



KRAKEN

GRANDEUR NATURE - BAS-SAINT-LAURENT

DOCUMENT DE REGLES 2024

TABLE DES MATIÈRES

MISE EN SITUATION.....	3	CRÉATION DU PERSONNAGE.....	36
L'ORGANISATION	4	L'ORIGINE	36
LE GRANDEUR NATURE.....	4	LE CONCEPT.....	36
L'AMBIANCE	5	LES VERTUS	37
L'UNIVERS.....	6	LES VICES.....	38
LE MONDE	6	POINTS D'ÉDUCATION.....	39
PEUPLES ET CULTURES.....	7	COMPÉTENCES.....	42
L'HISTOIRE D'ORBIS	10	1- COMPÉTENCES MARTIALES.....	42
L'HISTOIRE DE PRAVEN	13	2- COMPÉTENCES INTELLECTUELLES..	45
MYTHES, FOLKLORE, RELIGION	16	3 - COMPÉTENCES ÉCONOMIQUES	49
FAMILLES ET CLANS INFLUENTS	18	4 - COMPÉTENCES SOURNOISES.....	52
SYSTÈME CLÉRICAL	22	5 - COMPÉTENCES POLITIQUES.....	54
SYSTÈME SEIGNEURIAL	23	6 - COMPÉTENCES MAGIQUES	58
LE JEU	27	INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES....	59
COSTUME ET DÉCORUM.....	27	INFORMATIONS GÉNÉRALES.....	85
À VOTRE ARRIVÉE.....	28	TRAJET POUR SE RENDRE AU TERRAIN.	85
RÈGLEMENTS POUR LE CAMPING.....	28	CONTACTS.....	85
RÈGLEMENTS SUR LE TERRAIN DE JEU..	29	POUR NOUS JOINDRE	85
SYSTÈME MONÉTAIRE.....	30	LEXIQUE	86
JEU VIRTUEL	30	MOTS OU GESTES À PROSCRIRE	87
SYSTÈME DE COMBAT.....	31	LEXIQUE DES RÈGLES.....	87
LES ARMES ET LEURS DÉGÂTS.....	31	FAQ.....	88
LES ARMURES ET LEURS POINTS.....	32		
ENCHANTEMENTS & BÉNÉFICES.....	33		
LA PEUR.....	33		
COMBATS DE MASSE	34		
POINTS DE VIE.....	34		
LA GUÉRISON.....	35		
LE DÉ DE LA PROVIDENCE	35		

AVIS :

Au long de ce document, vous remarquerez un code de couleur. Veuillez y porter une attention particulière. Le texte en ROUGE représente de l'information essentielle qui doit être lue par tous les joueurs, anciens et nouveaux. Il peut s'agir de nouvelles règles, ou de l'information obligatoire à connaître. Le texte en VERT contient les informations importantes pour les nouveaux joueurs. Il peut s'agir de certaines parties de l'Histoire d'Orbis, par exemple, ou de règles à connaître sur le terrain. Finalement, le texte en BLEU représente des cultures et compétences qui sont accessible uniquement aux joueurs vétérans de Kraken.

MISE EN SITUATION

Dans ce qui était appelé la tour, un endroit où le ciel et la terre était inversée, aucune fenêtre n'était présente dans ce havre de protection et de défi. Rien n'aurait servi de regarder dehors pour être confronté aux murs d'abysses qui les entouraient.

Les menaces semblent contrôlées ici, la tour semblant empêcher ses invités de subir des menaces externes. Nourrit et loger mais loin des leurs et impuissants.

Ce qui était une protection a pris des allures de prison. Au fil des allé retour de Kiron et Loïc, plusieurs autres praveniens furent sauvés. Cela fit réaliser aux rescapés que le temps ne s'effrite pas à la même vitesse sur le reste d'Orbis. De plus en plus se fait sentir le besoin de retourner faire face à la menace. Comme un appel.

Faut-il encore trouver comment ressortir de la tour ? Alors qu'ils n'ont plus de moyens pour se téléporter qui semble fonctionner depuis le dernier retour de Kiron.

Peut-être faut-il convaincre cette dernière de les laisser sortir. Parce qu'il est de plus en plus évident que la tour à sa propre pensée.

Je le sais, nous nous sommes parlé...

M

De multiples voies s'offrent à vous, mais laquelle choisirez-vous ?

L'ORGANISATION

L'organisation Kraken – Grandeurs Natures Bas-St-Laurent qui supporte les activités de Kraken, est constituée d'une équipe diversifiée d'expérience. En effet, plusieurs membres, dont d'anciens PNJs et organisateurs, ont joint leurs forces afin de créer un monde basé sur un système de jeu complet et évolutif pour offrir une toute nouvelle aventure aux joueurs du Québec. Nous espérons ainsi profiter des atouts de chacun des membres pour rendre votre expérience de jeu hors du commun et la plus complète possible. Les activités principales prennent place dans l'univers de Kraken, mais il n'est pas exclu d'offrir d'autres sortes d'événements. Les valeurs et buts soutenus par notre organisation sont la créativité, le respect ainsi que la perpétuation de la passion des grandeurs nature (GN) et de la passion qui habite les participants.

LE GRANDEUR NATURE

Le GN Kraken est basé sur un univers médiéval fantastique. Au sein de ce monde, votre héros évoluera au fil de l'incroyable histoire. Pour ce faire, votre personnage est muni d'une multitude de compétences diverses tant au niveau du combat, de la politique ou du jeu virtuel. Plusieurs types d'événements sont offerts pour plaire à tous les styles de joueurs, que vous soyez du type soirée, joueur contre l'environnement (PVE) ou joueur contre joueur (PVP), dans certaines mesures et selon la pertinence (tous types confondus).

Il vous faut savoir que Kraken se veut un grandeur nature mature où l'histoire et le monde ont une profondeur. Oubliez les histoires linéaires du point A au point B et prévisibles où le chevalier doit tuer le méchant dragon pour délivrer la princesse. De plus, si vous êtes un joueur qui préférez faire vos actions sans avoir besoin de l'organisation, pensez toujours que vos actions doivent être conséquentes avec le monde et que vous n'êtes pas le seul à jouer. Ayez en tête qu'il ne faut pas que votre jeu devienne une mauvaise expérience pour les autres joueurs.

Pour éviter que ces désagréments arrivent, pensez à informer l'organisation le plus tôt possible avant le début du GN de vos aspirations (PVP ou autres). Un petit compte-rendu à l'organisation assurera que nous pourrons valider vos idées et vous laissera le champ libre à les mettre en oeuvre durant l'activité. Cela pourra également nous permettre d'ajuster avec vous certains détails qui ne pourraient fonctionner avec l'univers. Voici quelques exemples pour aider à comprendre :

- Partir à la chasse au dragon: Sur Orbis, il n'y a pas de dragon. Partir à la chasse au kaftar est une bien meilleure idée qui se conjugue avec l'univers.
- Se venger sur un noble qui vous a fait préjudice en l'attaquant en public dans une ville: Il s'agit d'un geste criminel qui pourrait tuer toutes les aspirations de votre personnage. Sur Orbis, il y a des lois et des règles, certaines étant plus sévères envers différentes personnes. Aller voir les autorités locales pour faire enfermer le noble est une bien meilleure idée si vous désirez que justice soit rendue. Si vous êtes vous-même noble, vous pourriez même exiger un Duel Judiciaire ou recevoir un Casus Belli !

Sachez que nous sommes ouverts à vos idées, et que nous avons un souci important que celles-ci s'ancrent dans l'univers de la bonne façon. Nous avons une vision et une logique du GN que nous tenons à respecter afin que les joueurs profitent d'une expérience maximale. N'hésitez donc pas à venir nous voir afin que nous trouvions une façon de coordonner l'univers de Kraken et vos idées de grandeur.

L'AMBIANCE

Kraken est un GN qui allie des ambiances de styles réalistes (politique, économie, militaire, guerre seigneuriale) et de mystères (légende, folklore et fantastique).

Cette section a pour objectif de vous expliquer la vision de l'organisation face à l'atmosphère que l'on veut donner au GN. Premièrement, il faut comprendre qu'un GN n'est pas simplement une époque avec un cadre plus ou moins fantastique. Outre cela, à nos yeux, la façon dont se déroule l'histoire du GN est directement influencée par le climat ressenti. Une même histoire peut avoir lieu de différentes manières en fonction de l'ambiance qui l'encadre. Les animations comprendront plus ou moins de combats, le rôle play qui en découle et les intrigues qui y sont reliées changeront selon le type d'ambiance qui plane sur l'activité. L'atmosphère n'est pas simplement influencée par l'organisation. Les joueurs, en incarnant différents personnages, vont également déterminer l'ambiance. L'organisation collaborera avec les participants qui s'inscrivent à l'avance au sujet des différents concepts qu'ils veulent exploiter. Ainsi, un amalgame de plusieurs facettes formera l'ambiance et le cadre du GN. Par exemple, des chasseurs de dragons interprétés dans un GN qui se veut d'ambiance politique n'ont pas vraiment leur place dans l'histoire que l'organisation veut présenter. C'est donc à vous, avant de vous inscrire, de contacter l'organisation afin de soumettre vos idées pour s'assurer qu'elles cadrent bien dans l'ambiance que l'on veut présenter à tous les participants.

L'ambiance de Kraken ne peut s'expliquer qu'en quelques lignes. C'est un GN qui n'est ni noir ou blanc. Nous aimons dire que, dans la vraie vie comme à Kraken, tout est nuancé de gris. Nous aurons un malin plaisir à vous offrir mystères, manigances et secrets.

Évidemment, il faut comprendre que les influences des vagues populaires cinématographiques et littéraires des dernières années ont su inspirer les joueurs ainsi que les membres de l'organisation. Il fut un temps où les GNistes vibraient aux répliques de *Baldur's Gate*, du *Seigneur des Anneaux*, d'*Harry Potter* et plus dernièrement de *Game of Thrones* pour ne nommer que quelques exemples. Nous comprenons qu'il est parfois difficile de ne pas se laisser influencer par ces merveilles de l'imaginaire fantastique. Par contre, nous croyons sincèrement avoir réussi à créer notre propre identité, notamment grâce à une organisation à plusieurs têtes telle que la nôtre.

Nous vous offrons donc un univers et un concept principalement politique, encadré d'économie et de tensions militaires dans un monde aux apparences réalistes. Le folklore, les mythes et légendes du monde d'Orbis sont présents pour une touche de fantastique et d'intrigue. Surtout, nous vous garantissons du bon temps passé loin de la réalité et la routine du quotidien. En somme, nous avons un pouvoir significatif sur l'ambiance des activités par la création du monde et le scénario, mais sachez que vous en avez beaucoup plus que nous par l'investissement que vous choisirez de porter à l'aventure que nous vous proposons.

