



KRAKEN

GRANDEUR NATURE - BAS-SAINT-LAURENT

2020

DOCUMENT DES RÈGLES
AVANCÉES

VERSION 2020.1

TABLE DES MATIÈRES

PRÉSENTATION	3	COMPÉTENCES	13
L'UNIVERS.....	4	1- COMPÉTENCES MARTIALES.....	13
PEUPLES ET CULTURES.....	4	2- COMPÉTENCES INTELLECTUELLES..	15
L'HISTOIRE D'ORBIS	5	3 - COMPÉTENCES ÉCONOMIQUES	17
L'HISTOIRE DE PRAVEN.....	6	4 - COMPÉTENCES SOURNOISES.....	18
FAMILLES ET CLANS INFLUENTS	8	5 - COMPÉTENCES POLITIQUES.....	19
CRÉATION DU PERSONNAGE.....	9	6 - COMPÉTENCES MAGIQUES	20
L'ORIGINE.....	9	INFORMATION COMPLÉMENTAIRE.....	23
LE CONCEPT	9	MAGIE.....	26
LES VERTUS.....	10	MAGIE ELFIQUE	26
LES VICÉS.....	11	MAGIE RUNIQUE.....	30
POINTS D'ÉDUCATION	12		

PRÉSENTATION

Ce document complémentaire explique les options plus complexe ou contingenté du Grandeur Nature Kraken pour les joueurs qui ont déjà des options, ou pour les nouveaux joueurs qui en ferait la demande.

Même sur demande, certaines compétences pourraient être refusées en fonction de la disponibilité.

L'UNIVERS

PEUPLES ET CULTURES

LES MARAUDEURS

(Contingenté : Contactez l'organisation pour avoir l'autorisation de jouer cette culture)

Peuple divisé par petits clans, nous pourrions dire qu'ils sont les plus chaotiques de tous les peuples. Ils ne possèdent aucun royaume et aucune terre propre à eux. D'ailleurs, c'est le dernier de leurs soucis. Ils ne sont pas faciles à remarquer dans la masse. Ils ont des regroupements dans toutes les plus grandes villes et une vision de famille qui n'est accessible que par la leur. On les retrouvait en flanc de montagne au début de la création, mais la difficulté de survie de ces lieux les fit développer des techniques subtiles. On les représente souvent comme des vautours opportunistes. Ils ont tendance à copier l'apparence d'une autre culture, s'affichent rarement ouvertement et portent tous un nom d'emprunt. Leur vrai nom n'étant utilisé que dans leurs réunions ou dans de circonstances sérieuses. On dit que certains Maraudeurs ne connaissent même pas l'entièreté des subtilités de cette mystérieuse culture.

LES ELFES

(Contingenté : Contactez l'organisation pour avoir l'autorisation de jouer cette race)

Souvent présentés comme des humains, c'est une des seules cultures qui est aussi une race distincte. Ceux-ci savent très bien qu'ils ne sont pas des humains. Ils vivent généralement en hauteur près des eaux éternelles, reclus dans des endroits cachés, ou auprès des humains. Physiquement, les Elfes ressemblent de très près à des humains, mais ils ont des oreilles légèrement pointues. Les traits de leur visage sont doux et symétriques leur attribuant une beauté charismatique. Ils ont aussi une taille normale à grande, mais en tout cas généralement svelte.

Ils se situaient un peu partout sur la terre et ont commencé à disparaître en diluant leur race avec les humains. Il n'existe pas de demi-Elfes en Orbis, car les gènes humains sont plus forts. C'est un peuple vieux, mais centré sur ses traditions et peut être craintif face aux hommes. Les Elfes partagent peu leur savoir. Ils sont évitants et vivent souvent en ermite. Ils ont cependant les mages les plus réputés et craints. Ils semblent exceller dans tout ce en quoi ils mettent de l'effort.

LES AMBRINNIENS

(Contingenté : Contactez l'organisation pour avoir l'autorisation de jouer cette culture)

Peuple mythique qui aurait été aperçu à quelques reprises dans l'histoire d'Orbis sur l'île volcan d'Ambrinn. Personne n'en sait plus sur eux. Certains pensent qu'ils ne font partie que du folklore et qu'il s'agissait tout simplement de personnes malades suite au contact de l'air acide qui règne sur cette île. Ceux qui les ont aperçus disent qu'ils ont l'air malade, le teint blanchâtre, le corps frêle avec le dos voûté.

L'HISTOIRE D'ORBIS

Voici des informations supplémentaires sur l'histoire d'Orbis qui s'ajoute aux connaissances de bases.

L'an 344, début de l'esclavagisme : Les montagnes à l'ouest sont celles en Andallyce. Les Elfes aussi prendront ce mécanisme, mais utiliseront les Hyenois pour contraindre différentes autres cultures.

L'an 515 : Les esclaves n'adresseront plus la parole aux Hyenois, les Portuaires resteront méfiants face aux Ambrinniens. Les Sabliers se feront plus secrets et distants.

L'an 610 : Meurtres, vols, certains des suivants de Dieu prirent une voie bien différente que celle demandée par Dieu. Dieu s'adressa à eux exceptionnellement, se fit dur dans ses paroles, mais pardonna aux hommes.

L'an 611 : La grande ville au sud se situe à Kataluna.

L'an 612 : La magie fit son apparition alors de façon plus évidente. Au départ, ce sont les Elfes qui en firent, mais la lumière qu'ils créaient était faible et devait souvent les suivre ou suivre un objet.

L'an 615 : Les runes purent sécuriser les maisons construites pour la mémoire et la prière de Dieu.

L'an 732 : Le continent à l'Est est bien sûr Castille. Beaucoup d'Elfes perdirent la vie, le peuple Seigneurial étendit son contrôle.

L'an 745 : Guerre intestine au sein des Maraudeurs. Différents clans se font concurrence, ce qui les rendra plus apparents pendant quelques années.

L'an 888 : Certains racontent que dépendant où l'on se situe et si l'on comprend le cheminement des étoiles, elles sont toutes atteignables quelque part dans le monde au cours de leur migration.

L'an 969 : Elle a commencé par le continent ouest. Seuls ceux au sud complètement, sûrement à cause du froid de la saison, furent moins touchés. Le port de Tormir continua grâce aux travaux des autorités à faire son commerce malgré la grande maladie, ce qui permit une prospérité économique malgré les temps difficiles.

L'an 975 (Saison 2015) : Rien n'a été brisé, mais rien de nouveau n'en est ressorti des négociations. Peut-être est-ce la faute de la présence des représentants des autres royaumes, de certains opportunistes ou tout simplement qu'ils ne pouvaient s'entendre sur autre chose. C'est peut-être aussi que les attaques simultanées de la part de plusieurs groupes affiliés aux Abysses ont dirigé les attentions ailleurs.

L'an 976 (Saison 2016) : On raconte que Loïc serait apparu à plusieurs endroits dans Orbis, particulièrement où il avait de ses représentants et diplomates.

L'an 977 (Saison 2017) :

L'an 978 (Saison 2018) : Le transport naval s'est de beaucoup amélioré entre les différentes voies maritimes depuis la fin de l'été.

L'an 979 (Saison 2019) : Des petites brèches vers les Méandres s'ouvrent à plusieurs endroits dans Orbis et dans certaines de ces zones se transforment en grandes Failles.

L'HISTOIRE DE PRAVEN

L'an 687 : Le tout est planifié et dirigé par Geoffrey Renaut qui apporta un plan ambitieux au Roi de Castille. Ils mettent pied à terre dans le nord de l'île et y installent leur camp principal qu'ils commencent à fortifier.

L'an 689 à 709 : C'est dans l'espoir de pouvoir mieux se défendre s'ils venaient à se faire réattaquer. Geoffrey conclut une entente avec les Portuaires de Tormir afin d'utiliser leur port, beaucoup plus gros que le sien. En échange, le Comte leur apporte plusieurs connaissances du continent.

L'an 710 : Celle-ci ne fut par contre pas informée des intentions du Roi, qui avait appris les échanges entre Vergis et Tormir. Le comté de Vergis refuse de joindre la guerre contre les Portuaires, demandant plutôt au Roi d'annexer les régions pacifiquement, ce que le Roi refuse. Pour punir le Comte Geoffrey, le Roi commence son invasion par l'Ouest, n'envoyant qu'un minimum de troupes à l'Est.

