Vous pouvez assassiner une cible en l'attaquant par surprise, par derrière, sans qu'elle ne vous voit venir. Chuchoter "**MEURTRE**". Le joueur ciblé devra fermer les yeux et tomber silencieusement au sol. Laissez un "INDICE" de meurtre à côté du corps inanimé. Un "INDICE" de meurtre est un morceau de tissu **rouge** portant le surnom secret de votre personnage. Informez l'organisation à la fin de l'acte. La cible perdra l'effet qui lui donne le moins de prestige (les meurtres sont cumulables) (voir la section [Prestige et Politique](#) pour plus d'information).

Avoir cette compétence pourrait vous donner accès à des contrats d'assassinat provenant d'un aventurier ayant la compétence [Marché noir](#).

Chaque niveau : +1 utilisation et une priorité plus élevée durant le choix des potentiels contrats.



Voleur (Action)

Vous pouvez voler un objet de jeu. Pour ce faire, vous devrez discrètement prendre l'objet et le remplacer par un "INDICE". Les objets de jeu sont identifiables par l'icône de l'activité. Un "INDICE" de vol est un morceau de tissu **jaune** portant le surnom secret de votre personnage. Vous ne pouvez prendre que des objets de jeu, en aucun cas les véritables biens d'un joueur sans sa permission. Avoir cette compétence pourrait vous donner accès à des contrats de vol provenant d'un aventurier ayant la compétence Marché noir.

Chaque niveau : +1 utilisation et une priorité plus élevée durant le choix des potentiels contrats.



La voie du règne

En prenant une compétence de la voie du règne, vous pourrez créer une région sur la carte du monde de Fae avec ses histoires, mythes et légendes. Vous devez protéger cette région. En réalisant des quêtes, vous pouvez libérer ou envahir d'autres régions ce qui vous donnera des ressources particulières et changera l'histoire à jamais.

Maître (Passif)

Vous permet de donner des quêtes à l'aide de [parchemins de quêtes](#). Chaque point d'expérience donné aux autres aventuriers vous donne l'équivalent en point de prestige (voir la section [Prestige et Politique](#) pour plus d'information).

Un joueur ayant cette compétence ne peut pas se donner des quêtes à lui-même, mais il peut en accepter d'autres personnages.

Les informations de la quête sont inscrites sur le parchemin et peuvent varier. Les parchemins de quêtes sont distribués aux [enchères des maîtres](#) au début de l'activité.

Chaque niveau : Vous donne une priorité plus élevée durant l'enchères des maîtres.

Meneur (Action)

Vous pouvez encourager un aventurier, lui permettant d'utiliser la compétence [Maîtrise](#) à volonté et ce, tant qu'il ne reçoit pas de dommage (armure ou vie). **L'aventurier ciblé n'a pas besoin de connaître la compétence [Maîtrise](#).**

Pour encourager un aventurier, prononcez un discours de motivation en lui touchant l'épaule.

Un aventurier possédant la compétence Meneur ne peut pas être sous l'effet d'un autre Meneur.

Cet effet n'est pas une bénédiction et ne compte donc pas dans le maximum de bénédictions qu'un aventurier peut recevoir.

Chaque niveau : +1 utilisation.

La voie de l'éloquence

Barde (Action)

Permet, par une performance artistique, de redonner **une utilisation de compétence** au choix à tous les personnages qui profitent de votre spectacle (**excluant les compétences octroyées par des objets ou les avantages raciaux**), mais uniquement si vous les remerciez pour leurs acclamations en disant "**MERCI MON PUBLIC!**". Vous pouvez bien sûr encourager les aventuriers à donner un pourboire avant de les remercier. Pour ce faire, vous devrez faire une performance artistique (de la musique, du chant, de la danse, de la jonglerie, des marionnettes, etc.). Un barde ne tentera pas de reconforter un public en situation de stress élevé, comme pendant une attaque.

la seule façon pour un barde de récupérer ses propres utilisations de performances est durant une bonne nuit de sommeil. Pas facile la vie d'artiste!

Chaque niveau : +1 utilisation (par jours)

Troubadour (Passif)

En écrivant des légendes ou des ballades sur un personnage et en chantant ses louanges aux quatre coins de la région, vous augmenterez son prestige auprès de la population.

À chaque activité, vous pourrez donner un certain nombre de points de prestige à l'aventurier de votre choix. Pour cela, vous devrez faire une prestation à l'aide d'une histoire, texte ou poème. Un point de prestige par aventurier présent à l'acte sera distribué via les Troubadours, le total sera séparé par le nombre de niveaux de Troubadours total parmi les participants (voir la section [Prestige et Politique](#) pour plus d'information). Vous devrez créer un document en jeu à l'aide d'un parchemin vierge.