L'UNIVERS

LE MONDE

Kraken se déroule dans un monde qui n'est pas une planète comme la terre que nous connaissons. En effet, le monde est plat et se nomme Orbis. Les limites sont définies, au bout de la terre comme de la mer, par ce qu'on appelle les Abysses. Les Abysses ont une apparence noire, opaque et dense. Il est craint de s'en approcher, personne n'en revient et ce qui en sort est nommé Kraken. Les Krakens sont des abominations de forme humanoïde, mais c'est le seul rapprochement que l'on peut faire avec un humain. Ils sont souvent difformes, ne communiquent pas avec les habitants et sont offensifs. Les gens les évitent en général, on ne peut se battre face à ces créatures, elles sont trop fortes et ont des capacités qui diffèrent entre elles. Beaucoup de folklore découle des Krakens selon les cultures qui les côtoient.

La végétation comme les saisons varient légèrement selon l'emplacement dans le monde. Pour ce qui est de Tormir, l'endroit principal où le jeu se déroule, tout est très similaire à ce que nous vivons réellement au Québec. Il y a donc 4 saisons, la végétation et les animaux qui s'y trouvent sont presque identiques aux nôtres. La principale créature connue et crainte dans Orbis est le kaftar. Quoique cette créature soit surtout vue en Castille, une petite horde est connue en Kataluna.

Dans les villes importantes dirigées par les seigneuriaux, les mêmes titres sont souvent actifs dans le conseil lorsqu'il y en a un. On retrouve généralement le Léviathan, qui représente la loi dans tout ce qu'elle est. Plus qu'un simple juge, il analyse, comprend et promeut la loi. On retrouve bien sûr également le Seigneur. Il est le dirigeant et le représentant du Roi. On retrouve aussi dans chaque ville et village celui qu'on appelle « l'idiot du village ». Il est traité avec respect et dévotion. On le nourrit, le loge lorsqu'il fait froid et on fait preuve de considération à son égard.

PEUPLES ET CULTURES

Dans Orbis, il n'est pas vraiment question de races, mais de cultures. Ces cultures prennent racine à la création du monde et ont évolué avec le temps en se dispersant dans le monde. Chacune de ces cultures se ressemble physiquement, mais elles ont chacune un passé, une psychologie et certains traits physiques différents.

LES SEIGNEURIAUX

Cette culture est celle que l'on retrouve principalement sur les trois grands continents. Les Seigneuriaux sont présents depuis la création, et ont assimilé une bonne part des autres cultures à la leur. Ils ont un tempérament de conquérant et ils prônent une vie en société où tous ont leur rôle à jouer. Il y eut une période de grande noirceur avant l'avènement de la gouverne seigneuriale. La paix et l'expansion des hommes sur les terres d'Orbis sont souvent liées à eux.

Les Seigneuriaux ont une culture riche en folklore qui prend racine depuis la création. Ils sont responsables de la création du clergé, on retrouve de tout comme talents et métiers au sein de cette culture. Ayant évolués dans des environnements différents, la mode est différente sur chacun des continents, bien qu'elle ne soit pas exclusive à un endroit en particulier. **À Baliéna, les sénateurs et membres plus influents de la société sont habituellement vêtus de tuniques et autres vêtements rappelant les cultures Grec et Romaine. Pour le continent d'Andallyce, la mode se rapproche des landsknecht. Pour Kataluna, le Kilt est mis de l'avant avec un style Écossait, mais également Celte. Finalement, à Castille, il s'agit d'un style plus médiéval européen français ou Napoléonien.**

LES PORTUAIRES

Au commencement, ils étaient les habitants des petites îles couvrant le monde. Ils se sont, au fil des années, répandus dans les villes et les rives des continents avoisinants. Ils sont fils de pêcheurs, navigateurs, armateurs ou voleurs des mers parcourant le monde. La création de la marine seigneuriale provient de ceux-ci. D'ailleurs, par rapport aux autres cultures, les Portuaires sont ceux s'étant le mieux intégrés au système seigneurial. Ils ont tendance à croire que les grandes tempêtes ou les calmes inattendus de la mer sont des changements apportés par Dieu lui-même. Ils ont un besoin de voir ou de vivre sur la mer intense. Ils ne tolèrent pas bien les grandes chaleurs du désert. Ils ont un sens de l'orientation ainsi qu'une compréhension des flots marins et des astres innés. Ils ont tous besoin de prendre la mer régulièrement, ce qui explique sûrement qu'ils ont tous la peau tannée par le soleil et l'air salé.

Ils aiment porter une écharpe sur la tête ou au cou de différentes longueurs pour les protéger du soleil. Les femmes portent souvent des vêtements avec de grands morceaux de tissus qui peuvent voler au vent rappelant des voiles.

LES SABLIERES

Peuple des terres arides et de rares oasis, il est paradoxal de constater leurs grandes richesses. Ils ont un fonctionnement gérontocratique. Les anciens prennent une grande place dans toutes les décisions. Les divers regroupements voyagent au gré des décisions des aînés. Les oasis riches qui pourraient être comparées à de minuscules jungles entourées de désert sont les seuls endroits où aucun Kraken n'a été vu. On dit même que certaines oasis ont pris de l'expansion. Comme quoi la nature aurait pris plus de place sur le sol du désert inhospitalier.

Ils ont des mœurs fortes et rigides leur apportant difficulté à se mêler aux autres cultures. Ils prônent toutes les leçons de Dieu dans leurs villes et ils ont tendance à être drastiques face au non-respect de celles-ci. Ils se sont alliés aux royaumes entourant leur désert, mais ne vivent pas complètement sous leur régence. Le désert et ce qui s'y trouve, dangers et trésors, leur appartiennent et ils y font leurs propres lois.

Ils ont le teint basané, des habits qui protègent le plus possible leur corps dans le désert ou des vêtements plus légers pour la jungle. Ils ont presque tous les yeux bleu ciel, gris ou vert. On les voit souvent avec du maquillage en bande au niveau de ceux-ci afin de protéger une des rares parties de leur peau exposée au soleil.

LE PEUPLE ESCLAVE YAMASH

À la création du monde, le continent d'Andallyce n'était que plaines verdoyantes ayant pour habitants les Yamash. Cette culture est en voie de disparition. Depuis la libération de la plupart des peuples ayant souffert de l'esclavagisme, ils ont été divisés dans le monde puis ont pris les traits et les habitudes de leur nouveau milieu. À ce qu'on dit, il resterait une petite communauté qui aurait survécu et se serait regroupée dans le but de procréer et faire perdurer son héritage. Les Yamash auraient reçu du Roi Loïc une parcelle de terre à l'ouest d'Andallyce. On dit qu'ils ont presque tous une stature imposante, ce n'est donc pas pour rien qu'ils furent utilisés comme esclaves.

Leur culture est riche en contes et légendes de toutes sortes, mais toutes ces informations sont dispersées et en voie d'être perdues au fil du temps. Ce n'est pas un peuple reconnu pour ses écrits, mais bien pour ses récits et ses chansons. Ils ont souvent des marques tribales représentant une de leurs histoires sur leur peau.

Dans la majorité des continents, ils sont encore traités en esclaves. L'esclavagisme n'est pas toujours bien vu, mais il demeure permis dans tous les territoires à l'exception de l'Andal. Baliéna considère également la possibilité de l'abolir. En Kataluna, l'esclavagisme est réservé aux prisonniers de guerre afin qu'ils redonnent à la société. Ils sont généralement grands et costaux, quoique les femmes soient généralement moins imposantes que les hommes. Les deux sont vêtus selon la culture qui les a assimilés.

LES HYENOIS

Dompteurs des fameux kaftars et autres créatures sauvages, on dit qu'ils ont une communication unique avec les animaux. On les nomme plus souvent les dompteurs, car ils savent soumettre tout être vivant... animal ou humain.

Les Hyenois vivent dans les forêts de Castille et de Kataluna, même si certains divergents travaillent pour la république indépendante. Bien que maintenant confinés dans certains territoires précis, leur chute est due à la grande lutte entre eux et le peuple esclave en 515. Ils ont subi de grandes pertes quand leurs serviteurs se sont rebellés contre eux et depuis ils ont repris une vie plus sauvage.

Ils sont vêtus de peaux, de fourrures, de cuir et de tout ce qu'ils ont dirigé, dompté ou chassé. On peut voir chez les hauts représentants des scalps de leurs exploits accrochés à une épaule. Portant parfois certains tatouages sur le corps selon leur clan, certains grognent et clapissent plus qu'ils ne parlent. Pourtant, ils connaissent tous très bien la langue d'Orbis.

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, en Argal principalement, 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 sveltes.

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 MARAUDEURS

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 AMBRINNIENS

(Non accessible aux joueurs.)

Peuple mythique qui aurait été aperçu à quelques reprises dans l'histoire d'Orbis, ils disent venir de l'île volcan d'Ambrinn, même si personne n'a pu accoster et repartir de cette île pour en vérifier leur dire. 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

Un résumé succinct des années qui se sont écoulées, du début de la création jusqu'à aujourd'hui. Ce sont des connaissances de base qui se transmettent normalement. Bien sûr, il existe des écrits et des écoles où l'histoire est plus étoffée. La ligne du temps a également été allégée dans ce document.

L'an 0 : Création du monde par Dieu, une création qui dura 8 jours depuis, le chiffre 8 a pris beaucoup d'importance.

L'an 1 : Les créations humaines se divisent dans les cultures que nous connaissons, au nombre de 8, en lien avec le type de végétation et l'environnement où elles vivent.

L'an 2 à l'an 100 : Évolution lente des diverses cultures, on parle surtout de survie et aucune organisation structurée n'est répertoriée.

L'an 8 : Dieu s'adresse aux peuples tous les jours pendant 8 jours, ce qu'il fera tous les 8 ans par la suite.

L'an 88 : Célébration mondiale de la création. Cela créa une fête qui est célébrée tous les 8 ans qu'on nomme la fête de l'édification. Durant les 8 jours de cette fête, aucun acte agressif ou destructeur n'est toléré.

L'an 320, les éléments : Pendant les 16 années qui suivront, le monde subira diverses manifestations divines ayant pour but de les faire évoluer, mais qui feront mourir beaucoup de personnes. Tornades, ouragans, volcans en éruption et sécheresse firent partie des fléaux qui frappèrent le monde.

L'an 344, début de l'esclavagisme : Ce sont les Yamash, vivant dans les montagnes dans l'ouest de ce qui deviendra Andallyce, qui seront les plus touchés. Les Seigneuriaux, qui sont les premiers à s'être organisés, tireront profit des forces des autres cultures, et ce, souvent par l'esclavagisme. Les Elfes aussi prendront ce mécanisme, mais utiliseront les Hyenois pour contraindre différentes autres cultures.

L'an 488, année des voies de Dieu : Il donna chaque année pendant 8 ans d'affilée les leçons divines qui guidèrent le monde, un prophète nommé Ezékiel Dytranvis écrit alors sans relâche les histoires s'y rattachant. Cela permit à toute la population de comprendre les vœux de Dieu pour son peuple. Plusieurs légendes se rapportent à Ezékiel Dytranvis.