L'an 713 : La guerre dans l'ouest se termine plus rapidement que le Roi avait anticipé avec l'aide de Vergis, ce qui permet de remettre l'emphase sur la côte Est.

L'an 715 : Les Portuaires sont autorisés à rester sur l'île, mais doivent se séparer en petites communautés le long des côtes sous les ordres du Roi.

L'an 846 : Le Roi crée le Duché de Praven, qu'il confie à un de ses proches amis du continent venant d'une grande famille noble, les Fiercastel. De plus, il donne une partie de l'île à une famille noble mineure de Castille, les Karal.

L'an 847 à 963 : Le Roi a également envoyé plusieurs de ses proches pour divers postes clés dans les différents Comtés, en plus de la création du nouveau comté pour diluer l'influence des autres. Même la famille Karal au cours des années se rend compte que le Roi ne les supporte pas plus qu'il faut. D'autant qu'ils doivent investir beaucoup en temps et en argent pour développer le sud de l'île qui a été négligé dans les deux-cents dernières années. La famille Lars quant à elle investit beaucoup dans les îles côtières de Noria et de l'hippocampe.

L'an 964 : La famille Lars est choquée que l'alliance se soit faite avec Vergis plutôt que Laronne, traitant les Orphide de traîtres à leur passé.

L'an 972 : Un lien commercial sera établi entre Vergis et Tormir pour leur permettre de se rentabiliser, en fin d'année.

L'an 975 (Saison 2015) : Le sommet a fait rouler l'économie de la région, on a même aperçu des gens importants ou provenant d'autres régions frôler les terres de ladite région. S'en suivit ce que certains appellent l'ascension. On dit que partout dans Orbis, il y eut des attaques simultanées par des serviteurs des Abysses. Seulement à Praven, il y apparut deux puits d'Abysses sur les treize qui sont apparus dans le monde. Par chance, celui de Laronne disparu avant l'aurore, tandis que celui de Tormir subsiste toujours dans l'enceinte de l'école de Merrow.

L'an 976 (Saison 2016) : Son corps du Dragon serait même disparu suite à une apparition dite spectrale. La majorité des convives en furent ébranlés. Il semblerait y avoir eu des négociations entre les royaumes pour la création d'une école internationale contre les Abysses. Celles-ci n'ont pas donné de résultat concret pour le moment. La venue d'un Kraken par la mer au même moment en est peut-être un facteur. La mort du Duc Donovan Fiercastel laissait la direction de Praven à la discrétion des Comtes. Une vague d'indépendantiste contre Castille fut soulevée par le criminel notoire Jack Silver, ce qui rajouta un quatrième joueur à la direction de l'île.

L'an 977 (Saison 2017) : Le décret royal de guerre fut signé de la main du Duc Victor Renaut ainsi que des Comte Hubert Lars et Théophile Orphide. Le Duc Victor Renaut père mourut lors des confrontations avec les loyalistes de Castille. Les derniers loyalistes tentèrent de repousser les Kataluniens malgré le choix du peuple de se rallier et furent pendus. Parmi ces malheureux, Hubert Lars dirigeant de Laronne ainsi que les membres de la famille Delacourval.

L'an 978 (Saison 2018) : Selon les rumeurs, les Lames noires seraient responsables des assassinats perpétrés sur les Idiots.

L'an 979 (Saison 2019) : Des Propimkus serait nécessaire pour fermer les brèches vers les Méandres, mais c'est entre autres le bâton de Viktor qui a pu aider à fermer la Faille.

FAMILLES ET CLANS INFLUENTS

GUILDES, CONFRÉRIES OU ORGANISATIONS

Ces regroupements sont moins connus de la population générale.

Les Dragons : Souvent recrutés en dernière année au centre des arcanes, cette organisation regroupe de puissants mages qui ont su allier magie elfique ou runique à l'art de combat. Ils sont indépendants, mais travaillent souvent en collaboration avec le Roi d'Andallyce.

La guilde des lames noires : Mystérieuse guilde d'assassins qui sévit dans tous les royaumes, leur nom a été donné par le peuple au fil des victimes. Ils sont très difficiles à rejoindre et on dit que leurs prix sont exorbitants.

Les Flamelys : Ordre de magicien à la solde de la république de Baliéna, ils sont capables de manipuler les éléments qui les entourent.

Les Sang d'Argent : Hommes ayant des aptitudes particulières qui permettent de chasser efficacement diverses créatures. Ils gardent leurs secrets farouchement et n'initient que les gens les plus aptes à apprendre, ce qui fait que leur nombre est très restreints. Ils sont très nouveaux sur l'île de Praven.

Les Cerbères : Les cerbères sont peu connus sur Orbis. On dit qu'ils sont gardien des âmes.

L'ordre de Kaliska : L'ordre de Kaliska est une organisation tournée vers la force de l'homme. Étant contre toute forme de dévotion à Dieu, ils ont paradoxalement fait un culte avec leur ordre. Leurs préceptes sont tournés vers la grande Kaliska, une femme ayant réussi à mettre en déroute plusieurs Kraken.

Le culte de l'Abbatie : C'est un regroupement nouvellement apparu depuis l'arrivée de Septan et Irisil à Praven. Ce sont des abyssiens plus structurés et organisés que l'image de base que le peuple s'était fait d'eux. Il y aurait des organisations similaires partout dans Orbis.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Voici les étapes qu'il est recommandé de suivre pour la création de votre personnage.

1) Origine

- a. Culture
- b. Peuple

2) Concept

- a. Historique
- b. Ambitions
- c. Motivations
- d. Vertus
- e. Vices

3) Choix des compétences

L'ORIGINE

Veuillez consulter la page 8 (Peuples et cultures) afin de choisir la culture de votre personnage ainsi que sa région de départ. La majorité de la population présente à Tormir est composée de Seigneuriaux et Portuaires, venant de l'un des quatre comtés de l'île de Praven et des environs. Certaines personnes viennent cependant des côtes de Castille, Kataluna et de la République Indépendante de Baliéna. Toute autre option devra être accompagnée d'un historique complet, en préinscription seulement et sur approbation de l'organisation.

LE CONCEPT

Cette section vous aidera à donner vie à votre personnage en répondant à certaines questions.

- a) Quel est le passé de votre personnage ? Quelle est son occupation actuelle ?
- b) Quels sont ses ambitions et buts, ce qu'il/elle veut ?
- c) Quelles sont ses motivations ? Pourquoi il/elle veut ce qui est mentionné au point b) et comment il pense s'y prendre pour y arriver ?
- d) Quelle est la principale vertu de votre personnage ?
- e) Quel est le principal vice de votre personnage ?

LES VERTUS

Lors de la création de votre personnage, vous devrez choisir une leçon de Dieu que votre personnage affectionne et tente de respecter. Cela peut être plus d'une, mais penser au fait qu'elle influencera vos agissements et décisions. Les leçons de Dieu et les Vertus qui s'y rattachent sont précieuses et importantes aux yeux du peuple d'Orbis. Tout comme vous verrez leur opposé : les Vices. Ils font partie des tabous. Une famille peut perdre sa renommée si elle ou un de ses membres tend trop vers un des Vices. Chaque comté, à sa création, s'est fait désigner une Vertu que le Seigneur doit se faire un devoir d'honorer.

Certaines Vertus sont assez simples, et lors de votre choix, vous recevrez la leçon qui s'y rattache pour l'interpréter à votre guise et surtout avec les yeux de votre personnage.

Humilité : Être humble, faire ressortir les forces ou les bienfaits des autres avant les siens. Les gens qui adoptent cette Vertu reconnaissent plus facilement leurs faiblesses que leurs forces, mais savent aussi protéger les autres de ses faiblesses. Ils ne recherchent pas la gloire, mais le bien de tous, leurs actes sont souvent altruistes. C'est la Vertu privilégiée par le comté de Tormir.

Charité : Ceux qui la prônent sont les protecteurs des idiots du village, mais aussi de généreux donateurs. Ils viennent souvent des cultures qui fonctionnent plus en clan, car le bien des autres est plus important que le bien de l'individu. Le partage est la richesse à leurs yeux.