Vous ne pouvez glorifier qu'un seul personnage. Le parchemin que vous aurez créé servira à confirmer votre action avec l'organisation.

Chaque niveau : Augmente le nombre de points de prestige octroyés parmi ceux disponibles.

Voyageur (Passif)

Parcourir les dangereuses routes reliant les différentes régions est votre pain quotidien.

Entre chaque acte vous pouvez vous rendre dans une des régions sur la carte pour y apporter du matériel et en revenir avec récompenses, messages et histoires à raconter. Il est préférable de vous faire des contacts en jeu. Plusieurs aventuriers pourraient avoir besoin de vos services pour communiquer avec le monde. Les voyages sont parfois source de péril, les voyageurs inexpérimentés pourraient ne trouver que des problèmes. **Vous devez contacter l'organisation entre les actes pour planifier vos voyages sinon vous recevrez votre rumeur selon une liste déjà établie.**

Chaque niveau augmente vos chances de réussir vos voyages.

Marchand (Passif)

Vous aurez accès avant l'activité à la [vente à cri](#) où vous pourrez acheter du matériel utile en jeu, tels que des ressources pour les professions d'artisanat.

Chaque niveau : Vous donne une priorité plus élevée durant la vente à cri des marchands.



La voie du croyant

Toutes les compétences de la voie du croyant nécessitent la création d'un ou même de plusieurs Ancêtres. Vous devrez leur attribuer un nom, une histoire, une attitude et des préceptes que vous et vos éventuels fidèles devrez respecter. Vous devrez également avoir un objet portant un symbole qui le ou les représente. **Assurez- vous d'avoir lu la section [Les croyances et les Ancêtre](#).**

Ferveur (Action)

En récitant des paroles selon l'Ancêtre que vous prêchez, vous accordez un second souffle à un personnage qui est dans un état de coma. Celui-ci se relève avec un point de vie. Cet effet ne compte pas comme un "soin" et n'est pas une bénédiction. Vous ne pouvez pas utiliser cette compétence sur vous-même.

Cette compétence affaiblit son utilisateur et vous coûtera un point de vie par utilisation.

Chaque niveau : +1 utilisation.

Exorcisme (Action)

vous pouvez dissiper des malédictions affligeant un autre aventurier. Pour ce faire, vous devrez vous rendre à la table occulte et suivre les indications.

Vos talents seront parfois également nécessaires pour libérer l'âme d'une victime de l'emprise d'une créature maléfique.

Chaque niveau : +1 utilisation (tentative).

Protection (Action)

En tenant un objet arborant l'effigie de votre Ancêtre bien haut dans les airs, vous ne pouvez pas être attaqué par la plupart des créatures mort-vivantes. Toute personne qui vous touche est également protégée. Si vous baissez votre bras, la protection disparaît. Vous ne pouvez pas vous déplacer pendant l'utilisation.

Votre objet doit pouvoir s'illuminer d'une lumière blanche.

Chaque niveau : +1 utilisation

Prophète (Action)

Certains lieux conservent des événements qui se sont déjà déroulés ou même des fragments d'événements qui vont se dérouler.

Vous pouvez lire les messages contenus dans les bouteilles "prophète uniquement". Ces messages représentent des visions que vous pourrez partager à votre guise avec les autres aventuriers.

Si vous interagissez avec l'une de ces bouteilles, il est important de remettre le message dans la bouteille et de remettre la bouteille au même endroit où vous l'avez trouvée.

Chaque niveau : +1 utilisation.

Cérémonie (Passif)

À travers une cérémonie que vous imaginerez, vous rendez hommage à votre ancêtre et pourrez l'implorer de réaliser un miracle.

Durant une activité, vous devrez remplir un parchemin vierge en expliquant les étapes faites de votre rituel, le nom des participants aux rituels et votre prière. Bien que les textes sacrés ne soient pas toujours clairs, il est prétendu que, plus un ancêtre est vénéré, plus il écoute ceux qui le prient. On prétend aussi que les ancêtres les plus glorifiés ont réalisé plus d'un miracle.

Selon votre niveau et le nombre de participants, votre ancêtre gagnera une quantité de "points d'adoration".

Vous pouvez également convertir vos points de prestige personnels en point d'adoration pour votre ancêtre entre les actes.