L'an 515 : Les différentes cultures sont divisées et certaines guerres éclatent entre elles, elles marqueront les mémoires au point de laisser des conflits encore à ce jour. Les esclaves n'adresseront plus la parole aux Hyenois, les Portugais resteront méfiants face aux Ambrinniens. Les Sabliers se feront plus secrets et distants.

L'an 610 : Pendant 6 mois, sans qu'on s'y attende, Dieu enleva le soleil. Il fit noir et les mœurs se firent plus dures. Ceux étant organisés sous forme Seigneuriale ont tenté de se structurer pour survivre, ne sachant combien de temps cela durerait. 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 : Disparition d'habitants d'une grande ville de ce qui deviendra Kataluna, aucune cause ne fut trouvée, aucun signe de combat ni de départ des habitants.

L'an 612 : Face aux craintes et peurs de la nuit, marquées par les mois de noirceur, plusieurs cultures ont prié Dieu de les aider à avoir plus de lumière. 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 : La magie runique, liée à Dieu, fit son apparition. Les runes purent sécuriser les maisons construites pour la mémoire et la prière de Dieu.

L'an 723 : Pour une raison inconnue, Dieu donna la lune à Orbis pour éclairer la nuit, comme quoi sa création n'était pas encore finale jusque-là.

L'an 732 : Grande bataille entre la culture elfique et le Roi Iralon Fiercastel du Royaume de Castille. 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 : Apparition des étoiles dans le ciel de minuit, on réalise, durant les 8 jours qui suivent les paroles de Dieu et leur apparition, qu'elles se déplacent. 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 960 : ValRoi prend possession du continent au sud qui deviendra le royaume de Kataluna.

L'an 967 : Loïc, le Roi d'Andallyce, interdira l'esclavagisme.

L'an 969 : Début de la grande maladie partout dans le monde. 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) : Le Sommet de Tormir, pour renouer de nouvelles ententes commerciales entre la République indépendante de Baliéna et le Royaume de Castille, ne semble pas avoir fait évoluer les choses tel que prévu. Effectivement, lesdites ententes ont laissé un certain statu quo. Rien n'a été brisé, mais rien de nouveau n'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. Ce qui a été appelé « L'Ascension » n'apporte rien de bon. En espérant que l'année divine nous apporte quelques réponses sur cette menace.

L'an 976 (Saison 2016) : Année de bénédiction, Dieu s'est adressé à tout le peuple en Orbis comme à son habitude. Durant cette nuit divine, celui-ci fut réconfortant sur certains points, mais il a aussi su nous refléter le mal qui sommeillait en nous. Que vont nous réserver les 8 prochaines années ? Un des faits marquants de cette année fut la disparition du Roi Loïc Durh et le démantèlement en différentes parties du royaume d'Andallyce. On raconte que Loïc serait apparu à plusieurs endroits dans Orbis, particulièrement dans des lieux où il y avait présence de ses représentants et diplomates.

L'an 977 (Saison 2017) : Temps d'instabilité dans Orbis, on dirait que toutes les populations du monde semblent être fébriles, même à fleur de peau. Après la guerre civile d'Andallyce, c'est maintenant Castille qui déclare la guerre à Baliéna en même temps que Kataluna commence son invasion en prenant l'île de Praven.

L'an 978 (Saison 2018) : Kataluna est à préparer son débarquement vers Castille. La République Indépendante de Baliéna subit des assauts et un isolement de la part du Royaume de Castille. Le transport naval s'est de beaucoup amélioré entre les différentes voies maritimes depuis la fin de l'été.

L'an 979 (Saison 2019) : La flotte Corallius qui devait récupérer les hommes de Castille à Baliéna se retourne contre eux et décime une bonne partie de l'armée. L'armée de Kataluna, quant à elle, débarque à Castille, puis une seconde vague frappe le sud du continent par surprise. De petites brèches vers les Méandres s'ouvrent à plusieurs endroits dans Orbis. Certaines se transforment même en grandes failles.

L'an 980 (Saison 2020-2021) : Valroi, le Roi de Kataluna, approche des portes de la capitale de Castille. Le Roi de Castille y siègerait, donnant ses ordres pour offrir une riposte efficace. Les puits d'Abysses toujours présents occupent de nombreuses troupes Nemrod sur place. Des brèches vers les Méandres auraient été vues à plusieurs endroits dans le monde, mais les Sibyllins semblent se concentrer au centre d'Orbis. Andallyce toujours prise dans ces luttes intérieures, la rumeur de mariage entre le Roi de Castille et une des filles de Guillermo Augusti pourrait cependant débalancer les forces du continent. Kataluna, qui n'a pas eu son Roi depuis plusieurs saisons, semble tenir le cap. Pendant que des hommes se démarquent dans la gestion du territoire, la Reine est toujours aussi absente du continent principal.

L'an 981 (Saison 2022) : Le soleil est de retour suite à un rituel fait par plusieurs personnes à Tormir. Les trois êtres originaux ont été vu sur Orbis, le Kraken, le Dévoreur et l'Opalin. La Tour fait de plus en plus parler partout dans Orbis. Castille est tombé sous la puissance katalunienne, mais le roi de Castille n'a pas été trouvé. La Reine Victoire est portée disparue.

L'HISTOIRE DE PRAVEN

L'an 687 : La famille de Geoffrey Renaut envahit l'île de Praven avec l'aide de quelques familles de Castille. La flotte des Spectra du Duché de Hur assure la sécurité des eaux au nord et à l'est de l'île, ce qui empêche les Portuaires de prendre les envahisseurs de Castille à revers. 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 688 : Les armées de Castille avancent rapidement dans les terres étant beaucoup plus habituées aux combats que les miliciens locaux, surtout que ceux-ci ne peuvent utiliser leur avantage maritime face à la Flotte des Spectra.

L'an 689 : Après avoir conquis près de la moitié de l'île, Geoffrey Renaut négocie la paix avec les Portuaires. Il sait qu'il pourrait probablement conquérir toute l'île, mais qu'il ne pourrait la tenir face à la rébellion qui s'en suivrait. Geoffrey devient le Comte des terres nouvellement acquises, qui deviennent le Comté de Vergis.

L'an 689 à 709 : Pendant 20 ans, le Comté de Vergis prospère suivant les réformes pour en faire un vrai Comté de Castille et la création du premier Conseil. Les Portuaires quant à eux s'implantent officiellement une limite territoriale. Les Portuaires de l'ouest forment la région de Tormir et ceux de l'est la région de Laronne. 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 : Le Roi de Castille débute une nouvelle invasion sur l'île de Praven afin de terminer la campagne débutée par la famille Renaut 20 ans plus tôt. 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 712 : Mort du Comte Geoffrey Renaut à l'âge de 64 ans, de cause naturelle. Il est remplacé par Tristan Renaut, son fils aîné. Il est sommé par le Roi de prendre ses responsabilités et de joindre la guerre contre les Portuaires s'il veut garder la tête. Il accepte à contrecœur, mais travaillera à limiter les pertes humaines.

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 mettre l'emphase sur la côte Est.

L'an 715 : Fin de la guerre contre les Portuaires sur l'île de Praven. Deux familles se sont illustrées dans la guerre et sont récompensées par des terres. Aldric Orphide devint Comte de Tormir, et Valérien Lars devint Comte de Laronne. 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 : Après plus de 100 ans de cohabitation sur Praven, la relation entre les cultures et entre les trois Comtés est à son apogée. Le nouveau Roi de Castille, un certain Stanislas Morgan, pense que les trois Comtes préparent une révolte et décide d'apporter des changements. Il redivise l'île en quatre, en ajoutant un nouveau Comté, dirigé par la famille Karal, qui aura la charge de la partie centre-sud de l'île. Le tout se passa dans un accord calme, surtout parce que les Comtés de Praven n'avaient pas du tout l'intention de se révolter. 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.

L'an 847 à 963 : Les familles Orphide, Lars et Renaut réalisent que le Roi ne leur fait que très peu confiance. Le Duc de Praven est toujours sur le continent et le Roi ne semble pas vouloir apporter de changements. 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 (Les Sœurs).

L'an 888 : Fête immense sur l'île où toutes les Seigneuries se joignent entre elles.

L'an 962 : Mort du Comte Mavérik Karal dans un naufrage ce qui laisse le Comté sans héritier. Sa fille aînée de 13 ans, Léa Karal, hérite étant donné l'absence d'héritier mâle. Cela met le Comté dans l'instabilité.

L'an 964 : La veuve de Mavérik, Éloïse anciennement Orphide, négocie une alliance avec la famille Renaut. Léa Karal est promise à Victor Renaut l'héritier du Comté de Vergis. Les Comtés de Vergis et de Karal seront fusionnés. 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 969 : Début de la grande maladie sur tous les continents et sur les îles de Praven et de Baliéna. Le port de Tormir continua grâce au travail des autorités à faire son commerce malgré la grande maladie, ce qui permit une prospérité économique malgré les temps difficiles.

L'an 970 : Rivalité entre la Seigneurie de Tormir et Laronne, les habitants de Tormir reprochent aux Laronniens de s'être protégés sur leur petite île et d'avoir refusé l'accès aux personnes des autres Seigneuries. Le commerce et les échanges diplomatiques y sont difficiles depuis.

L'an 972 : Disparition de l'Idiot à Vergis, la Seigneurie plongera dans des difficultés multiples, leur mine ne produisant plus rien. Un lien commercial sera établi entre Vergis et Tormir pour leur permettre de se rentabiliser, en fin d'année.

L'an 975 (Saison 2015) : Au huitième jour de la huitième semaine, l'Idiot des Vergis revint au village et les choses retrouvent alors un certain ordre. Un sommet eut lieu en Tormir afin de renouveler les ententes de commerce entre Castille et la République indépendante. Praven fut ébranlé un peu plus négativement. Il sembla y avoir plusieurs attaques d'Olikus dans la région et même l'Idiot de Tormir, **Jean-Eude**, fut kidnappé par ceux-ci. Par chance, les autorités en place et la population surent bien réagir et Jean-Eude fut rapidement sauvé. 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) : L'île de Praven a vécu une année divine très mouvementée. L'année commença par le meurtre d'un membre de la Confrérie des Dragons au banquet de la fonte des neiges. Un peu plus tard dans l'année, les Nemrods et leurs alliés ont réussi à refermer le puits d'Abysses qui était à leur école. Un Kraken est arrivé par la mer pendant des discussions à l'École. Traversant le Comté de Vergis sans faire trop de dommages, il aboutit et fut éliminé au Quartier du Lac par la présence de tous ces spécialistes. Le 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 du 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. Le titre tant convoité fut remporté par Victor Renaut Comte de Vergis nouveau Duc de Praven

L'an 977 (Saison 2017) : Coup de théâtre à Tormir ! Suite à un mariage haut en couleur lors du banquet de la fonte des neiges, la population reçut la visite d'un messenger royal. Le Roi Edward Morgan de Castille a officiellement déclaré la guerre à la République indépendante de Baliéna. Au même moment, les troupes de Kataluna auront débarqués sur l'île de Praven et forcé la reddition du peuple. Ils sont maintenant des kataluniens et sont traités ainsi. Le décret royal de guerre fut signé de la main du Duc Victor Renaut, père, 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) : Tous les idiots de Praven sont assassinés. Les différentes seigneuries sont maintenant divisées de nouveau et Laronne est sortie de sa tutelle à la fin de l'été, au soulagement de la population. C'est avec regret que le décès de dame Dolores Orphide a été déclaré, le jeune Seigneur utilisant la sagesse de quatre tuteurs pour assurer la prospérité de Tormir. Le Roi de Kataluna se prépare à débarquer sur Castille, il a été vu brièvement sur l'île de Praven. Selon les rumeurs, les Lames noires seraient responsables des assassinats perpétrés sur les Idiots. Irisil a été mise en déroute mais Septan est toujours libre et terrorise de son seul nom le petit peuple.