Justice : Personnifiée par le Léviathan et prônée par tous les membres de la loi, cette Vertu assure justice tant dans le respect des lois, mais aussi dans les sanctions et les jugements qui se rattachent au non-respect de celles-ci. Cela représente aussi un sens de l'équité et de la concordance qui est important.

Sagesse : Il va sans dire que cette Vertu touche aux connaissances, pas juste d'en recueillir le plus possible, mais de les assimiler et de les propager aux peuples. C'est aussi de tirer des leçons des expériences vécues ou de l'histoire.

Solidarité : Une Vertu subtile, mais primordiale, elle assure l'avancement de la société, elle différencie les hommes des bêtes. On la reconnaît beaucoup dans les alliances contre les Abysses. Elle est devenue fort populaire lors de la noirceur et de la maladie qui frappa tous les continents.

Vérité : Une Vertu qui semble facile, mais qui a beaucoup de nuances. Elle demande à ceux qui la prêchent des qualités de tact et de respect. C'est aussi cette qualité qui a fait se répandre la connaissance. C'est elle qui fait éclater au grand jour les raisons de plusieurs conflits qui pourraient prendre trop d'ampleur et entraîner guerre et mort.

Dévouement : C'est la Vertu qui demande le plus, car elle représente la capacité de l'homme à faire ressortir le meilleur de soi pour le bien commun. Les gens qui la prêchent refusent souvent d'être payés. Ils vont tout faire pour la cause qu'ils ont choisie ou qu'on leur a donnée.

Foi : Représenté aussi par la pureté, c'est une Vertu que tous doivent porter en eux. Elle permet de faire face à l'adversité, de respecter et suivre les leçons de Dieu, de faire que le monde se construise bien et garde l'affection du divin.

Comme vous voyez, les Vertus touchées par les leçons divines forment un tout, elles ne sont pas séparées au couteau, car Dieu souhaite qu'on les prône toutes pour faire d'Orbis un monde de bien.

LES VICES

En contrepartie aux Vertus, Dieu porte un dégoût et délaisse les gens faisant preuve de Vices. Il ne chérit guère les humains qui s'adonnent à n'importe quel Vice, mais on dit que l'avarice, l'orgueil, l'ascidie (paresse), la jalousie, l'hypocrisie (manipulation), l'ignorance, la bestialité et la trahison le répugnent et provoquent son indifférence plus que les autres. Plusieurs contes relatent que certains peuples suivaient des voies qui étaient trop teintées de ces Vices. Dieu les a donc remis sur le droit chemin à l'aide d'épreuves permettant les combattre.

Avarice : Ce Vice montre que l'appât du gain est toujours la priorité et ce, peu importe les conséquences. Les seuls bénéficiaires doivent être soi-même ou un groupe sélect.

Orgueil : Celui-ci fait place à la vantardise et l'incapacité de voir les forces des autres. Il tue tout ce qui concerne l'introspection et empêche souvent l'amélioration de soi.

Ascidie : Ce Vice transparait souvent dans l'inaction et le statu quo dans des situations qui demande reprise en main et effort. Elle est souvent rattachée aux abus qui apportent souvent à la paresse.

Jalousie : Souvent représenté comme une simple envie, ce Vice est beaucoup plus profond. Les personnes qui s'adonnent à la jalousie tentent de prendre, de contrôler, et ce, par pure convoitise ou manque de confiance.

Hypocrisie : Appelé aussi la manipulation, ce Vice dérouté et influe l'esprit des autres. Il est le principal destructeur de la connaissance et de la vérité.

Ignorance : Celui-ci survient quand on ne cultive pas notre esprit et que nous ne questionnons pas les autres autour de nous. Les personnes ayant ce Vice deviennent souvent des moutons sans goût et opinion, ni remise en question.

Bestialité : Ce Vice fait de violence et de douleur est la solution à tout. Peu importe envers qui est dirigée cette bestialité, elle n'est pas tolérée dans les leçons divines et est souvent contre la loi.

Traîtrise : Étant probablement le pire, ce Vice accompagne tous les autres, car quand on suit un de ces Vices avec trop de dévouement on trahit le divin et les habitants d'Orbis.

Comme vous pouvez vous en douter, chaque personne a un jour ou l'autre été victime ou a succombé à l'un de ces Vices. Généralement, l'un d'entre eux touche un peu plus votre façon de penser et d'agir.

POINTS D'ÉDUCATION

CHANGEMENT DE PERSONNAGE

Par choix, ou par obligation, il arrive que vous ayez ou vouliez de changer de personnage. Veuillez noter par contre que l'ancien personnage ne pourra pas être rejoué ultérieurement et tombe entre les mains de Kraken.

Il est fortement recommandé de communiquer avec l'organisation pour discuter des options puisque certaines options pourraient vous être proposés ou restreintes. Ceci permet également de s'assurer le nouveau concept cadre bien avec le monde et la situation politique courante.

Dans tous les cas, il faudra également garder en tête que le nouveau personnage n'aura pas toutes les connaissances que l'ancien aurait pu acquérir précédemment.

PRÉSENCE TERRAIN

Un joueur ayant participé à l'activité Tharnord présente Spartak, qui faisait l'introduction du monde de Kraken, aura toujours les 10 premiers points supplémentaires. Ceux-ci doivent être déduit des points avant la division lors d'un changement de personnage.

Pour calculer le nombre de points disponible pour créer un nouveau personnage, divisez les points acquis par vos présences (les points dépassant les 100 premiers) avec votre dernier personnage en deux, puis ajoutez-les aux 100 points de base.

Par exemple, si vous aviez 140 points, vous aurez 20 points pour votre nouveau personnage. Soit : $(140 - 100) / 2 = 20$. Donc 120 points à distribuer.

Si vous aviez le même nombre de points, mais avec une présence à l'activité d'introduction, le total de points pour le nouveau personnage serait de 125 points puisque les 10 premiers points ne sont pas divisés.

L'Organisation confirmera la quantité de points disponibles lors de la validation du personnage.

COMPÉTENCES

1- COMPÉTENCES MARTIALES

SPÉCIALISATION MARTIALE : 20 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Arts militaires (1 niveau minimum) (p.37)

La spécialisation martiale, comme l'art militaire, permet d'exceller en combat. L'art militaire se perfectionne en type de combat, la spécialisation martiale quant à elle améliore les stratégies de ces types de combat. Chaque niveau permet d'effectuer la compétence une fois de plus par activité pour un maximum de 4. Vous pouvez seulement vous spécialiser dans un type de combat. Vous devez, bien sûr, avoir le bon type d'arme en main afin d'utiliser l'habileté. Dans tous les cas, l'utilisation de la compétence est complètement annulée si la formation est brisée volontairement ou non, incluant lors d'une inconscience, et une nouvelle utilisation du jour doit être utilisée pour la redémarrer.

• **Infanterie d'assaut**

Donne un bonus de +1 aux dégâts pendant un combat dans lequel le combattant se déplace rapidement vers l'ennemi et réussit un bris d'arme ou bouclier. Pour garder son bonus, le combattant doit frapper ses adversaires de façon continue sans faire de pause de plus de 3 secondes, une telle pause lui faisant perdre son momentum.

• **Lancier**

Donne un bonus de +1 aux dégâts pendant un combat dans lequel le lancier est protégé de près par un combattant ayant un grand bouclier (Kite ou Tower). Le bonus ne fonctionne que contre les cibles directement en face du combattant qui le protège. Les combattants doivent rester en formation pour que le bonus persiste.

• **Gladiateur**

Donne un bonus de +1 aux dégâts pendant un duel 1 contre 1. Le gladiateur ne doit pas être aidé d'aucune autre façon, directe ou indirect, sinon il perd le bonus immédiatement. La seule exception est si deux gladiateurs active cette compétence simultanément et sont dans un duel 2 contre 2 seulement.

• **Éclaireur**

Donne un bonus de +1 aux dégâts lorsque l'éclaireur est dans un environnement boisé ou avec des obstacles naturels. S'il a des alliés qui ne sont pas des éclaireurs, le bonus ne fonctionne qu'uniquement si l'éclaireur donne des coups de dos.

• **Infanterie de ligne**

Donne un bonus de +1 aux dégâts pendant un combat dans lequel le combattant est appuyé de chaque côté par un autre combattant utilisant une arme et un bouclier, et ayant art militaire (Infanterie de ligne). Si l'allié est également spécialisé en infanterie de ligne, il n'est pas nécessaire d'en avoir un de chaque côté. Les combattants doivent rester en formation pour que le bonus persiste.