Chaque niveau : Plus votre niveau est élevé, plus vous donnez de points d'adoration par participants à la cérémonie.



La voie du savoir

Les compétences présentées ici vous demanderont souvent d'écrire, de lire et de mener des recherches. Dans de nombreux cas, vous aurez besoin d'encre et d'une "plume". Il est également fortement recommandé d'avoir un porte-parchemin ou un livre pour organiser vos documents de jeu et les protéger. Certains parchemins vous demanderont un niveau minimum pour être réalisés.

Érudit (Passif)

Vous pouvez apprendre un parchemin par cœur ce qui vous permettra de ne plus avoir besoin du parchemin. Ajoutez le nom complet du parchemin dans les notes du bas de votre fiche de personnage.

Chaque niveau : Un parchemin par cœur par niveau.

Magistrat (Passif)

Vous êtes le seul à pouvoir collecter des indices et à pouvoir incriminer un autre aventurier pour ses crimes majeurs.

Pour condamner un aventurier, vous devez avoir collecté une quantité d'indices ou de témoignages et respecter les étapes d'un parchemin :

Enquête et Jugement.

Chaque niveau : Vous recevrez des indices, rumeurs ou quêtes dans votre bagage selon votre niveau.

Ritualiste (Action)

À l'aide de parchemins de rituel vous pourrez mener des rituels parfois complexes qui donneront un avantage surnaturel appelé bénédiction à vos alliés ou maudiront vos ennemis sous forme de malédiction.


À savoir qu'ouvrir des brèches dans la réalité et implorer les forces surnaturelles n'est pas une voie facile, cela pourrait vous exposer à de nombreux dangers surnaturels. Vous aurez parfois besoin d'un niveau de puissance minimal ou d'autres prérequis.

Les parchemins de rituels vous expliqueront en détails leurs processus.

Chaque niveau : +1 utilisation, chaque nouveau niveau vous donne un nouveau parchemin de rituel selon votre historique de personnage.

Scribe (Passif)

Vous avez la capacité de retranscrire un document légal original existant à l'aide d'un parchemin vierge. Les documents que vous pouvez copier sont identifiés avec l'illustration d'une fleur de lys.

Ces documents incluent les enquêtes et jugements,  les documents de nouvelles lois, les fiches d'inscriptions de tournois, les cérémonies et bien d'autres.

De plus, vous pouvez également identifier des objets magiques puissants et anciens en étudiant de vieux textes poussiéreux. Voir la section [objets magiques](#).

Chaque niveau : déverrouille des effets plus puissants sur les parchemins.



La voie de l'Artisan

Pour ceux qui aiment le travail manuel, la voie de l'artisan offre des opportunités et des défis. Selon les compétences choisies, vous devrez trouver les ressources de jeu nécessaires, celles-ci sont toujours soulignées dans les textes, suivre des parchemins étape par étape et utiliser divers outils et produits pour réaliser de véritables créations. La trousse nécessaire à certaines compétences est expliquée plus en détail dans la section objets à la fin de ce livre. Si vous n'avez pas de trousse, vous pourrez utiliser celle disponible à la "grande salle", mais celle-ci ne doit pas quitter le bâtiment. **Certains parchemins vous demanderont un niveau de compétence minimum pour être utilisés. De 1 à 2 vous êtes débutants, de 3 à 4 intermédiaires, de 5 à 6 avancé et enfin à 7 et plus vous serez considéré comme un maître.**

Alchimiste (Passif)

Vous aurez la capacité de fabriquer des potions et poisons à l'aide de Formules d'Alchimie. Vous aurez besoin d'une trousse d'alchimiste pour les concocter, ainsi que des ressources souvent trouvables par un personnage avec la compétence d'Herboriste.

Tous les alchimistes commencent avec une formule de potion de vie mineure qui soigne de 1 point de vie un personnage blessé qui la "consomme".

Chaque niveau : Vous recevrez une formule d'alchimie selon votre historique et vous pourrez faire des potions plus puissantes.

Armurier (Action)

Vous pourrez réparer boucliers et armures, qu'ils soient en cuir ou en métal. Vous aurez besoin d'une trousse d'armurier. Pour ce faire vous n'avez qu'à simuler réparer l'armure dans un endroit que vous jugez adapté.

Chaque utilisation répare l'équivalent de 3 points d'armure ou répare complètement un bouclier. Vous ne pouvez pas réparer quand il y a un combat autour de vous. Vous pourrez également améliorer les armures grâce à des Parchemins d'Armurier que vous devrez trouver en jeu.

Utiliser ces parchemins ne consomme pas d'utilisations, mais demande des ressources.