L'an 979 (Saison 2019) : La vie sur Praven semble tranquillement reprendre un cours plus normal, l'économie reprend, et beaucoup de nouveaux visages sont vus dans la région. Aubeforge est officiellement inaugurée en présence de plusieurs membres du conseil et des discussions commencent sur le partage d'informations. Des brèches vers les Méandres s'ouvrent sur Praven, comme ailleurs. Les habitants commencent à voir des créatures des Méandres en sortir dont certaines bienveillantes, bien que loin d'être la majorité. Une faille est créée par Septan dans la ville de Tormir mais elle a pu être refermée et ce-dernier semble avoir été vaincu. Des Propimkus seraient nécessaires pour fermer les brèches vers les Méandres, mais c'est entre autres le bâton de Viktor qui a pu aider à fermer la faille.

L'an 980 (saison 2020-2021) : Des créatures des Méandres et des Sibyllins ont été vu sur l'île. La menace de ces derniers est de plus en plus ressentie. Ils sont structurés et organisés. La Reine a formé un conseil de guerre où elle a nommé un commandant des troupes, un maitre roussin et un intendant à l'approvisionnement. Ces hommes sont tous aidés de conseillers. La stabilité de Praven n'est toujours pas établie et les bases qui commençaient à être installées ont été ébranlées par les brèches et l'inconnu qui s'y cache.

L'an 981 (Saison 2022) : Les hommes ont continué à réussir les épreuves de la tour d'or puisque tout semble indiquer que différentes menaces veulent elles aussi accomplir les étapes. Chaque étape semble libérer un enfant du vice. Les êtres originaux se sont choisis des représentants dans le peuple de Praven. Si le Dévoreur et l'Opalin semblent vouloir s'allier, le Kraken reste fidèle à sa nature chaotique et dangereuse. Les Sibyllins continuent à roder et une augmentation de la présence de créatures abyssales a été remarqué.

MYTHES, FOLKLORE, RELIGION

DIVINITÉ :

Il y a un seul et unique Dieu qui a créé le monde et qui est vénéré. La force de la foi n'est donc pas en lien avec la croyance de son existence, mais plutôt dans l'adhésion aux voies qu'il a enseignées aux peuples. Les voies à suivre sont au nombre de 8 Vertus qui sont expliquées dans 8 « leçons de Dieu ». Chaque ville ou Seigneurie a une Vertus privilégiée, même s'il est recommandé de toutes les suivre le plus fidèlement possible.

Tout d'abord, on retrouve l'humilité qui est prisée à Tormir, sinon il y a la charité, la justice, la sagesse, la solidarité, la vérité, la foi (pureté) et le dévouement qui font partie des priorités divines.

Inversement, Dieu porte un dégoût et un abandon face aux gens faisant preuve d'avarice, d'orgueil, d'acédie (paresse), de jalousie, d'hypocrisie (manipulation), d'ignorance, de bestialité et de trahison.

Il n'y a ni paradis ni enfer. Quand quelqu'un meurt, il peut se réincarner pour continuer ses apprentissages dans les voies divines après un passage dans les méandres.

Méandres

Les méandres sont une partie importante d'Orbis. Elles y recèlent des créatures, des règles et des lois différentes de celles d'Orbis. Il est important pour se réincarner que l'âme puisse y pénétrer. Les connaissances sur les méandres ne permettent pas de savoir si les abysses s'y retrouvent mais des brèches et des failles entre Orbis et les méandres ont été vues dans Orbis. Le passage de l'âme dans les méandres est primordial à la réincarnation et la poursuite de l'évolution de l'âme.

Le clergé est une classe à part et extrêmement influente dans le monde. Il n'est pas soumis aux séparations des continents entre les Rois et Seigneurs. Il forme un seul et même front en étant divisé en 8 factions spécialisées selon leurs talents et leurs envies. Le sanctuaire principal se trouve sur Castille, mais chaque royaume possède un lieu de culte où agissent ses membres.

FOLKLORE :

Les Croyances Religieuses

Le chiffre 8 est très important dans le monde. Il représente les 8 jours de la création de Dieu, le fait que tous les 8 ans, Dieu s'adresse à tous les peuples. Il est synonyme de chance, de renouveau et d'éternité. À l'inverse, le 7 est mal vu, on tente de l'éviter. Par exemple, lors d'un conseil de ville ou de région, on privilégie 8 membres à table. Advenant la présence de 7 personnes à une rencontre, un membre peut même s'exclure pour éviter que la rencontre se tienne dans de telles conditions.

Une ville qui se veut prospère à un idiot du village heureux et en santé. L'inverse se fait ressentir drastiquement dans la population. On dit d'un idiot qu'il est le choisi de Dieu pour veiller sur la région. Toute la population est aimante à son égard. On le loge, le nourrit, l'écoute et il est un confident qui, malgré sa logique simpliste, regorge bien souvent de sagesse.

Kataluna a comme rite funéraire de brûler ses morts. De grandes veillées sont organisées pour les plus nobles et de simples bûchers suffisent pour les gueux.

Êtres originels

Ils se sont présentés comme les êtres originels. Trois êtres que Dieu aurait créés pour diriger une partie de son univers. Chacun d'eux se sont choisis des élus pour les représenter et parler en leur nom.

Zara-gul (Kraken) : Il règne sur les Abysses. Il s'est montré chaotique mais capable de discuter avec les hommes, faisant plus de demandes et en imposant sa volonté.

Resly (Opalin) : Être ailé qui œuvre sur Orbis. Quoique sa lumière a rassuré tout le monde, ses intentions ne sont pas encore connues.

Bérégoth (Dévoreur d'âmes) : Être lié aux méandres qui aurait été libéré depuis peu de sa prison. Il a été l'être ayant exprimé le plus les enjeux de leurs présences et le besoin de reprendre un équilibre pour les âmes des méandres à Orbis.

Signes Karmique :

Les signes astrologiques Karmique changent tous les 8 de chaque mois. Ils font partie du folklore de chaque région et culture. Chaque signe a ses forces et ses faiblesses. Même si rien n'est prouvé, on s'y réfère parfois pour justifier une action ou une réaction à un événement. On retrouve dans la liste, le loup, le faucon, le serpent, le kaftar, l'ours blanc, le corbeau, le requin, la fourmi, le cerf, la chouette, le lion et la baleine.

Les croyances kataluniennes

Lors des pleines lunes associées avec un changement de signe Karmique, les kataluniens ont des rites ou fêtes qui durent toute la nuit, allant de la chasse nocturne au grand festin, dépendamment de quel signe est en changement.

Fête de l'édification : Fêtée tous les 8 ans pour célébrer la création du monde par Dieu, cette fête qui dure 8 jours est vécue avec des variantes selon les cultures, mais célébrée partout dans le monde sans exception.

Fête de la fonte : Fête de la région de Praven qui suit l'hiver. Elle signifie la fin de la période de froid intense et la renaissance de la nature.

La foire annuelle de Tormir : Cette foire est organisée par le Comté de Tormir chaque année. C'est généralement le bon moment pour prendre du bon temps et profiter un peu de la vie. Certains y sont pour le commerce et d'autres y participent pour les différentes compétitions et tournois possibles.

Autres cultures

Il existe d'autres cultures sur Orbis qui sont plus rares ou discrètes.

Maraudeurs : Peuple divisé par petits clans. Ils ne possèdent aucun royaume et aucune terre propre à eux. Ils ne se proclament pas comme un peuple, s'assimilant par eux-mêmes dans les peuples des régions qu'ils habitent.

Elfes : Une des seules cultures qui est aussi une race distincte. Les elfes sont très discrets et méfiants des autres cultures.

Ambrinniens : Originaire du volcan Ambrinn selon les rumeurs, très peu est connu de cette culture. Ceux qui les ont aperçus disent qu'ils ont l'air malade, et qu'ils possèdent le teint blanchâtre sur un corps frêle avec le dos voûté.

Les monstres et créatures mythique (humanoïdes ou non) :

Kaftar : Les kaftars sont des créatures terrestres craintes et très dangereuses.

Olauss : Il s'agit de serpents de mer géants. On raconte avoir vu des bateaux tirés par eux.

Loup-garou : Créature apparaissant dans les contes et légendes de Castille. Ils seraient situés dans la grande forêt entre Mercurli et Travorlion. On raconte qu'ils capturent les enfants qui rôdent dehors les soirs de pleine lune.

Hur-rack (Homme-Ours des montagnes de Kataluna): Grand hybride des montagnes de l'est de Kataluna, cet homme-bête est solitaire et vit dans les cavernes à flanc de montagnes et les pics enneigés.

Gouris : Hommes-rats vivant dans les souterrains méandreux d'Orbis, ces hybrides sont organisés en société hiérarchique. Ils communiquent avec de petits cris, sifflements et grognements pour constituer un langage complexe mais qui prouve leur grande intelligence.

Vampire : Humanoïdes discrets et infiltrés dans la société et les diverses cultures d'Orbis. Très peu est connu sur eux mais, on sait qu'ils œuvrent dans l'ombre, et qu'ils travaillent spécialement à l'avancée de leurs vertus... ou de leurs vices.

Il existe une multitude d'autres créatures rapportées par la populace, mais celles-ci représentent plus souvent des mythes que la réalité.

FAMILLES ET CLANS INFLUENTS

Le Royaume de Kataluna est dirigé par le Roi Valroi et est géré par 8 clans qui se séparent les Duchés et Comtés.

Le Royaume Castille est quant à lui dirigé par le Roi Edward Morgan et est divisé en 7 Duchés qui contiennent plusieurs Comtés, dirigés par une ou deux familles plus importantes.