• **Tireur**

Donne un bonus de +1 aux dégâts pendant un combat dans lequel le tireur est positionné en hauteur de façon significative, par exemple dans une tour.

TACTIQUES MILITAIRES : 15 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Statut social (2 niveaux minimum) (p.47)

Lorsqu'un groupe de combattant comprend plus de 4 personnes, la cohésion en combat est difficile et un Officier est nécessaire afin que les combattants puissent utiliser leurs compétences martiales. Les ordres doivent être donnés avant ou au début d'un combat à des individus spécifiques et sont valides jusqu'à la fin de l'engagement. Les membres d'une unité dont l'Officier est inconscient ou mort perdent leur capacité à utiliser des compétences martiales. Il est possible pour deux Officiers de choisir les mêmes individus, les effets ne sont pas cumulatifs, mais si l'un des Officiers n'est plus conscient l'autre prend le relais. Cette compétence n'ajoute pas d'utilisation de compétences martiales par jour. Elle permet seulement aux subalternes d'utiliser celles qu'ils ont, s'ils en ont.

1. L'officier permet à ses hommes d'utiliser une compétence martiale, une seule fois, dans une mêlée. Il peut diriger un groupe de 5 combattants maximum, incluant lui-même.
2. L'officier permet à ses hommes d'utiliser leurs compétences martiales 2 fois au maximum dans une mêlée. Il peut diriger un groupe de 10 combattants maximum, incluant lui-même.
3. L'officier permet à ses hommes d'utiliser leurs compétences martiales 3 fois au maximum dans une mêlée. Il peut diriger un groupe de 15 combattants maximum, incluant lui-même.
4. L'officier donne le moral nécessaire à ses hommes pour ne pas fuir devant l'ennemi (résistance à la peur, terreur; excepté contre un Kraken)

Rappel : Cette compétence n'ajoute pas d'utilisation de compétences martiales par jour. Elle permet seulement aux subalternes d'utiliser celles qu'ils ont, s'ils en ont, lorsqu'une mêlée est trop grande.

2- COMPÉTENCES INTELLECTUELLES

CONNAISSANCES NAUTIQUE : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Statut social (2 niveaux minimum) (p.47)

NB : Cette compétence a plus d'importance dans le monde virtuel de Kraken.

1. (Statut 2) Aspirant de Marine ou Second : Permet de servir sur un navire comme second ou aspirant de marine en vue de devenir capitaine. Un navire sans second a une pénalité de 0.5 sur sa manœuvrabilité.
2. (Statut 3) Capitaine : Permet de servir sur un navire comme capitaine.
3. Capitaine d'Expérience : Donne un bonus de 0.5 sur la vitesse ou la manœuvrabilité d'un navire.
4. Vétéran Capitaine : Donne un bonus de 0.5 sur la vitesse et la manœuvrabilité d'un navire (non cumulatif avec le niveau 3).

NB : Pour pouvoir prendre les niveaux 2 et plus, 2 ans de service sur un navire sont nécessaires par étape. Un aspirant de marine devra servir 2 ans sous un capitaine, un capitaine devra commander son navire pendant 2 ans, etc. Certaines institutions et certains professeurs peuvent réduire le pré-requis en temps.

ENSEIGNEMENT : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Lecture et écriture (1 niveau minimum) (p.40)

NB : Cette compétence a plus d'importance dans le monde virtuel de Kraken.

Vous devez choisir une spécialisation parmi les catégories de compétences (martiale, intellectuelles, etc.) Vous devez posséder la compétence d'un niveau supérieur à celui que vous voulez enseigner.

1. Vous pouvez enseigner les compétences connues dans votre spécialité à quelqu'un d'autre jusqu'à un maximum du niveau 1. Vous devez être dans un bâtiment d'apprentissage pour pouvoir enseigner.
2. Vous pouvez enseigner les compétences connues dans votre spécialité à quelqu'un d'autre jusqu'à un maximum du niveau 2 et les compétences connues des autres catégories jusqu'à un maximum du niveau 1. Vous devez être dans un bâtiment d'apprentissage pour pouvoir enseigner.
3. Vous pouvez enseigner les compétences connues dans votre spécialité à quelqu'un d'autre jusqu'à un maximum du niveau 3, les compétences connues des autres catégories jusqu'à un maximum du niveau 2 ainsi que toutes les compétences de la spécialisation choisie jusqu'à un maximum du niveau 1*. Vous devez être dans un bâtiment d'apprentissage pour pouvoir enseigner.
4. Vous pouvez enseigner les compétences connues dans votre spécialité à quelqu'un d'autre jusqu'à un maximum du niveau 4, les compétences connues des autres catégories jusqu'à un maximum du niveau 3 ainsi que toutes les compétences de la spécialisation choisie jusqu'à un maximum du niveau 2*. Vous pouvez enseigner le niveau 1 et 2 d'une compétence que vous possédez au niveau 4 de façon privée sans être dans un bâtiment d'apprentissage.

*NB : Pour enseigner toutes les compétences de la spécialisation d'enseignement, vous devez posséder au moins 2 compétences dans la spécialisation, dont l'une d'elles à un niveau égal ou supérieur au niveau d'enseignement. Enseignement ne peut pas répondre à ce pré-requis.

SPIRITISME : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Background Obligatoire – Type de rituel à spécifier – Sur approbation

L'Art de voir au-delà du physique et du matériel. Certains l'appellent l'âme, d'autres l'aura, l'esprit, l'essence et l'énergie selon les mœurs et croyances. Chaque habileté nécessite un investissement personnel par la personne

ayant cette compétence, que ce soit un rituel, de la méditation, du Voodoo et des composantes, dont certaines liées à l'individu ciblé. La présence et la volonté de la cible ont un impact sur les composantes nécessaires à l'exécution du spiritisme et à son effet. La réalisation de cette compétence peut être difficile à gérer du point de vue psychologique diminuant ainsi grandement sa pratique.

1. Permet de voir une partie subjective de la personnalité de la cible ; sa Vertus et son Vice (Demander à la cible)
2. Donne une vision partielle de certains points importants de la vie antérieure de l'individu (Si vous cherchez à faire rappeler un évènement oublié de la cible, demandez à la cible, sinon, voir l'organisation)
3. Donne un futur probable, mais non garanti pour une question spécifique (voir l'organisation)
4. Éclairci au choix du personnage une vision du passé ou du futur envahissant

Toute les visions ont les pré-requis suivants :

- 1) Le voyant doit avoir un objet personnel à la cible.
- 2) Si la cible n'est pas présente, un cheveu est également requis
- 3) L'attitude de la cible envers le voyant doit être Neutre ou mieux
- 4) Un rituel (selon les croyances du Voyant) doit être performé avec différentes composantes basées sur le type de rituel ; poupée Voodoo, etc.

Les conditions suivantes peuvent avoir un impact sur la précision de la vision :

- a) L'objet fourni (plus il est personnel, mieux sera la vision)
- b) Présence ou non de la cible
- c) Attitude de la cible et sa volonté

NB : Un membre de l'organisation doit être présent pendant le rituel.

3 - COMPÉTENCES ÉCONOMIQUES

MAÎTRISE DU LABORATOIRE : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis en jeu : Pilon et mortier obligatoire (Apportés par le Joueur)

Permet à un individu de savoir comment bien utiliser les outils d'un laboratoire adéquatement afin de créer toutes sortes de produits. Cette compétence est requise afin de pouvoir créer des baumes, des mixtures, des potions et des poisons.

1. Dispose de 4 points de création dans un laboratoire
2. Dispose de 8 points de création dans un laboratoire
3. Dispose de 16 points de création dans un laboratoire
4. Dispose de 32 points de création dans un laboratoire

Le nombre de points disponibles est le même pour sciences naturelles et fabrication de poisons, et est un total pour une activité ayant une durée d'une fin de semaine (du vendredi soir au dimanche midi) telle que le GN . Pour l'activité Ya Baston, divisez la quantité par 2. Pour l'activité Banquet, divisez le nombre de points par 4, mais ce sont des potions, mixtures ou baumes déjà créés. Par exemple, au niveau 3 cela donne 4 points qui pourraient être utilisés pour une potion majeure (2pts) et 2 potions mineures (1 pt chaque).