Chaque niveau : +1 utilisation.

Cuistot (Action)

Le cuistot prépare de véritables repas et festins pour les aventuriers souvent loin de toute cuisine bien équipée. Tous les personnages qui mangent et boivent lors d'un repas bien organisé regagnent un certain nombre de points de vie, en fonction de votre niveau de compétence.

Un personnage ne peut pas dépasser son maximum de points de vie. Vous pouvez préparer 3 repas par jour sur des heures différentes.

Exemple: déjeuner, dîner et souper. Les personnages doivent prendre le temps de se reposer, de bien manger et de boire pour bénéficier de ces avantages.

Pour des raisons de sécurité, il est conseillé de ne consommer que les repas des joueurs que vous connaissez réellement. Le but est d'avoir un ami dans votre groupe qui s'occupe des repas.

Chaque niveau : Le repas que vous préparez soigne 2 points de vie, par aventurier, par niveau.

Herboriste (Passif)

Vous recevrez dans votre bagage, à chaque début d'activité, une quantité de plantes, mousses et champignons en fonction de votre niveau, représentant vos découvertes entre les actes.

Bien que rare, vous pourrez également prélever des plantes et des champignons sur certaines créatures.

Chaque niveau : Une quantité de ressources est attribuée en fonction de votre progression et des ressources disponibles pour l'événement.

Joailleur (Passif)

Vous aurez la capacité de fabriquer divers bijoux à l'aide de [plans de joaillier](#). Vous aurez besoin d'une [trousse de joaillier](#) pour les fabriquer, ainsi que des ressources souvent trouvables par un personnage avec la compétence [Prospecteur](#).

Tous les joailliers commencent avec un plan de [bracelet de vie](#) qui augmente la vie maximum du porteur de 1. Soyez avisé que bien que les projets de bas niveau soient faciles à réaliser, ceux plus complexes, mais aussi puissants, seront de vrais défis qui pourraient vous demander investissement et pratique.

Les bijoux donnent du prestige à leur porteur (voir la section [Prestige et Politique](#) pour plus d'information).

Chaque niveau : Vous recevrez un plan de joaillier selon votre historique. Vous pourrez créer des bijoux plus puissants.

Prospecteur (Passif)

Vous recevrez dans votre bagage, à chaque début d'activité, une quantité de métaux transformés et de pierres précieuses en fonction de votre niveau, représentant vos découvertes entre les actes.

Bien que rare, vous pourrez également extraire métaux et pierres précieuses sur certaines créatures.

Chaque niveau : Une quantité de ressources est attribuée en fonction de votre progression et des ressources disponibles pour l'événement.

"Nulle vocation n'est plus noble que de créer de la nourriture pour se repaître, de l'épée pour se défendre ou de la potion pour se soulager de maux. Il faut une longue vie à un apprenti pour devenir un maître, et même aujourd'hui, que l'on me nomme ainsi... je dois avouer que j'apprends toujours des plus jeunes."

- Sandavor Dureli, Maître Joaillier



Les troussees

Plusieurs compétences vous demanderont de fabriquer des potions, des pièces d'armure et des bijoux. Pour cela, vous aurez besoin de ressources à trouver en jeu et d'outils à apporter avec vous. Il est conseillé de vous faire une trousse facile à transporter et à utiliser. Un [album est disponible sur le groupe Facebook](#) pour chaque trousse, pour vous aider davantage. Si vous n'avez pas de trousse, vous pourrez utiliser celle de l'organisation disponible à la taverne.

Trousse d'alchimiste

- I. Mortier et pilon
- II. Cuillère ou petit bâton
- III. Toile à fromage
- IV. Un petit récipient avec un bec verseur ou un entonnoir
- V. Petit ciseau sécuritaire (exemple : ciseau à pansement miniature)
- VI. Une "plume" et de l'encre pour écrire sur les étiquettes