Il en va de même pour le reste d'Orbis. Voici donc les familles les plus connues et réputées. Vous remarquez que celles que vous connaissez au début du jeu viennent de votre région, mais certaines sont si importantes qu'elles traversent les continents de par leur réputation ou leurs accomplissements.

CLANS POLITIQUES ET ROYAUMES

Les familles royales : Morgan, Durh, Moreno, Augusti et le clan Valroi.

Castille : Royaume à l'est d'Orbis dirigé par Edward Morgan.

- Héraldique : Fond Noir et Rouge, Taureau Doré

Kataluna : Royaume au sud d'Orbis dirigé par Valroi chef du clan du même nom.

- Héraldique : Fond Vert et Orange, Lion Cuivre

Andal : Partie ouest de l'ancien royaume d'Andallyce dirigée par Virantyl Vitalys en l'absence de Loïc Durh.

- Héraldique : Fond Vert et Mauve, Cheval Bronze

Argal : Partie est de l'ancien royaume d'Andallyce dirigée par Guillermo Augusti

- Héraldique : Couronne d'acier sur fond violet

Argar : Partie nord de l'ancien royaume d'Andallyce dirigée par Damyan Moreno

- Héraldique : Œil violet avec trois étoiles au-dessus sur fond bleu.

République indépendante : Dirigée par un sénat sous la tutelle du Doge Zurif Alarim, qui succède à sa femme Gabrielle Monteluna qui terminait un mandat allongé de quelques années.

Héraldique : Baleine argent sur fond bleu

- NB : À Baliéna, la queue de baleine est souvent utilisée seule dans les représentations

CLANS ET FAMILLES ÉCONOMIQUES

La famille Alvarez: Cette famille seigneuriale bourgeoise a fait fortune au fil des années et reposerait maintenant sur une véritable montagne d'or. Atteignant le zénith de leur influence commerciale, ils ont ensuite décidé de fonder l'Université du commerce et des échanges de Tromar en Argal.

La famille Dragomir : Le dirigeant cette famille dirige un commerce florissant dans son Comté. Il a des points de vente dans tous les ports du monde ou presque. La famille est dans le commerce depuis la création du monde, semble-t-il.

La famille Ludic : C'est la famille responsable de la création des meilleurs alcools de Castille. Elle en a d'ailleurs presque le monopole qu'elle partage difficilement avec des familles moins connues.

La famille Vongol : Ces Portuaires sont considérés comme les meilleurs commerçants de la République et sont à l'origine de la fondation de l'Université du commerce et des échanges de Baliéna.

CLANS ET FAMILLES MILITAIRES

Le clan Valroi : Craint pour sa force de frappe, le dirigeant de la famille s'est proclamé Roi du continent de Kataluna.

Le clan Orvan: Présent sur le continent de Kataluna depuis plus de 120 ans, ces portuaires originaires de Castille sont maintenant situés à Garristva. Leurs talents et prouesses sur le champ de bataille leur ont permis de créer l'école militaire de Phartinom.

La famille Coralius : Elle détient une flotte navale dangereuse et peu peuvent se vanter de pouvoir la concurrencer. C'est une famille dont les membres étaient mercenaires jusqu'à ce que le Roi Edward Morgan leur fasse une offre que l'on dit indécente.

La famille Merrow : Cette famille seigneuriale a un passé des plus héroïque voir légendaire. Fondateurs de l'école de Merrow, ce sont eux qui ont développé les premières techniques pour éliminer les Krakens et résister à la peur viscérale qu'ils apportent.

La famille Augusti : Située dans la capitale de Lamtry, cette famille maintenant royale a commencé par se tailler une place dans la noblesse par leur talent sur le champ de bataille vivant souvent par le fer et la politique du fait accompli.

AUTRES CLANS ET FAMILLES

Le clan Prilivar : Dans les terres du Roi Loïc, ils sont des esclaves affranchis qui ont fait partie des négociations avec le Roi pour la libération de tous les Yamash.

La famille Vitalys : Une des rares familles elfiques reconnues et influentes. L'un des membres les plus importants est le conseiller du Roi Loïc Durh, Virantyl Vitalys.

La famille Roucarf : Cette famille noble détient le port principal de Castille. C'est elle qui fait par la suite les échanges maritimes avec les Duchés et autres familles marchandes du continent. C'est aussi eux qui accueillent la flotte royale des Morgan.

Le clan Ursidaé : Seul clan n'ayant pas de territoire fixe et vivant de manière nomade, ce clan Hyénois est le plus ancien de Kataluna. Discrets dans ses origines, on dit qu'ils sont des dompteurs d'ours et seraient même capables de contrôler des créatures encore plus impressionnantes qu'on appelle les Uraques.

ÉCOLES RÉPUTÉES

École légendaire de Merrow : École militaire la plus réputée et très sélecte située à Tormir. C'est elle qui forme les fameux Nemrods.

Institut de la Loi : Là où les léviathans les plus réputés sont formés. Elle est située dans la capitale d'Andal.

Sanctuaire des préceptes : Premier centre religieux, on y entrepose une des deux copies des leçons de Dieu rédigée par Ézékiel Dytranvis.

Les Universités du commerce et des échanges : Ces quatre écoles sont situées sur chaque royaume. Elles rallient les trois familles importantes ainsi qu'un sénateur qui ont voulu prouver que tout peut fructifier.

École navale de Baliéna : En république indépendante, l'école la plus réputée pour tout connaître sur les expéditions navales, les combats et le transport de marchandises. Leur polyvalence sur les divers types d'enseignement la rend très connue.

École militaire de Morgan : Créée par la famille royale au tout début, elle forme les meilleurs officiers, souvent caractérisés comme des dirigeants charismatiques et craints de tous pour leur stratégie et leur leadership.

Le centre des arcanes : Une des uniques écoles où on apprend la magie dans des cours plus magistraux. Il est très coûteux d'y envoyer quelqu'un, mais les offres de techniques d'apprentissages diversifiées, spécialisées et adaptées la rendent la plus performante qui soit.

GUILDES, CONFRÉRIES OU ORGANISATIONS

Aubeforge : Regroupement pour la lutte contre les Abysses ayant plus qu'un pied à terre d'enseignement dans Orbis. Il regroupe la plupart des organisations spécialisées dans la chasse aux abysses.

Nemrods : Tous formés à l'école légendaire de Merrow, les élèves de cette école vivent sous un principe de confrérie liée par un lourd serment. Ils sont formés principalement pour combattre la menace Kraken et abyssale.

Dragons : Souvent recrutés en dernière année au centre des arcanes, cette organisation regroupait de puissants mages qui ont su allier magie elfique à l'art de combat. Ils sont indépendants, mais travaillaient souvent en collaboration avec le Roi d'Andallyce. Depuis la création d'Aubeforge, la majorité des Dragons ont rejoint ce nouvel ordre, mais de rares individus sont restés indépendants.

Janissaires : Originaire de Castille, ces guerriers sont spécialistes des terrains hostiles et concepteurs des armures d'écaillés de scarabée.

Jurandes : Maîtres Forgerons et Armuriers de Baliéna. Ils seraient les maîtres d'œuvres des Lames tueuses de Kraken.

Chêne Soigneurs : Cette organisation de Kataluna est spécialisée dans la création de divers potions, mixtures et onguents contre les Abysses et les Kraken.

Messagerie Renard : Presque impossible à attraper, les Renards sont la méthode de messagerie la plus sûre et efficace de tout Orbis. On les retrouve presque partout dans le monde et ils refusent très rarement une livraison, surtout si elle est bien payée.

La Rose des Vents : Guilde s'étendant dans Orbis avec une vocation d'enseignement, elle est aussi réputée pour utiliser d'anciens mercenaires qui travaillent pour le bien de la population à accomplir différentes

Les regroupements suivants sont moins connus de la population générale.

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 et d'invoquer des créatures des Méandres appelées « Génie ». Ils sont généralement mal vu de la population. Plusieurs peuvent posséder les créatures qu'ils invoquent.

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 restreint. 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 qui tire ses origines en Andallyce. La grande Kaliska était une dompteuse de Kraken, du moins c'était comme cela qu'elle s'était fait connaître. Ce n'est que plusieurs années plus tard que l'on comprit que c'était aussi elle qui les invoquait. Kaliska fut vaincu mais son culte, lui,

survécu et continua de rassembler magiciens abyssaux et autres crapules sans vertus. Récemment, les rumeurs courent comme quoi la grande Kaliska serai revenu sur Orbis à travers un Avatar humain et qu'elle serait à Praven.

SYSTÈME CLÉRIICAL

La façon dont fonctionne le système clérical n'est bien connue et comprise que par les membres du clergé. Vu leur participation à différents niveaux de la société, certains, grâce à leur rôle, sont plus connus. Il n'y a pas de dirigeant suprême dans le système du clergé. Les décisions importantes comme les priorités à déterminer sont décidées par 8 Gardiens qui sont choisis tous les 8 ans. Ils sont les représentants des différentes Vertus et aussi des différentes branches ou factions du clergé.

Quand on choisit de se consacrer et de suivre les leçons de Dieu, il faut se rendre à l'un des sanctuaires ou temples de Dieu, connus sous le terme de Phares. De là, on est dirigé vers les sanctuaires du passage. C'est eux qui permettront, en lien avec les forces de l'aspirant, de diriger le nouvel élève vers la bonne faction du clergé. Tous les membres du clergé sont égaux. Chacun porte un rôle primordial dans la société et auprès de Dieu.

La chose dont nous pouvons être sûr est que les suivants des leçons de Dieu, les Guides, sont impliqués dans toutes les sphères de la société. Leur but étant bien sûr d'aider à suivre les désirs du divin et aussi de protéger et préserver la paix.

TITRES

- Initié : Une personne qui vient d'être accueillie ou acceptée au sein de la religion.
- Guide : Un initié ayant réussi les tests de passage et choisi sa Faction. La plupart des religieux qui gèrent les Phares ou qui sillonnent Orbis sont des Guides. Les Guides qui entretiennent un Phare sont appelés Veilleur.
- Vigile : Surtout un titre politique, les Vigiles sont ceux qui dirigent les fiefs religieux au nom du clergé.
- Gardien : Tel que mentionné plus haut, les 8 Gardiens sont ceux qui représentent les Vertus et les Factions.

FACTIONS

- Vocaciel : Ce sont les représentants qui font partie des discussions liées aux territoires, aux relations entre les cultures et les continents.
- Runistique : Ils sont ceux qui usent et œuvrent de la puissance de la magie divine.
- Ordiste : Ils sont les hommes de mains qui protègent les membres importants du clergé dans l'ombre.
- Factionnaires : Combattant émérite et fier protecteur de la vie, les factionnaires ont œuvrer longtemps surtout près des bords du monde.
- Précepteurs : Ceux-ci s'assurent que le clergé soit toujours indépendant financièrement.
- Gryscendre; Ils sont à la recherche des idoles et ceux qui ont les capacités de le devenir.
- Fabellys : Ils font aussi parti du quotidien des seigneuries et s'implique à leur manière dans celles-ci. C'est eux qui expliquent les leçons de Dieu et les vertus.
- Aurore : Ceux-ci ne vivent que pour les autres et aident ceux qui n'ont pas plus le moyen de s'aider eux même

SYSTÈME SEIGNEURIAL

Les titres, la noblesse et la hiérarchie sont une part très importante du monde d'Orbis. C'est le cas aussi dans les nations sans Roi, comme la République de Baliéna, bien que ce soit à des niveaux différents.