PRATIQUE NAUTIQUE : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Membre d'un Équipage sur un Navire

NB : Cette compétence a plus d'importance dans le monde virtuel de Kraken.

1. Novice : Un équipage novice donne une pénalité de 0.5 sur la manœuvrabilité et l'entretien d'un navire.
2. Compétent : Un équipage compétent ne donne ni bonus, ni malus à un navire.
3. Expérimenté : Un équipage expérimenté donne un bonus de 0.5 à la manœuvrabilité ou l'entretien d'un navire. Le choix est fait par vote de l'équipage.
4. Vétéran : Un équipage vétéran donne un bonus de 0.5 à la manœuvrabilité et l'entretien d'un navire. Le choix est fait par vote de l'équipage.

NB : Pour pouvoir prendre les niveaux 2 et plus, 2 ans de service sur un navire sont nécessaires par étape. Certaines institutions et certains professeurs peuvent réduire le pré-requis en temps.

NB : Le niveau d'un équipage est déterminé par la moyenne des personnages composant l'équipage. L'équipage doit être composé d'au moins 4 personnes et les membres manquant compte comme des niveaux 0, réduisant ainsi le score d'équipage. Le capitaine et le second ne font pas partie du calcul.

SCIENCES NATURELLES : 10 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Maîtrise du laboratoire (1 niveau minimum pour pouvoir apprendre une spécialisation) (p.41)

1. Permet de purifier les bandages à l'aide de certaines herbes et d'eau bouillante. Les niveaux 2, 3 et 4 sont des spécialisations donc, l'ordre est au choix du joueur. La première spécialisation choisie correspond à la spécialisation principale.
2. Permet de créer des antidotes et diverses potions. De plus, vous connaissez tous les types d'ingrédients chimiques. (Apothicaire)
3. Permet de créer des mélanges d'herbes pour favoriser la guérison des blessures. De plus vous connaissez tous les types de plantes. (Herboriste)
4. Permet de créer des baumes et des mélanges d'herbes contre les maladies. De plus vous connaissez tous les types d'ingrédients naturels. (Guérisseur)

Les potions, baumes et mixtures sont divisés en trois catégories (Avec leurs coûts) : Mineur (1 point de création), Majeur (2 points de création), Spécial (Ingrédients). Chaque niveau de spécialisation (2, 3, 4) permet de choisir 3 recettes mineures et 1 recette majeure dans les spécialisations choisies. La spécialisation principale donne droit à 2 recettes mineures et 1 recette majeure supplémentaire. Les recettes spéciales doivent être trouvées ou acquises.

4 - COMPÉTENCES SOURNOISES

FABRICATION DE POISONS : 20 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Maîtrise du laboratoire (1 niveau minimum) (p.41)

Permet de créer des potions de différentes forces, de différents effets, avec différents modes d'application.

1. Poison par voie orale
2. Poison de lame
3. Poison au toucher
4. Poison par gaz (voies respiratoires)

Les poisons sont divisés en trois catégories : Mineur (1 pt), Majeur (2pts), Spécial. Le nombre de recettes connues dépendent du niveau en fabrication de poisons.

1. 2 recettes mineures
2. 1 recette mineure et 1 majeure
3. 1 recette mineure et 1 majeure
4. 1 recette mineure et 1 majeure

5 - COMPÉTENCES POLITIQUES

MEMBRE D'UNE ORGANISATION : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Sur approbation du comité des quêtes selon l'origine du personnage avec background obligatoire - Préinscription seulement. Très contingentés.

NB : Seules les organisations mentionnées ici-bas sont présentement disponibles. Toute personne désirant créer une organisation peut le faire en jeu, mais celle-ci ne confère aucun avantage.

Vous êtes membre d'une organisation, ce qui vous donne certains avantages. Un personnage ne peut faire partie de plus qu'une organisation. Il n'est pas obligatoire pour tous les membres d'un même groupe de faire partie d'une organisation, ni pour un joueur de faire partie du groupe principal de l'organisation. Ex. Un joueur qui décide de faire un Nemrod sans être dans leur groupe terrain. Par contre, ce joueur peut être contraint à des prérequis, responsabilités, devoirs, mais aussi dans son rôle play.

Intégrer ou évoluer dans cette compétence peut avoir d'autres pré-requis en jeu ou de compétences. Cependant, atteindre le niveau 3 dans une organisation peut débarrer le niveau 1 en statut social si la personne ne l'avait pas déjà.

Il existe plusieurs types d'organisations, qu'elles soient marchandes, magiques, militaires, d'aventuriers, de voleurs, d'assassins, etc.

Voici les organisations présentement autorisées :

- Les Nemrods
- Les Dragons
- Guilde des Lames noires
- Messagerie Renard
- Ordre religieux
- Rose des Vents

Les quatre niveaux de cette compétence sont habituellement séparés comme suit :

- 1) Initié : Donne accès aux ressources du groupe, que ce soit les bâtiments, personnels, formation, etc.
- 2) Membre : Donne une compétence mineure
- 3) Officier/Membre Senior : Construction d'un Guild Hall (Habilité spéciale si construit) et extension de la compétence mineure ou autre habilité mineure
- 4) Chef : Extension d'une compétence mineure

Le chef d'un groupe n'est pas obligé d'avoir la compétence de niveau 4. Par contre, les membres de son groupe ont leur maximum dans la compétence à un de moins que le niveau du chef. Un chef avec le niveau 4 peut avoir 1 Officier par 5 Membres. Un groupe peut également avoir plusieurs chefs. Ce choix doit être fait à la création du groupe, ou avec l'accord de tous les chefs.

Une personne quittant une Organisation perd automatique tous les avantages de la compétence et tous les points investis sont libérés. Ces points ne pourront être réinvestis avant 1 an. Par contre, la personne peut garder la compétence mineure de niveau 2, pour 5 points de compétence. Il peut joindre une nouvelle

organisation et gagner les avantages de celle-ci en dépensant ses points comme à l'habitude. Une personne ne peut jamais avoir plus d'une compétence d'une organisation qu'il a quittée. S'il quitte sa deuxième organisation, il doit choisir quelle compétence garder.

6 - COMPÉTENCES MAGIQUES

Les magies elfiques et runiques sont expliquées dans leurs sections respectives. De plus, elles ont toutes les pré-requis suivants : **Background Obligatoire – Sur approbation – Préinscription seulement – Contingenté**

CONCENTRATION : 10 POINTS/NIVEAU

1. Le personnage possède 5 points d'essence magique pour l'activité.
2. Le personnage possède 10 points d'essence magique pour l'activité.
3. Le personnage possède 20 points d'essence magique pour l'activité.
4. Le personnage possède 30 points d'essence magique pour l'activité.

Le nombre de points disponibles est pour une activité ayant une durée d'une fin de semaine (du vendredi soir au dimanche midi) telle que le GN . Pour l'activité Ya Baston, divisé la quantité par 2, arrondi à l'entier supérieur. Pour l'activité Banquet, divisez le nombre de points par 4, arrondi à l'entier supérieur (2, 3, 5, 8).

MAGIE ELFIQUE : 20 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Concentration et Lecture et écriture (1 niveau minimum) (p.48 & p.40)

1. Le magicien peut lancer des sortilèges de niveau 1 et son grimoire peut contenir 3 sphères de compétences. Il peut avoir un maximum d'un sort transcrit dans le grimoire à l'aide du sort Transcription Magique.
2. Le magicien peut lancer des sortilèges de niveau 2 et son grimoire peut contenir 6 sphères de compétences. Il peut avoir un maximum de deux sorts transcrits dans le grimoire à l'aide du sort Transcription Magique.
3. Le magicien peut lancer des sortilèges de niveau 3 et son grimoire peut contenir 9 sphères de compétences. Il peut avoir un maximum de trois sorts transcrits dans le grimoire à l'aide du sort Transcription Magique.
4. Le magicien peut lancer des sortilèges de niveau 4 et son grimoire peut contenir 12 sphères de compétences. Il peut avoir un maximum de quatre sorts transcrits dans le grimoire à l'aide du sort Transcription Magique.