Trousse d'armurier

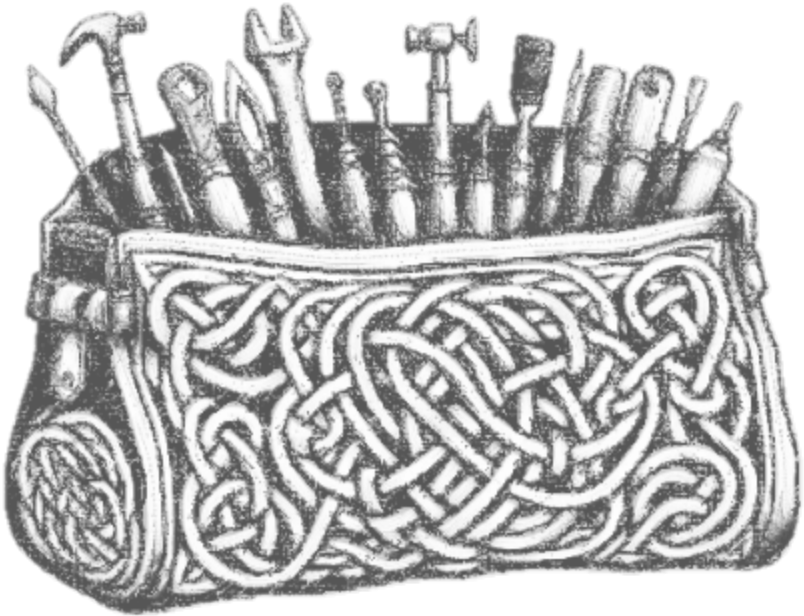
- I. Deux pinces pour plier des anneaux de métal
- II. Un coupe-fil pour des anneaux
- III. Des aiguilles à cuir
- IV. Poinçons de couture
- V. Fils ciré pour cuir
- VI. Une "plume" et de l'encre pour écrire à l'arrière de la pièce d'armure sur l'étiquette

Trousse de joaillier

- I. Deux pinces pour plier du fil de différents métaux
- II. Un coupe-fil
- III. Un mandrin ou bouts de bois de différentes tailles (sert à former la forme d'un doigt)
- IV. Un marteau
- V. Corde ou chaîne pour pendentif (c'est également une ressource que vous pourriez trouver en jeu)
- VI. Colle ou résine pour pierre (c'est également une ressource que vous pourriez trouver en jeu)
- VII. (Optionnel) serre-joint pour bague

Trousse de crochetage et de désarmement de piège

- I. Tige de fer pliée en "L" solide de plusieurs longueurs et grandeur
- II. 2 pinces pour modifier les tiges de fer au besoin
- III. Petits crochets (exemple outils de dentiste) (optionnelle)
- IV. Petit miroir sur une tige (optionnelle)



Objets de jeux

Les objets de jeu regroupent tous les articles qui appartiennent à l'Ère de l'Aube et qui sont utilisés pour le jeu. Ces objets peuvent être donnés, échangés par tous et même volés par les personnages ayant la compétence "voleur". Ils sont identifiables par l'icône de l'Ère de l'Aube



Les ressources

Les ressources telles que les herbes séchées, les pierres précieuses et le fil d'argent sont toujours remises au joueur à l'intérieur de fioles identifiées ou de petits sachets également identifiés. Le sachet ou la fiole arborent l'emblème de l'Ère de l'Aube, mais pour des raisons de gestion, certaines ressources à l'intérieur ne le sont pas. Une fois utilisées, vous devrez remettre les ressources restantes dans les contenants ou sacs d'origine. Un contenant ou un sachet vide doit être remis à l'organisation en le déposant dans un sac disponible au village et à la grange hantée. Vous ne pouvez pas fouiller dans ces sacs. Dans les textes des parchemins, les objets de jeux sont toujours indiqués en étant soulignés tandis que les ressources que vous devez fournir (exemple de l'eau) ne sont pas soulignées.

Les parchemins

Tous les documents de jeu qui existent pour les personnages sont appelés "parchemins". À moins de l'avoir appris par cœur à l'aide de la compétence [Érudit](#), vous aurez besoin du parchemin pour suivre ces étapes et profiter de ces effets. Vous ne pouvez pas copier celui-ci et utiliser vos notes, **le parchemin est nécessaire**.

Les flacons, potions et poisons

Les potions et poisons sont représentés par des liquides contenus dans un flacon (fournis par l'activité). Vous pourrez voir le logo de l'activité sur l'étiquette ainsi que le nom du produit et ses effets.

Un flacon propre sans étiquette ou avec une étiquette vierge est prêt à recevoir une nouvelle concoction d'un alchimiste.

Un flacon contenant liquide et ressources sans étiquettes est considéré comme étant une potion périmée dont le contenu doit être jeté.

Les flacons souillés peuvent être réutilisés par un alchimiste une fois qu'il l'a nettoyé et qu'il a attaché une étiquette vierge à celui-ci.

Les flacons usés vides doivent être déposés dans un panier disponible à la grande salle ou remis à un alchimiste. Davantage d'informations dans la section [Les effets actifs](#).