Tous les titres de noblesse sont transmis de père en fils ou donnés par un noble autorisé par le Roi. Une fille peut hériter seulement s'il n'y a pas de fils. Il n'est pas rare par contre que, dans cette situation, un cousin tente de prendre le titre pour lui-même et, avec des connexions, ait de bonnes chances d'y parvenir. Les titres de propriété sont habituellement légués aux descendants, mais peuvent également être vendus à des tiers.

Tout n'est pas perdu pour une personne n'étant pas née dans la bonne famille. Plusieurs titres de noblesse ont été donnés à des chevaliers, officiers ou autres individus en récompense à diverses actions. Autant que des nobles mineurs ont pu monter les rangs de la Noblesse.

Les politiques kataluniennes permettent également dans certains cas à des nobles mineurs ou gens influents de réclamer un Casus Beli pour mettre la main sur certains titres ayant été laissé vacant ou étant disponible pour diverses raisons.

ANTÉCÉDENTS D'UN VASSAL

Lorsqu'une personne acquiert un titre d'importance ou de noblesse, elle a habituellement l'un des antécédents suivants (entre autres) :

Baron : Chevalier, officier militaire, mercenaire adoubé, héros de guerre

Bourgmestre: Riche marchand, bourgeois, conseiller

Vigile : Guide, Chapelain, Veilleur

LES SEIGNEURS

Mineur

- **Baron** : Noble qui jure fidélité à son Seigneur (habituellement un Comte) et qui a des devoirs militaires envers celui-ci. En retour, il reçoit un fief qui peut contenir un fort. Une fois un titre de Baron acquis, il devient héréditaire. Un baron est seigneur des Chevaliers fieffés qui sont établis dans sa Baronnie.
- **Bourgmestre**: Homme qui jure fidélité à son Seigneur, qui a des devoirs économiques et politiques envers celui-ci et qui dirige la capitale du Comté. Un Bourgmestre est habituellement passé au vote parmi des candidats ou nommé par le Seigneur afin de diriger la ville. Le mandat d'un Bourgmestre est habituellement de deux ans. Un Comte peut décider de prolonger son mandat, mais réserve habituellement ce droit que pour des circonstances particulières.
- **Vigile** : Homme de foi qui jure fidélité à Dieu et à un Seigneur. Il a des devoirs militaires et politiques envers ceux-ci. En retour, il reçoit une parcelle de terre qui peut contenir une Maison d'Ézékiel.

Intermédiaire

- **Comte** : Homme qui jure fidélité à son Seigneur (le Duc) et qui a des devoirs économiques, politiques et militaires envers celui-ci. En retour, il reçoit un Comté qu'il peut faire prospérer. Le Comte a des vassaux sous sa juridiction qui ont des devoirs envers lui.
- **Marquis**: Homme qui jure fidélité à son Seigneur (le Roi) et qui a des devoirs politiques et militaires envers celui-ci. En retour, il reçoit un Marquisat qui représente l'équivalent d'un Comté, à la différence qu'il a une frontière terrestre avec un royaume ennemi. Le Marquis a des vassaux sous sa juridiction, qui sont des chevaliers et des Barons du Marquisar, qui ont des devoirs envers le Marquis.

Supérieur

• **Archiduc** : Homme qui jure fidélité à son Seigneur (le Roi) et qui a des devoirs politiques et militaires envers celui-ci. En retour, il reçoit un Archiduché qui contient un nombre plus ou moins grand de duchés. L'Archiduc a des vassaux sous sa juridiction, qui sont des Duc, Marquis, Comtes, chevaliers et Barons de L'Archiduché, qui ont des devoirs envers l'Archiduc.

• **Duc** : Homme qui jure fidélité à son Seigneur (le Roi) et qui a des devoirs politiques et militaires envers celui-ci. En retour, il reçoit un Duché qui contient un nombre plus ou moins grand de Comtés. Le Duc a des vassaux sous sa juridiction, qui sont des Comtes, chevaliers et Barons du Duché, qui ont des devoirs envers le Duc.

Suprême

• **Roi** : Homme qui a l'autorité suprême au niveau politique, économique et militaire du royaume.

AUTRE TITRE D'IMPORTANCE

Régent : Personne responsable de diriger un fief ou un Comté en l'absence prolongée du Seigneur ou au nom d'un enfant.

Chancelier : Conseiller responsable de la diplomatie avec les autres Seigneurs.

Chapelain : Conseiller responsable du respect des Vertus dans la seigneurie.

Intendant : Conseiller responsable d'aider dans la gestion de la seigneurie, voir remplacer le Seigneur au besoin.

Maréchal : Conseiller responsable des affaires militaires de la seigneurie.

Trésorier : Conseiller responsable de l'argent et des biens de la seigneurie.

Chevalier : Vassal d'un Baron, et plus rarement d'un Bourgmestre ou d'un Vigile.

Sénateur : Responsable d'une petite région du territoire, historiquement les divisions qui étaient des baronnies ou bourg. À Baliéna, les sénateurs actuels sont, pour la plupart, issus d'anciennes familles nobles connues pour leurs Vertus.

Consul : Représentant des Sénateurs pour une grande région administrative équivalente à un Duché.

Doge : Premier dirigeant d'une république. Le doge Préside le sénat qui en découle.

ÉQUIVALENCE DE TITRE SELON LES CULTURES OU RÉGIONS

Vous trouverez ici une équivalence de titre selon certaines cultures ou régions. Par exemple, un noble Sablier dirigeant un Comté préférera le terme Vizir plutôt que Comte.

Seigneurial	Sablier	Hyénois	Elf	Baliéna
Baron	Bey	Chef	<i>Kshatriyas</i>	Sénateur
Bourgmestre	Pachas	Chef	<i>Vaishyas</i>	Sénateur
Vigile	Calif	Chef	<i>Brahmanes</i>	Sénateur
Comte	Vizir	Jarlas	<i>Vice</i>	-----
Duc/Marquis	Émir	Jarl	-----	Consul
Roi	Sultan	Roi	<i>Intouchable</i>	Doge

NOBLESSE

Les nobles sont une classe à part de la société. Ils ont souvent des droits que le bas-peuple n'oserait revendiquer et peuvent prendre des décisions ou porter des actions qui pourraient avoir des impacts sur la population normale, parfois avec peu ou pas conséquences sur eux-mêmes.

Ces privilèges sont également à deux sens. Par exemple, si un paysan attaque un Noble, les lois sont plus sévères que si le paysan s'attaquait à une autre personne de son rang social. De ce fait, si un noble commet un crime même le pire qu'il soit, aucune autorité ne peut le mettre à mort sans un procès honorable.

Également, les nobles ont presque toujours le choix de régler le procès par un Duel Judiciaire (également appelé jugement par combat ou ordalie), et laisser Dieu les juger. Ces nobles peuvent eux-mêmes prendre les armes ou trouver un Champion qui sera son bras.

À L'ÉTRANGER

Un noble qui sort de sa zone de contrôle, que ce soit un Baron, ou autre, garde la plupart de ses privilèges et droits, mais n'aura pas nécessairement la même autorité que s'il était dans sa juridiction. Ces privilèges et droits peuvent varier si le noble sort de son Royaume ou pas, mais au minimum, même pendant une guerre, tous les nobles doivent être respectés selon leur rang sous peine de représailles.

Cependant, même un noble n'est pas au-dessus des lois. S'ils veulent avoir justice pour un tort qui leur est causé, ils doivent s'assurer de respecter les protocoles en place.

REVENDEICATIONS

Dans le Royaume de Kataluna, certaines circonstances peuvent permettre à des nobles de revendiquer des titres de noblesses tel que celui d'une Baronnie.

Lorsqu'un titre est ouvert aux revendications, toute personne qui répond aux exigences requises peut appliquer pour l'avoir. Ces demandes sont d'ordre public puisque Kataluna croit que la personne la plus méritante doit l'emporter, et le seul moyen d'accomplir cet objectif est de garder le processus ouvert. Il n'en reste pas moins que les Clans ne veulent pas nécessairement n'importe qui, et les prérequis pour pouvoir faire la revendication marquent les limites qui sont acceptables. Par exemple, un titre de Comte est habituellement disponible uniquement à un Baron faisant parti du Comté en question, ou à un fils de Noble étant trop loin dans la lignée d'héritier de son propre Comté ou Duché. En plus de ce prérequis, le Noble revendiquant doit également amasser une somme en orbes pour la couronne, et avoir le support de d'autres nobles situés dans la région en litige. Chaque noble qui réussit à répondre à tous les prérequis reçoit De Facto un Casus Belli spécial et temporaire contre ses opposants. Les modalités du Casus Belli seront indiqués sur celui-ci.

Pour contester un Titre entre les mains d'un noble, et par le fait même enclencher le processus, un noble doit apporter sa requête à une entité supérieure, soit au Duc pour ce qui touche à une Baronnie ou au Roi pour un Comté ou Duché. La requête doit être complète avec suffisamment d'informations pour expliquer la demande, mais aussi les preuves nécessaires. Il ne faut pas simplement « ne pas aimer » le noble...

CASUS BELLI

Un Casus Belli est, littéralement, une « occasion de guerre ». C'est un droit donné à un noble par son Seigneur de déclarer la guerre contre une tierce partie suite à une ou des actions posées par cette partie. Toute action portée contre la tierce partie est donc pré-approuvée et n'engendrera pas d'actions légales envers le porteur, tant que ces actions restent en ligne avec le Casus Belli. Toute action portée par une personne sans, ou en dehors des limites, d'un Casus Belli se verra puni selon les Lois locales.

Tout individu ayant un niveau de Noblesse de 2 ou plus commettant un crime pourra bénéficier d'un traitement privilégié avec la justice. Celui-ci peut soit exiger d'avoir un procès équitable par ses pairs ou demander « Duel Judiciaire ». Dans les deux cas, Dieu s'assurera toujours que l'homme juste triomphe. Un verdict de culpabilité pourrait donner un Casus Belli contre l'accusé.

Un Casus Belli est le seul moyen légal de résoudre un conflit entre deux organisations ou individus.