MAGIE RUNIQUE : 20 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Concentration et Lecture et écriture (1 niveau minimum) (p.48 & p.40)

1. Le runiste peut utiliser une rune en assemblage simple et connaît 3 runes. Il peut apprendre uniquement des runes Élémentaires ou Primaires.
2. Le runiste peut utiliser des runes en assemblage double et connaît 6 runes. Il peut maintenant apprendre également des runes d'Influence.
3. Le runiste peut utiliser des runes en assemblage triple et connaît 9 runes. S'il possède la compétence Membre d'Organisation (Clergé), il peut maintenant apprendre des runes de Vertus.
4. Le runiste peut utiliser des runes en assemblage quadruple et connaît 12 runes. Il peut apprendre toutes les sortes de runes, également mélanger deux runes d'un même type (Élémentaire, Primaires, etc.). Les runes de Vertus et Vices doivent être apprises d'un maître.

SCIENCES NATURELLES 2 : APOTHICAIRES

Il existe 13 sortes de potions. Chacune d'entre elles doit être bue pour que l'effet s'active. Chacune d'entre elles est instantanée et a une durée de 15 minutes après absorption sauf s'il y a précision contraire.

Une potion mineure devient inerte 12h après la création de la potion, une potion majeure après 24h et une potion spéciale dure indéfiniment. Il est possible de conserver une potion mineure pour 24h si deux points de création sont utilisés pendant la fabrication. De la même façon, une potion mineure ou majeure peut être conservée indéfiniment en utilisant des Ingrédients*.

Le détail des potions est disponible pour les joueurs choisissant la compétence.

Potions Mineures (1 point de création)

- 1) Lumière : Génère de la lumière ambiante.
- 2) Soins Complet : Redonne à tous les membres leurs Points de Vie initiaux.
- 3) Peau d'écorce : Annule le prochain coup physique reçu sur un membre, incluant les Techniques d'Inconscience.
- 4) Résistance à la peur : Les effets de peur mineurs, tels que ceux provenant de sorts, n'ont pas d'effet.
- 5) Filtre d'amour : La personne tombe amoureuse de la personne dont le cheveu est dans le flacon.
- 6) Détection des mensonges : Permet de déceler les mensonges.

Potions Majeures (2 points de création)

- 7) Antidote : Préviend l'empoisonnement et guérit tout Poison actif.
- 8) Nuit-Qui-Porte-Conseil : À prendre avant d'aller dormir, car la nuit porte conseil. Permet d'Interroger l'organisation sur une situation ou demander un conseil.
- 9) Anti-magie : Les 2 prochains sorts ne vous affectent pas, qu'ils soient néfastes ou bénéfiques.
- 10) Explosive : La personne qui ouvre cette fiole subit 2 Points de Dégât au Torse.

Élixirs (Ingrédients*)

- 11) Protection des Abysses : + 2 points d'armure à tous les membres contre les armes ou créatures venues des Abysses. Durée 30 minutes.
- 12) Vision de l'Âme : Permet de voir la grandeur de l'âme d'une personne. (Venir voir l'organisation)
- 13) Charme Monstrueux : Prend contrôle de la créature dont le sang est dans l'Élixir.
- 14) Élixir Grandiose : Active l'effet Grandiose de la potion ou élixir.

SCIENCES NATURELLES 3 : HERBORISTE

Il existe 13 sortes de mixtures. Chacune d'entre elles doivent être frottées sur le corps, un objet ou sur le sol pour que l'effet s'active et agisse instantanément.

Une mixture mineure devient inerte 12h après la création de la mixture, une mixture majeure après 24h, et une mixture spéciale dure indéfiniment. Il est possible de conserver une mixture mineure pour 24h si deux points de création sont utilisés pendant la fabrication. De la même façon, une mixture mineure ou majeure peut être conservée indéfiniment en utilisant des Ingrédients*.

Le détail des mixtures est disponible pour les joueurs choisissant la compétence.

Mixtures Mineures (1 point de création)

- 1) Huile de l'Armurier : Répare jusqu'à 4 points d'armure.
- 2) Huile du Forgeron : Le prochain coup inflige un point de dégât supplémentaire.
- 3) Extrait de Toile d'Arachnide : Le/les Membre(s) qui touchent la surface enduite doivent rester en contact constant. (Ils y sont collés)
- 4) Poudre d'effacement : Efface une Rune sans l'activer.
- 5) Poudre d'affinité : La personne à l'envie de passer du temps avec la personne dont le cheveu est dans mixture.
- 6) Poudre d'attraction : Suscite un intérêt démesuré de la part des gens qui posent le regard sur l'objet.

Mixtures Majeures (2 points de création)

- 7) Sphère de Brumes : Crée une fumée opaque par sublimation. (Demandez à l'organisation avant la création.)
- 8) Clairvoyance : Permet de voir dans l'avenir de façon floue.
- 9) Bouillie d'animation d'un corps : Permet de faire bouger un corps inerte, mais pas le contrôler.
- 10) Bouillie de répulsion des esprits : La bouillie ne peut être franchie par les esprits.

Assemblage (Ingrédients*)

- 11) Poudre de champ de force : Aucun Humanoïde ne peut traverser le périmètre formé par la poudre.
- 12) Poudre d'ancre terrestre : Le Kraken ne peut être rappelé dans les Abysses.
- 13) Mixture de dissolution d'un puits d'abysse : Canalise les énergies nécessaires pour fermer un puit d'Abysses.
- 14) Assemblage Merveilleux : Active l'Effet « Merveille » d'une Mixture.

INFORMATION COMPLÉMENTAIRE

SCIENCES NATURELLES 4 : GUÉRISSEUR

Il existe 13 sortes de baumes. Chacun d'entre eux doit être frotté sur le corps ou un objet pour que l'effet s'active et soit instantané. Vous devez retirer et détruire l'étiquette après utilisation.

Un baume mineur devient inerte 12h après la création du baume, un baume majeur après 24h, et un baume spécial dure indéfiniment. Il est possible de conserver un baume mineur pour 24h si deux points de création sont utilisés pendant la fabrication. De la même façon, un baume mineur ou majeur peut être conservé indéfiniment en utilisant des ingrédients*.

Le détail des baumes est disponible pour les joueurs choisissant la compétence.

Baumes Mineurs (1 point de création)

- 1) Détection des malédictions : Permet de savoir si la cible est soumise à une malédiction.
- 2) Baume contre les maladies : Permet de faire tomber la fièvre.
- 3) Guérison : Soigne 2 points de dégâts à un membre.
- 4) Crème du Guerrier : Réduit les dégâts physiques de 1 point.
- 5) Crème d'annulation : Annule un enchantement/altérations/malédictions ou la pétrification.
- 6) Crème de protection de l'esprit : Les pensées de la cible sont insondables.

Baumes Majeurs (2 points de création)

- 7) Onguent d'invisibilité : Rend invisible.
- 8) Peau de fer : Permet de protéger complètement un membre comme s'il était couvert complètement d'une armure de plaque.
- 9) Masque de mensonge : Protégé contre les sorts de vérité ou la torture.
- 10) Masque de rajeunissement : Donne l'aspect d'un être plus jeune.

Onguent (Ingrédients*)

- 11) Onguent de délivrance des Abysses : Protège contre les traces/marques mineures des Abysses
- 12) Crème de résistance à la douleur : Permet de résister à toutes les douleurs physiques, comme par exemple d'un poison de brûlure.
- 13) Onguent Miracle : Active l'Effet « Miracle » d'un Baume.

FABRICATION DE POISON

Un poison mineur dans sa fiole devient inerte 12h après la création du poison, un poison majeur dans sa fiole après 24h, et un poison spécial dure indéfiniment. Il est possible de conserver un poison mineur pour 24h si deux points de création sont utilisés pendant la fabrication. De la même façon, un poison mineur ou majeur peut être conservé indéfiniment en utilisant des ingrédients*.

Une fois la fiole ouverte et le poison appliqué à une lame par exemple, un poison mineur reste actif 15 minutes, un poison majeur 30 minutes et un poison spécial 2 heures. Après ce délai le poison n'est plus actif et la dose est perdue.

Techniques d'empoisonnement selon le niveau

Niveau 1 : Voie orale : Faire boire le poison

Niveau 2 : Lame : Empoisonner la lame et couper la personne. L'arme doit faire au moins 1 point de dégât à un membre pour infecter la cible. Le coup ne doit pas être bloqué par une armure.