Les effets sont valides lors de la "consommation" du contenu. Ne les buvez jamais réellement. Déposer discrètement le mélange au sol. Vous devez vider entièrement le flacon pour en obtenir les effets. Les poisons suivent des règles spécifiques décrites sur leurs parchemins.

Les effets des potions et des poisons sont valables pour la durée de l'activité ou jusqu'à tomber dans un état de coma.

Les potions de soin ne restaurent que les points de vie manquants au moment de la "consommation", vous ne pouvez pas augmenter votre maximum de points de vie avec celles-ci.

Les améliorations d'armures

Ces pièces sont installées temporairement sur votre armure par un armurier et **doivent être visibles pour que leurs effets soient valides**.

Vous ne pouvez avoir que deux améliorations d'armure ajoutées à votre ensemble. L'icône de l'ère de l'aube ainsi que l'effet sont inscrits au dos de la pièce d'armure. Elle facilite la réparation de votre ensemble en ajoutant des points d'armure réparée bonus à chaque utilisation d'un armurier.



Les bijoux et objets magiques

Comme tout autre objet de jeu, le symbole de l'ère de l'aube sera visible sur l'objet. Cependant, **si vous n'avez pas l'étiquette qui explique les effets, l'objet est considéré comme étant non identifié et vous ne profitez pas de ces effets positifs**. Vous ne pouvez être sous l'influence que d'un seul objet magique (incluant les bijoux) du même nom. Vous pouvez être sous l'influence de plusieurs effets identiques tant que le nom du bijou porté qui vous donne l'effet n'est pas le même. Certains objets pourraient avoir des effets néfastes due à leur corruption, un aide de jeux pourra vous informer d'effets cachés durant le jeu. Pour plus d'informations sur le processus d'identification d'objets magiques, voir la section sur les [objets magiques](#) en annexe. L'étiquette d'un objet magique est un objet de jeu à part entière, donc lors d'une [fouille](#), vous ne donnerez pas les deux simultanément.

Les cadenas

Les cadenas sont identifiés par l'emblème de l'activité. Ceux-ci ne peuvent être ouverts qu'avec la clé du personnage propriétaire ou par un personnage ayant la compétence "crochetage". Les règles de vol s'appliquent au contenu des coffres des aventuriers.

Les Pièges

Les pièges sont représentés par des cloches. Sur celle-ci se trouve une étiquette qui vous informe des conséquences, si vous venez à en faire sonner une. Pour désactiver **temporairement** un piège vous devez avoir la compétence [Crochetage](#).

Les Écus

Les écus sont la seule ressource de jeu qui n'a PAS l'emblème de l'ère de l'aube. Les nouveaux personnages en reçoivent 5.



Objets du joueur

Les objets du joueur englobent tous les objets que vous devez apporter en fonction de vos besoins pour jouer au jeu en accord avec vos compétences et votre personnage. Ces objets vous appartiennent et ne peuvent pas être volés par d'autres personnages.

Les habits en général

L'Ère de l'Aube se veut une activité de jeu de rôle médiéval fantastique. Nos inspirations vont de l'histoire du bas Moyen Âge jusqu'au haut Moyen Âge européen, de l'An 500 à 1500, ainsi que des références du genre telles que "Le Seigneur des Anneaux", la série "The Elder Scroll", "The Witcher" et bien sûr "Dungeon & Dragons". Merci de ne pas dépasser le cadre médiéval. Ici, **pas d'éléments "steampunk" ni de style renaissance, comme les armes à feu et les tricornes. En cas de doute contacter l'organisation.**

Les armes et les armures

Ces éléments sont expliqués dans le chapitre [Les combats et la vie](#). Le style doit être en harmonie avec le thème du grandeur nature comme expliqué plus haut.

Pour déterminer le nombre de points d'armure conféré par vos équipements d'avance **vous devez envoyer une photo de votre costume à l'organisation.**

La formule sera la suivante:

l'armure principale donne de 1 à 3 point d'armure .

Chaque pièce d'armure ou ensemble de pièce d'armure ajoute ensuite 1 point d'armure supplémentaire. Un aventurier avec une armure complète en fer recevra 10 points d'armures.

Boisson et nourriture

Faites l'effort d'avoir des repas visuellement inspirés de l'époque. Évitez les plastiques et les emballages. Si vous ne pouvez pas, soyez discrets et cachez-les rapidement. Avoir un sac en tissu permet de transporter le tout facilement en sac ou en baluchon. Des bouts de tissu attachés sont souvent une méthode simple pour déguiser les accessoires de cuisine et les gourdes d'eau. Au-delà de l'esthétique, essayez d'avoir suffisamment de nourriture de bonne qualité pour être en forme durant toute la fin de semaine.