ÉTIQUETTE

L'étiquette est le code de conduite envers les personnes possédant un minimum de Réputation ou de Noblesse. Il en va de soi lors d'une rencontre entre deux individus de se présenter comme il se doit et d'utiliser l'étiquette afin de mener à bien la discussion. Un manque à l'étiquette pourrait froisser ou même offusquer l'un ou l'autre des interlocuteurs. Dans l'étiquette, le cérémonia et la révérence en font partie. Lorsque l'on parlera de Seigneurs, on parlera du plus haut statut dans la situation.

LE CÉRÉMONIA

Le cérémonia inclut les diverses étiquettes à respecter dans les situations publiques.

- Le lever seigneurial : Lors de l'appel et présentation du seigneur tous les convives doivent se taire et se tourner vers l'entrée du Seigneur, se lever. La même conduite est attendue lors du départ de ce dernier.
- Les repas, banquets : Le seigneur invite ses convives à partager sa table. Il doit être le premier à manger.
- La priorité de parole : On n'interrompt pas le seigneur. Si le seigneur prend la parole, on se tait.
- Les mains visibles : À l'exception de la révérence, les mains doivent être visibles en tout temps ainsi que non armées.
- La trinque : Cérémonia typiquement katalunien, la trinque sert à conclure une audience, une décision commune, une alliance ou une négociation fructueuse. La trinque consiste aux membres présents à cogné leurs gobelets ensemble et à boire l'entièreté du contenant. Ce cérémonia est utilisé là où il n'y a pas de scribe de présent ou de disponible. La trinque à la même force de loi qu'un acte rédigé par un léviathan.

LA RÉVÉRENCE

La révérence fonctionne par le rang de Noblesse (Nx /compétence politique). Lors d'une audience, la personne rencontrant le maître des lieux est celui qui reçoit les révérences. Dans le cas d'un terrain neutre, c'est celui qui détient le plus bas titre qui doit faire la révérence. Une révérence est de mise lors d'une entrée dans un lieu où sont présents plusieurs nobles ou lors d'une présentation de courtoisie.

Exception : Entre militaires, peu importe le grade ou le statut, la révérence consiste à avoir le visage découvert et à saluer, la main droite ouverte, l'index coller sur le haut de la tempe du même côté. Cependant, le militaire avec le grade le plus bas doit attendre que son supérieur le salue avant de terminer son propre salut.

LE JEU

COSTUME ET DÉCORUM

Les activités Kraken nécessitent un costume impeccable et réaliste. Nous exigeons un certain niveau de « décorum », afin que tous puissent vivre une expérience des plus agréables. Nous nous réservons le droit de refuser des costumes jugés inappropriés. Pour toutes questions, veuillez contacter info@gnkraken.ca.

Pour être acceptable, votre costume aura besoin : d'un fourreau pour votre arme (si applicable), d'une bourse, de souliers/bottes sans marque (éviter à tout prix les *running shoes* blanc ou souliers de skate). Nous recommandons des bottes de travail ou autres chaussures neutres. Les jeans et t-shirts sont aussi à oublier. Priorisez des chemises à bras amples ou un tabar.



À VOTRE ARRIVÉE

1. Dirigez-vous vers votre campement pour décharger vos bagages et installez-vous pour votre fin de semaine.
2. Allez stationner votre voiture au stationnement à l'entrée du terrain.
3. Passez au kiosque d'inscription pour valider votre paiement ainsi que votre personnage, recevoir votre argent de jeu et autres.
4. Faites valider vos armes et boucliers au kiosque d'homologation.

Optionnel:

5. Passez au kiosque du jeu virtuel pour vous y inscrire, poser vos questions et avoir accès à votre banque.
6. Passez au kiosque quête et question à l'organisation (les chefs de groupe doivent obligatoirement passer à ce kiosque)

RÈGLEMENTS POUR LE CAMPING

1. Toutes les automobiles devront être stationnées le long du chemin public et tous du même côté. Un nombre très limité de stationnement est disponible près du camping, écrivez-nous à l'avance pour nous réserver une place et fournissez-nous la raison pour laquelle vous devriez avoir un stationnement plus près du terrain (Ex : raison médicale, vous devrez quitter à plusieurs reprises lors de la fin de semaine, vous dormez dans votre auto, etc...) Le fait de nous écrire ne vous donne pas automatiquement l'accès à une place de stationnement près du terrain de camping.
2. **Aucun feu, flamme ou chaleur excessive ne seront tolérés sur le site du camping (ex. : brûleurs, torches à l'huile, chandelles, brûleurs au propane...) à cause de la proximité des tentes avec le boisé. Des zones avec tables seront dédiées à la cuisine.**
3. **Ne pas laisser de résidus ou tout autre débris de la consommation humaine sur le site, question d'hygiène et de salubrité. Des poubelles et des bacs de recyclage seront dédiés à cette fin.**
4. Vous êtes responsable de déposer vos déchets dans les endroits prévus à cet effet.
5. Des toilettes seront à la disposition des joueurs. Le respect de la salubrité et la bonne conscience des règles élémentaires vous seront demandés. En cas de problème, avertissez un membre de l'organisation et nous ferons le nécessaire. Il se peut que l'eau soit trouble.
6. Aucun tapage de toute sorte ne sera toléré entre 23h et 8h sur le site. Soyez conséquents, évitez le combat près de l'entrée du site par respect pour les autres participants qui dorment.
7. **Aucune consommation de drogue ne sera tolérée en jeu sur le terrain du GN,**
8. Ne pas jeter vos mégots de cigarettes par terre, il y a des ronds de feu ou encore mieux, utiliser de petits contenants en plastique hermétique facilement insérables dans votre bourse.
9. Les tentes non décorum doivent être exclusivement montées sur le terrain de camping non décorum. Si vous avez des questions à cet effet, veuillez contacter l'organisation.

RÈGLEMENTS SUR LE TERRAIN DE JEU

1- Avant de pouvoir entrer en jeu, vous devrez faire tester vos armes et vos armures. Si une arme est jugée non réglementaire, vous ne pourrez pas vous en servir.

2- Une réunion d'avant GN, servant à répondre à vos questions sur le jeu ou pour permettre à l'organisation de donner ses dernières directives, aura lieu à l'accueil sur le coup de 21h le vendredi soir du GN. Noter qu'il est obligatoire d'assister à la réunion d'avant GN. Une deuxième rencontre pourrait être prévue si nécessaire.

3- Les feux seront tolérés aux endroits qui sont prévus à cette fin (ronds de feu). Il y aura des torches sur le terrain. Ne pas les déplacer sans raison valable. Ne laissez pas un feu sans surveillance. En cas d'interdiction de la SOPFEU, aucun feu ne pourra être allumé pendant l'activité.

4- Aucun bâtiment ne devra subir de dégâts. Les bâtiments sont d'usage décoratif et utilitaire. Veillez à les garder en bon état et tels qu'ils étaient avant votre venue.

5- Aucun déchet non-organique ne devra être laissé après votre départ (des toilettes sont disponibles sur le terrain). Pour tous les autres déchets, veuillez utiliser les poubelles et les bacs de recyclage.

6- Ne pas faire de dommages à la flore. Il est interdit d'enlever l'écorce d'un arbre pour allumer un feu ou de graver un tag avec un couteau. Agissez avec une conscience pour le propriétaire du terrain et les prochains GNs. Ne pas couper les arbres sauf s'ils sont morts ou si vous avez l'autorisation de l'organisation. Il y aura suffisamment de bois fourni près des ronds de feu.

7- Aucun acte de violence verbale ou physique ne sera toléré sous peine d'expulsion (ce qui outrepassé le rôle *play* ou les confrontations physiques du jeu).

8- Aucune drogue ne sera autorisée en jeu sur le terrain.

9- En cas d'intoxication, évitez les combats. **Il est également suggéré de modérer sa consommation pour éviter de briser l'immersion des autres joueurs.**

10- Les animaux domestiques ne sont pas autorisés à circuler sur le terrain.

11- Il est interdit de fumer dans les sentiers, bois, sous-bois du terrain. Privilégiez les espaces autour des ronds de feu.

12- Il est interdit d'utiliser des contenant de verre à l'extérieur des bâtiments. (Bouteille, verre, coupe)

SYSTÈME MONÉTAIRE

La monnaie qui circule dans Orbis est semblable d'un royaume à l'autre. Les pièces sont faites de différents métaux dépendamment des régions du monde d'où elles proviennent.

Ainsi, que vous soyez à Castille ou à Kataluna, ce qui compte c'est l'apparence de la pièce. En Kataluna, vu la rudesse des lieux et le fait que le continent est civilisé depuis moins longtemps, le troc est encore souvent pratiqué, même si dans les grandes villes la monnaie est maintenant tout autant utilisée.

Vous pourrez remarquer que certaines monnaies sont marquées. Seules les familles très riches peuvent avoir la chance d'avoir acheté un droit royal en plus de faire faire leur monnaie par un orfèvre. Avoir une monnaie frappée de l'effigie familiale est un gage de succès, de richesse et de noblesse. Certaines familles ont su se démarquer et se faire connaître de cette dernière même si la valeur de la pièce comme telle n'augmente pas.

Il est rare, mais vous pouvez aussi parfois voir des métaux et pierres précieuses à marchander. Il n'est pas toujours facile de les vendre, mais c'est très bien vu d'en avoir sur ses bijoux, son arme, etc. Ils ont une valeur très importante et le travail pour les rendre polis et plus sophistiqués est un art peu connu.

JEU VIRTUEL

À la création de ce document, le Jeu Virtuel de Kraken est présentement en pause. L'objectif étant de corriger les enjeux présents et améliorer l'expérience. Un sondage est toujours en cours afin d'avoir un retour d'information sur différents points qui aideront au processus.

Toutes les cartes et ressources en lien avec le Jeu Virtuel conservent leur valeur pendant cette période, certaines ayant également une utilité sur le terrain pendant les activités.

Peut importe le résultat des changements, l'objectif est que la participation au Jeu Virtuel doit toujours rester complètement optionnelle mais balancée.

SYSTÈME DE COMBAT

LES ARMES ET LEURS DÉGÂTS

Toutes les armes doivent être sécuritaires et seront testées sur place. Si votre arme ne rencontre pas les exigences minimales, elle sera refusée sur le site. Nous vous recommandons les armes constituées de latex ou de mousse injectée. Il est interdit de porter 2 boucliers en même temps (ex : un dans le dos pour protéger et l'autre utilisé au combat). **Il est strictement interdit d'effectuer des charges de bouclier.** De plus, les boucliers doivent être recouverts d'un protecteur dans les rebords afin d'assurer la sécurité des joueurs.

L'organisation se réserve le droit de vérifier la fabrication de flèches artisanales, (en les ouvrant) afin de vérifier la sécurité de la fabrication.

Les armes disproportionnées et jugées irréalistes seront refusées.

Chaque coup porté, même de jet, compte avec armure.

Les Ninjas (voir lexique p.48) sont identifiés de tabards blanc et noir. Ils représentent l'autorité sur le champ de bataille. Ils ont droit de vie ou de mort au besoin. En cas d'accident, c'est à eux que vous vous adressez.