Niveau 3 : Au touché : Sur un objet (Tissu, coupe, etc.)

Niveau 4 : Gaz : Fiole en dessous du nez, morceau de tissu

La voie des poisons est très large. Pour faire un poison, il faut mélanger trois types d'ingrédients. L'ingrédient de base, l'activant et le canalisateur. Il faut choisir l'avance, si votre niveau le permet, si le poison est par voie orale, de lame, au touché ou par gaz.

**À noter qu'il est possible de détecter un poison en dormance dans le corps avec la compétence médecine niveau 1 (Diagnostic)

** À noter que le poison de Mort a besoin d'un activant, mais le poison se dissipe à la mort de la personne.

Les ingrédients de bases : Ce qui détermine l'effet

Poisons Mineurs (1 point de création)

1. Poison d'hallucinations auditives

Effet : La cible hallucine des voix selon son état d'esprit.

2. Poison de perte de repères

Effet : La cible perd la notion du temps

3. Poison de cécité

Effet : La cible perd la vue

4. Poison de sommeil

Effet : La cible tombe dans un profond sommeil.

5. Poison d'hallucinations visuelles

Effet : La cible hallucine des choses selon son état d'esprit.

Poisons Majeurs (2 points de création)

6. Poison de vomissement

Effet : La cible est malade et vomit 1 minute aux 5 minutes

7. Poison de courage aveugle

Effet : La cible perd toutes notions du danger

8. Poison de noyade

Effet : La cible s'étouffe comme en constante noyade.

9. Poison de brûlure

Effet : La personne commence par ressentir une chaleur dans son sang qui ne cesse d'augmenter. Au bout de 5 minutes, il commence tordre de douleur et ne plus pouvoir se déplacer. Boire de l'eau diminue la douleur et permet à la personne de se déplacer pendant 5 minutes.

Poisons Spéciaux (Ingrédients*)

10. Poison de mort

Effet : La cible meurt dans la souffrance

MAGIE

MAGIE ELFIQUE

La magie telle que les hommes la connaissent aujourd'hui fût transmise par les Elfes il y a plusieurs générations et est nommée par la population comme étant la magie elfique. Étant proches de la nature, les Elfes apprirent à la craindre, mais également à la respecter, ce qui se refléta dans leurs invocations. Afin de limiter les impacts de la magie sur le monde fragile, ils décidèrent de n'utiliser qu'une petite quantité d'essence pour lancer leurs sorts, mais de canaliser cette force dans un conduit afin d'avoir l'effet escompté. Ce conduit fut appelé de façon universelle un « canalisateur ». Les premiers canalisateurs furent limités et beaucoup de temps, d'énergie et de recherches ont été nécessaires pour en arriver aux canalisateurs connus aujourd'hui.

C'est bien plus tard que les Elfes découvrirent que la nature leur permettait de canaliser leur essence magique à travers différentes ressources telles que le bois, les plantes ou autres fruits de la nature. Les Elfes commencèrent alors à concevoir des canalisateurs plus puissants grâce à ces matériaux et découvrirent que ceux-ci leur permettaient de manipuler la magie d'une nouvelle façon qui était jusque-là impossible.

Toutes ces connaissances furent éventuellement enseignées à des humains, mais cette décision ne plut pas à tous les Elfes. Plusieurs historiens croient que c'est l'une des raisons qui poussa le peuple elfique à se fermer au reste du monde.

Afin de pouvoir lancer un sortilège, le magicien doit posséder un canalisateur adéquat, et dire l'incantation de façon claire et complète lié au sortilège désiré. Si l'incantation n'est pas complète, les points de magie sont perdus et le sort ne prend pas effet.

Pour qu'un canalisateur soit prêt à lancer un sortilège, il faut le préparer en le remplissant d'essence magique, c'est à dire en investissant le ou les points de magie ; cela permet d'activer le canalisateur. Il y a 2 types de canalisateurs, les génériques et les canalisateurs spécifiques à chaque sphère de magie qui peuvent être joints aux canalisateurs génériques pour réduire le coût des sorts de niveau 4 ou 5 d'une sphère.

Sauf exception, le magicien peut lancer exclusivement les sortilèges qui sont de son niveau en magie elfique ou inférieur.

COÛT DES SORTS DE MAGIE ELFIQUE

De base, les sorts elfiques ont un coût directement relié au niveau de sort.

Pour les sorts de niveau 1, 2 ou 3 : 1 point de magie

Pour les sorts de niveau 4 : 2 points de magie

Pour les sorts de niveau 5 : 3 points de magie

UTILISATION DES POINTS DE MAGIE

Les points de magie sont investis avant de lancer le sort (on investit les points de magie, le canalisateur est « ouvert » et le sort est lancé après). La destruction du canalisateur, s'il y a lieu, doit être faite entre l'investissement des points de magie et le lancement du sort. Un canalisateur reste actif jusqu'à 5 minutes. Les points investis sont perdus s'ils ne sont pas utilisés.

AMPLIFICATEUR ELFIQUE

Permet de compter comme ayant +1 niveau dans sa compétence de Magie Elfique pour 1 sort par jour (ex. Permet à un mage de niveau 3 de lancer un sort de niveau 4). Le coût en point de magie de ce sort est basé sur le niveau de celui-ci et ne peut être réduit d'aucune façon.

Chaque amplificateur est lié à une sphère et seuls les sorts de cette sphère peuvent être amplifiés.

L'amplificateur peut être créé par le travail conjoint de plusieurs maîtres, dont entre autres un Mage Elfique.

CANALISATEUR SPÉCIALISÉ

Réduit le coût d'un sortilège du niveau 4 ou 5, de la même sphère que le canalisateur, de 1 point de magie. Peut être fait 2 fois par jour et sur le même sortilège, si désiré. Toutefois le sortilège coûtera toujours un minimum de 1 point de magie à invoquer après réduction.

Un canalisateur peut être créé par le travail conjoint de plusieurs maîtres, dont entre autres un Mage Elfique.

BRISER UN CANALISATEUR

Briser un canalisateur générique permet de lancer un sortilège de niveaux 1, 2 ou 3 sans coût en point de magie. Dans le cas d'un canalisateur spécialisé, le mage pourra lancer un sort de niveaux 4 ou 5 de la même sphère que le canalisateur sans coût en points de magie.

SPHÈRES DE MAGIE ELFIQUE

1) Annulation

- 1- Absorption
- 2- Dissipation de la magie
- 3- Contre-sort
- 4- Réflexion
- 5- Désenchantement

2) Armure magique

- 1- Bouclier
- 2- Champ de force
- 3- Peau de pierre
- 4- Image miRoi
- 5- Armure fantomatique

3) Chaire et os

- 1- Plaie mineure
- 2- Animation de mort
- 3- Blessure aggravante
- 4- Discussion avec un mort
- 5- Combustion interne

4) Charme

- 1- Empathie
- 2- Amitié
- 3- Contrôle animal
- 4- Mot de contrôle
- 5- Charme-personne

5) Communication

- 1- Lettre volante
- 2- Communication avec les esprits
- 3- Rêve illusoire
- 4- Télépathie
- 5- Écoute des vents

6) Création d'objet

- 1- Création mineure
- 2- Bandage instantané
- 3- Baume d'urgence
- 4- Parchemin instantané
- 5- Canalisateur d'urgence

7) Détection des Abysses

- 1- Lecture d'objet
- 2- Vision de corps et âme
- 3- Augure des Abysses
- 4- Balance Abyssale
- 5- Vision de masse

8) Détection de la magie elfique

- 1- Lecture d'objet
- 2- Vision de corps et âme
- 3- Balance elfique
- 4- Union magique
- 5- Vision de masse

9) Enchantement d'arme

- 1- Coup magique
- 2- Perce armure
- 3- Arme régénératrice
- 4- Arme efficace
- 5- Arme magique

10) Guérison

- 1- Attache de bandage
- 2- Purification de l'eau et des aliments
- 3- Soins de blessure de masse
- 4- Miracle
- 5- Résurrection

11) Lecture et écriture magique

- 1- Lecture magique
- 2- Transcription magique
- 3- Renard elfique
- 4- Scribe elfique
- 5- Polyglotte