Lumière de jeu

Vous pouvez avoir une lampe de poche de sécurité, mais celle-ci ne doit pas servir sauf en cas de problème de sécurité réelle. Pour vous éclairer sur les chemins et dans la forêt la nuit, vous pouvez utiliser une fausse torche ou fausse lampe à huile. **La lumière doit être de couleur jaune, orange ou rouge.** C'est encore mieux si elle simule une vraie flamme. De nombreux modèles visuellement intéressants existent maintenant, et vous pourriez également en fabriquer un avec un peu d'imagination.

Cape et couverture

Pour éviter d'avoir froid, il est conseillé de vous apporter une couverture chaude en surplus. Une bonne cape avec un chapeau ou un capuchon pourrait aussi vous permettre de rester confortables. Il est relativement facile de s'enrouler dans un bon morceau de tissu chaud tout en restant décorum. Si la météo est trop froide, vous pourriez également avoir un manteau caché sous votre costume.

Un livre ou un étui à parchemin

Selon vos compétences, vous aurez l'occasion de collectionner différents "parchemins". Ceux-ci peuvent être des formules d'alchimiste, des plans de créations, des documents légaux, des légendes et bien plus encore. Selon vos compétences, il est conseillé d'avoir un livre ou un étui pour les protéger des intempéries. Si le document est illisible en jeu, il n'est plus viable et ne sera pas remplacé par l'organisation.

Une plume et de l'encre

Selon vos aspirations et compétences, plusieurs parchemins vous demanderont d'écrire ou du moins de signer. Un crayon qui ressemble à une plume vous sera utile. Si vous optez pour un modèle qui se remplit, pensez à apporter de l'encre.



Annexe

Les encans

Plusieurs compétences ([Maître](#), [Marchand](#) et [Marché Noir](#)) vous permettent de participer à un encan (aussi appelé enchère).

L'ensemble des encans fonctionne de façon similaire, les joueurs pourront choisir à tour de rôle un des objets (ou lots) dans une liste. Les joueurs choisiront dans un ordre prédéterminé en fonction de leur niveau de compétence.

Pour l'enchère des maîtres, les joueurs choisissent à tour de rôle un parchemin de quête jusqu'à ce qu'ils soient tous distribués. Leur prestige servira à déterminer la priorité de tirage si deux [Maîtres](#) ont le même niveau de compétence.

Pour la vente à cri, les joueurs choisissent à tour de rôle des lots de ressources jusqu'à ce qu'ils soient tous distribués. Leur fortune servira à déterminer la priorité de tirage si deux [Marchands](#) ont le même niveau de compétence.

Pour le [Marché noir](#), les joueurs seront contactés en privé et choisiront à tour de rôle un seul lot. Leur fortune servira à déterminer leur priorité de pige si deux aventuriers ont le même niveau de compétence [Marché noir](#).



Le prestige et la politique

- I - Le prestige, indiqué sur votre fiche de personnage, n'est pas un élément tangible. Il représente la notoriété d'un personnage auprès des hautes couronnes, qu'elle soit acquise par la bonté ou la menace.
- II - Les 10% des joueurs ayant le plus de prestige sont nommés "Seigneur" pour l'activité. Le joueur ayant le plus de prestige est choisi comme étant "Grand Seigneur".
- III - Une fois par activité, le Grand Seigneur doit faire l'une des choses suivantes: déclarer une nouvelle loi, abroger une loi existante ou modifier une loi existante. Dans l'écrit de la loi, le Grand Seigneur devra également indiquer le châtiment réservé à ceux qui ne la respectent pas, si applicable.
- IV - Ce choix devra être voté par la majorité des seigneurs. En cas d'égalité, la voix du Grand Seigneur tranche. De plus, le Grand Seigneur a le pouvoir d'utiliser le "Décret seigneurial" et d'ajouter des votes en faveur de sa décision au coût de 10% de son prestige par vote supplémentaire.
- V - Les joueurs acceptant des quêtes de "garde" et de "patrouille" doivent faire respecter les lois mises en place pour avoir droit aux récompenses.
- VI - Les joueurs peuvent augmenter leur prestige de façons suivante:
 - A - La compétence [Maître](#), qui permet de donner des quêtes que les autres aventuriers pourront tenter de réussir.
 - B - Utiliser les services d'un [Troubadour](#).
 - C - Porter des bijoux créés par un [joaillier](#), qui donnent du prestige selon les matériaux qui le composent.
- VII - Un joueur peut perdre ou dépenser leur prestige de façons suivante:
 - A - En le dépensant pour gagner des votes à l'aide du "Décret seigneurial" (Grand Seigneur).
 - B - En étant victime d'un assassinat causé par la compétence [Meurtre](#).
 - C - En étant la cible de certaines malédictions, entre autres via la compétence [Ritualiste](#).



Les crimes et la loi

Les indices

Les indices sont laissés derrière lorsqu'un crime majeur est commis, seuls les [Magistrats](#) peuvent ramasser ceux-ci, et une fois ramassés vous ne pouvez vous en défaire sauf en les remettants à un autre magistrat. Les "indices" **jaunes** représente des scènes de crime de vol. les "indices" **rouges** représente des scènes de crime de meurtre. Les "indices" **mauves** représentent des scènes de rituel maléfique.

L'enquête

Un [magistrat](#) devra interroger les aventuriers dans les environs afin de recueillir des témoignages.

Le jugement

Une fois assez de preuves et témoignages recueillis, un [Magistrat](#) pourra procéder au jugement d'un coupable devant la foule. il devra expliquer sont enquêtes à la foule et ce qui le pousse à croire que le criminel jugé est bien l'auteur des crimes accusés. A la fin de l'explication de l'enquête, le magistrat demande à l'accusé s' il reconnaît ces crimes. celui-ci doit répondre "Par les Ancêtres je les reconnais" ou "Par les Ancêtres je suis innocents". l'aventurier ne peut pas mentir à ce point. s' il est innocent il devrait être relâché. s' il est coupable il pourra être exécuté.

L'exécution

Un seigneur volontaire devra, devant foule, exécuter le condamné. La méthode la plus simple est de simuler une décapitation par la lame. L'aventurier ainsi exécuté sera mort sans possibilités de retour.

Les crimes majeurs

Le vol

Pour être jugé coupable des crimes de [Voleur](#), un total de 10 indices doivent avoir été retrouvés ainsi que 10 témoignages.

Le meurtre

Pour être jugé coupable des crimes de [Meurtre](#), un total de 10 indices doivent avoir été retrouvés ainsi que 10 témoignages.

La corruption

Un [Magistrat](#) ne portant pas d'accusation lorsqu'il a suffisamment de preuve pourrait se faire accuser de corruption. Pour être jugé de corruption, un total de 10 témoignages doivent avoir été recueillis.

Les rituels maléfiques

Certains rituels sont si impies et sombres que le simple fait de les nommer peut être considéré comme raison de châtement. Pour être jugé de maléfice, un total de 10 indices doivent avoir été retrouvés ainsi que 10 témoignages.

Les crimes mineurs

Les crimes mineurs sont déterminés par le grand seigneur et doivent être appliqués par les aventuriers acceptant les quêtes de "garde" et de "patrouille" ainsi que les [Magistrats](#) (voir la section [Prestige et Politique](#) pour plus d'informations). Les châtements de ceux-ci ne sont pas la mort définitive de l'aventurier. Il peut s'agir de corvées, de passer du temps dans une cellule ou au piloris à la discrétion du seigneur qui a écrit la loi. La sentence à respecter doit être écrite dans la loi au moment de la rédaction.

Équipe de l'ère de l'aube

- ❖ Créateur et maître de jeux - [Jim Lachance](#)
- ❖ Co-créatrice et costume - **Camille Hurtubise**
- ❖ Conseiller en design de jeux - **Yan Simon Martel**
- ❖ Photographe et soutien - [Kristina Lemieux](#)

Merci à tous les aide de jeux!

Merci pour votre implication et pour l'amour que vous portez pour le jeu de l'ère de l'aube. Vos critiques constructives et partages de vos expériences nous permettent d'élever la qualité de l'activité. Merci pour la patience que vous démontrez pour aider les joueurs dans les différents systèmes parfois complexes de l'activité.

- ❖ **Francis B Morissette**
- ❖ **Léane Rocheleau**
- ❖ **Mikamiel Laravigne**
- ❖ **Fiona Ballaman**
- ❖ **Olivier Gratton**
- ❖ **Christophe Noualhat-Colomb**
- ❖ **Marc-André Beaulieu**

Merci à tous les joueurs!

Nous sommes très heureux de partager cette aventure avec vous! Sans votre enthousiasme l'activité ne serait pas la même. Continuez de proposer et de vous impliquer à travers vos personnages pour élever la qualité de jeu toujours plus haute.