12) Limitation du corps

- 1- Engourdissement
- 2- Enchevêtrement
- 3- Bayon
- 4- Paralysie
- 5- Statut de pierre

13) Lumière

- 1- Lumière
- 2- Aveuglement
- 3- Mur de feu
- 4- Éclair
- 5- Chaîne d'éclair

14) Manipulation de l'Esprit

- 1- Oublie mineur
- 2- Oublie
- 3- Confusion
- 4- Vision de souvenir passé
- 5- Changement de mémoire

15) Piège

- 1- Poil à gratter
- 2- Alarme
- 3- Piège de stupidité
- 4- Piège explosif
- 5- Piège d'objet personnel

16) Protection

1. Sanctuaire
2. Protection contre les Monstres
3. Invisibilité
4. Dôme d'invulnérabilité
5. Protection mentale contre la magie

MAGIE RUNIQUE

La magie des runes, pour autant que les historiens sachent, existe depuis toujours. Certains racontent que les runes sont apparues dans le monde à sa création, d'autres qu'elles sont l'extension d'entités, d'autres encore qu'elles aient été créées et inventées par des mortels. La vérité au sujet des runes est inconnue ; personne ne peut réellement prétendre connaître leur provenance. Tous s'entendent sur une chose par contre : les runes ont un pouvoir bien réel et elles peuvent accomplir de grandes choses, autant pour le bien que le mal.

Chaque rune est un mot de pouvoir qui prend sa force dans différentes sources. Plusieurs runes à elles seules peuvent avoir un effet sur le monde ou ce qui l'habite. Le vrai pouvoir des runes réside par contre dans l'union de plusieurs de celles-ci. Plus la quantité de runes utilisées dans un même but est élevée, plus l'effet sera grand. De plus, la majorité des runes possède un potentiel autant positif que négatif qui rend le processus très dangereux pour les néophytes et les non-initiés.

Il existe trois grands types de runes : les runes primaires, les runes élémentaires et les runes d'influence, qui régissent l'étendue de l'effet, ainsi que des runes de Vertus et des runes Spéciales. Certains prétendent également que des runes pouvant prendre leurs sources des Vices des hommes existent également. D'autres types de runes existent, conférant des effets particuliers, rares, voire même uniques.

Dépendant de la combinaison et de l'effet des runes, elles peuvent être efficaces de façon permanente jusqu'à ce que la rune soit détruite ou prendre effet seulement lorsque celle-ci est brisée. Il est donc possible, par exemple, d'appliquer une rune de soin sur une personne pour l'utiliser plus tard au besoin, ou de graver une rune au sol à titre de protection.

Il en coûte 1 point de magie par rune gravée. Le runiste ne peut utiliser plus de runes dans une gravure que son niveau de maîtrise de la magie runique. L'arrangement de diverses runes crée la magie runique.

Beaucoup d'outils et de méthodes existent et peuvent être utilisés pour faire une rune, tout dépend du runiste et de l'endroit où la rune sera créée (ex. écrire avec une craie, un bâton dans le sol, etc). Les runes doivent être tracées ou gravées sur une surface. Les sorts temporaires prennent effet lorsque la rune est effacée ou brisée. Les sorts permanents le sont jusqu'à ce que la rune soit détruite.

Le caractère positif ou négatif de l'agencement de runes dépend des autres runes qui la côtoient. Certaines runes sont plus positives que négatives et peuvent changer l'aspect de l'ensemble de runes.

COÛT DES SORTS DE MAGIE RUNIQUE

De base, les sorts runiques ont un coût directement relié au nombre de runes. Pour chaque symbole formant l'agencement de runes, il en coûte 1 point de magie.

Par exemple, un agencement de rune contenant les runes de Vie et d'Eau coûtera donc 2 points de magie.

UTILISATION DES POINTS DE MAGIE

Les points de magie sont investis avant de tracer chaque rune de l'assemblage. Les points sont perdus si la rune n'est pas terminée dans les 5 minutes.

AMPLIFICATEUR RUNIQUE

Permet de compter comme ayant +1 niveau dans sa compétence de Magie Runique pour 1 agencement de rune par jour (ex. Permet à un mage de niveau 3 de faire un agencement à 4 runes). Le coût en point de magie de cet agencement est basé sur le nombre de runes qui la compose et ne peut être réduit d'aucune façon.

Chaque amplificateur est lié à une rune et seuls les agencements ayant cette rune peuvent être amplifiés.

L'amplificateur peut être créé par le travail conjoint de plusieurs maîtres, dont entre autres un Mage Runique.

ŒUVRE RUNIQUE

Réduit le coût d'un agencement de runes de 1 point de magie. Peut être fait 2 fois par jour et sur le même agencement, si désiré. Toutefois l'agencement de runes coûtera toujours un minimum de 1 point de magie à créer après réduction. L'œuvre est liée à une rune en particulier, et seuls les agencements de runes qui la contiennent peuvent être réduits.

L'Œuvre Runique peut être créée par le travail conjoint de plusieurs maîtres, dont entre autres un Mage Runique.

TYPE DE RUNES

- 1) Primaire : Vie, Bénédiction, Création
- 2) Élémentaire : Air-Eau-Feu-Terre
- 3) Influence : Quantité/Objet/Puissance/Zone/Durée
- 4) Vertus/Vices
- 5) Runes spéciales/Rituel

SPHÈRES DES RUNES

L'on entend par « Sphères des Runes » différents effets possibles avec les runes mentionnées. Lorsque deux runes ont une sphère en commun, c'est habituellement que les deux doivent être combinées pour créer l'effet mentionné. De plus, cette liste se veut être plus un guide qu'une liste immuable. Contactez le Comité Jeu pour créer de nouveaux effets.

Primaires

Vie : Soins de blessures, *Dégâts*, Anti-Abysses, Guérison des maladies/poisons, Résurrection, *Sans armures*

Bénédiction : Augmente l'armure, Résistance aux maladies/poisons, invisibilité, *maladies, malédictions, Étourdissement/Perte de conscience, Pétrification*

Création : Création d'objets temporaire/permanent, *répulsion*, Réparation d'armes/armures/boucliers, *Sans armures*

Élémentaires

Terre : Bonus armes de mêlée, *Bris/Réparation d'armes/armures/boucliers, Pétrification*

Air : Bonus armes de jets, *répulsion*

Feu : Dégâts, *Sans armures*

Eau : Eau bénite, Guérison/Résistance des maladies/poisons, Résurrection

Influences

Quantité : Affecte 1 cible par rune + 1

Objet : L'enchantement est sur l'objet ciblé. La personne qui touche l'objet le recevra donc, même si elle est affectée d'un autre enchantement. Cela ne permet par contre pas d'outrepasser la limite d'enchantement sur un même objet.

Zone : Permet d'affecter tout ce qui est, ou entre, dans une zone (1 mètre de diamètre par rune)

Puissance : Augmente la puissance d'un assemblage

Durée : Augmente la durée d'une Rune à 1h par rune. Si la durée de base est d'une heure ou plus, l'ajouter au total. Si la durée est de moins qu'une heure, cette durée n'est pas ajoutée à la durée totale.

Vertus

Chaque Vertu a également sa rune affiliée, et certains prétendent que des runes affiliées aux Vices ont déjà été utilisées. Un agencement de runes qui inclut une Vertu sera automatiquement Positive, et celles avec un Vice Négative. Un agencement ne peut jamais contenir une rune de Vertu et de Vice en même temps. Un membre du Clergé peut choisir ces runes à partir du niveau 3 en Magie Runique, tandis que les autres à partir du niveau 4.

Charité : Transfert d'énergie, Soins

Dévouement : Anti-Abysses, Anti-Kraken

Foi : Vertus/Vices, Idiots, Idoles, Dieu x

Humilité : Amélioration de compétences

Justice : Annulation d'effets négatifs de runes, Puniton

Sagesse : Communication avec les morts/esprits, Mémoire/Passé

Solidarité : Bonus à un autre mage

Vérité : Honnêteté, Détection de mensonges, Clairvoyance

Spéciales

D'autres runes plus spéciales peuvent exister, mais toutes doivent être découvertes ou apprises d'un Maître. Elles nécessitent le niveau 4 en Magie sauf avis contraire.

Rituel : Permet d'unir le travail de plusieurs mages, qu'ils soient runiques ou elfiques.