Tous les joueurs, armes, boucliers, monstres, machines de guerre et objets de scénario doivent être homologués avant de pouvoir entrer sur le terrain de jeu. Il est de votre responsabilité de compter les coups que vous recevez et non ceux que vous donnez.

Aucun contact corps-à-corps, ni aucun comportement violent ou irrespectueux ne seront tolérés.

Afin de limiter les appels de dégâts et ainsi améliorer grandement l'expérience, les armes font les dégâts de base ci-dessous. Seuls les coups spéciaux ont besoin d'être indiqués.

• **Armes à une main** – Armes légères : 1 Point de dégât

Moins de 110 cm (incluant la poignée)

(Peuvent être maniées à une ou deux mains, sans faire plus de dégâts.)

- Épée Longue, courte, bâtarde, dague
- Masse, Marteau, Fléau, Morningstar
- Hache simple, hache double
- Katana, Wakizashi, Tantô
- Lance d'estoc à une main (150 cm total)

• **Armes à 2 mains** – Armes lourdes : 2 Points de dégât

Entre 110 cm et 145 cm (incluant la poignée)

(Doivent être maniées à deux mains en tout temps)

- Épée 2 mains, Zweihander
- Masse 2 mains, Maul
- Hache de bataille
- No-Dachi, Tetsu-Bô

- **Armes d'hast** : 2 Points de dégât

(Doivent être maniées à deux mains en tout temps. Les coups de billard avec les lances ne sont pas permis.)

- Lance : Moins de 275 cm (9 pieds) (estoque seulement)
- Hallebarde : Moins de 245 cm (8 pieds) (coup tranchant seulement)
- Naginata : Moins de 228 cm (7 pieds 6 pouces) (coup tranchant seulement)

- **Arcs et arbalètes** : 2 Points de dégât

La pression maximale pour les arcs et arbalètes est de 25 livres. **Les seules flèches et carreaux autorisés sont à têtes plates. Pour des fins de sécurité, aucune tête ronde ne sera admise. De plus, ces armes ne sont pas autorisées la nuit pour éviter les risques de blessures.**



- **Armes de Jet et dague** : 1 Point de dégât

Moins de 30 cm

- Une lance, même si elle est courte, ne peut être utilisée comme javelot.
- Roche grosseur d'un poing à un pamplemousse (15 cm de diamètre)
La roche peut être lancée comme une balle lourde. Elle fait 1 dommage (sauf si le membre a des points d'armure). Si des roches sont catapultées, à ce moment la roche devient une arme de siège.
- Roche grosseur plus grosse qu'un melon (30 cm de diamètres): Utilisable pour faire tomber du haut d'une palissade sur les assaillants. La roche fait 2 de dommage. Les roches catapultées deviennent une arme de siège.
NB : Ne peut pas être relancée du bas vers le haut, à moins d'utiliser une catapulte.

- **Bâtons et Gourdins** : 1 Point de dégât

Certaines dérogations de taille peuvent être acceptées. Contactez l'organisation pour l'autorisation.

LES ARMURES ET LEURS POINTS

L'armure donne des points de protection seulement aux endroits protégés. Toute partie exposée ne bénéficie d'aucune protection. Un coup localisé à cet endroit sera fatal pour le membre.

Notez que les armures n'utilisant pas les matériaux d'origine ou étant trop minces peuvent être déclassées. Toutes les armures doivent être validées par l'organisation sur place. La superposition d'armures ne procure aucun bonus de points d'armure. Seule l'armure qui protège le plus doit être prise en compte.

- Cuir léger, fourrure, gambison : 1 point d'armure au membre protégé
- Cuir épais/clouté : 2 points d'armure au membre protégé
- Métallique souple : 3 points d'armure au membre protégé
- Plaque : 4 points d'armure au membre protégé

NB : Les vêtements et accessoires ne sont pas considérés comme une armure. Ils ne protègent pas le porteur des coups et ne peuvent pas être affectés par les sorts qui affectent les armures.

ENCHANTEMENTS & BÉNÉFICES

Que ce soit par de la magie elfique, runique ou autre, et que ce soit un enchantement temporaire ou permanent, une arme, armure ou individu a une limite fixe d'enchantelements qui peuvent l'affecter. Pour les armes ou armures, un seul effet peut être en fonction à la fois. Dans le cas d'une personne, elle peut avoir un sort (runique [incluant les runes inactives] ou elfique) ou un effet de science (potion, mixture, baume) seulement.

Si un enchantement est fait sur un objet magique, ou qui a déjà reçu un enchantement, l'effet précédent est annulé. Si l'enchantement précédent était permanent (comme un objet ou une arme magique), celui-ci perd son effet permanent jusqu'à la fin de l'effet temporaire. Si les deux sont permanents, le premier est complètement annulé, à moins d'indication contraire de l'organisation.

À la base, tous les enchantements affectent la personne et non son équipement sauf si c'est mentionné dans la description du sort ou de l'effet.

La seule exception à cette règle est qu'il n'y a aucune limite d'effets négatifs sur une cible. La limite est seulement sur les effets positifs. Cependant, les effets négatifs de combat sont annulés lorsqu'un ennemi (seulement) fait des dégâts à la victime.

Afin d'être considéré comme officiel, un enchantement, permanent ou temporaire, sur une arme doit être identifié d'un ruban, remis par l'organisation. Ceci permet de visuellement voire rapidement les armes magiques ou améliorés et ainsi faciliter la gestion d'un engagement par les arbitres. Les armes magiques permanentes devront être munis de leur ruban dès l'entrée sur le terrain.

Des rubans de couleurs différentes seront utilisés pour les enchantements permanents et temporaires. Ceux-ci seront définis sur place pendant les activités.

LA PEUR

La Peur a été réformé afin d'être plus simple et facile à gérer et comprendre. Il existe deux niveaux de peur, soit Peur et Terreur.

Peur : Une personne étant affecté par un effet de peur doit fuir la source. Si la fuite n'est pas possible, par exemple si la personne est coincée, il est possible de se défendre, mais pas d'attaquer. La personne doit également garder un œil sur tout opportunité qui pourrait arriver de fuir. Tactique Militaire de niveau 4 ainsi que certains sorts et effets permettent de résister à cet effet.

Terreur : C'est l'étape supérieur à la peur. Une personne n'étant pas protégée devra fuir de la source sans regard sur sa sécurité. Si la personne a une résistance à la peur, elle pourrait se battre contre d'autres ennemies plus loin, mais doit absolument garder une distance sécuritaire avec la source de la Terreur (au moins 15 mètres). Habituellement, l'effet de Terreur d'une créature s'ajoute à un effet de peur après certaines conditions.

Ex. : Tous les Kraken ont un effet permanent et instantané de Peur sauf sous indication particulière. Il est donc possible pour une unité sous un Tacticien Miliare de niveau 4 de se tenir devant un Kraken. Cependant, aussitôt que le Kraken attaque, la cible devient automatiquement affectée de la Terreur sauf si elle est protégée des effets de Terreur (par exemple, un Nemrod).

COMBATS DE MASSE

Un Combat de masse est considéré par vous et vos coéquipiers comme suit :

- Vous êtes plus de 5 membres à combattre du même front
- Ou plus de 2 fronts vous font face.

Lors d'un combat de masse, il est impossible pour les combattants d'utiliser ses compétences militaires d'art militaire et de spécialisation martiale dû au chaos de la bataille.

Cependant, un tacticien militaire pourrait permettre à une certaine quantité de combattants d'utiliser une ou plusieurs de leurs capacités. Le tacticien n'ajoute aucune utilisation quotidienne, il permet seulement qu'elles puissent être utilisées dans un combat de masse.

POINTS DE VIE

Le système de points de vie dans Kraken est divisé par membre. Les bras, les jambes et la tête (lorsque permis) possèdent 1 point de vie, tandis que le torse possède 2 points de vie. Les coups au visage sont toujours interdits, mais les coups à la tête peuvent être permis dans certaines activités ou dans certaines circonstances. Les coups à la tête sont interdits à moins d'avis contraire. Le visage va d'une oreille à l'autre et du front à la gorge, inclusivement.

Lorsqu'un bras atteint 0 Point de vie, il devient inutilisable :

- Lâchez tout objet qu'il tient et placez votre bras derrière votre dos.
- Vous ne pouvez pas l'utiliser pour bloquer des coups.
- Vous ressentez une atroce douleur.

Lorsqu'une jambe atteint 0 point de vie, elle devient Inutilisable :

- Poser le genou par terre.
- Vous pouvez vous déplacer uniquement en rampant, lentement, à plat ventre, et ce seulement si vos deux mains sont libres et qu'aucun de vos bras n'est inutilisable.
- Vous ressentez une atroce douleur.

Lorsque le torse ou la tête (lorsque permis) atteint 0 Point de Vie, vous devenez blessé mortellement :

- Vous ressentez une douleur insoutenable qui vous fait tomber au sol et vous fait hurler.
- Vous n'êtes pas en mesure de vous déplacer.
- Vous oubliez les détails des dernières minutes précédentes, tels que des noms, visages, etc., mais vous vous souvenez des circonstances de vos blessures.
- Une nouvelle blessure à n'importe quel membre vous fait automatiquement passer au prochain stade.

Dix minutes après avoir été blessé mortellement, si vous n'avez reçu aucune assistance, vous tombez dans le coma (-1 pv) :

- Cessez toute action, étendez-vous au sol et restez immobile.
- Vous n'êtes plus conscient de ce qui vous entoure.

- Vous oubliez complètement ce qui s'est passé durant les 10 minutes où vous étiez blessé mortellement en plus des 5 minutes qui les ont précédées, excepté les circonstances de vos blessures.
- Une nouvelle blessure à n'importe quel membre vous fait automatiquement passer au prochain stade(achevé).

Vingt minutes après être tombé dans le combat, si vous n'avez reçu aucune assistance, vous êtes malheureusement mort et achevé :

- Vous pouvez rester immobile et attendre une assistance majeure telle qu'une **résurrection**. Le temps passé mort est ajouté à la période de temps initiale que vous avez oubliée suite à l'inconscience, toujours à l'exception des circonstances de vos blessures.
- Passez en mode Hors-Jeu et contactez un membre de l'organisation au Tika-naud pour discuter de la suite des choses...

LA GUÉRISON

Lorsque vous subissez des blessures ou que vous voulez assister quelqu'un qui est blessé ou tué, faites attention ! Certaines méthodes ne fonctionnent que sur une cible encore vivante.

J'ai une jambe ou un bras de blessé (0 pv au membre) : Peut être guéri avec de la médecine (voir compétence), sciences naturelles ou magie.

J'ai le torse de blessé légèrement (1 pv) : La guérison est la même que pour 1 bras ou une jambe.

J'ai le torse blessé gravement (0 pv) : La guérison est la même que pour 1 bras ou une jambe, mais le temps commence à jouer contre vous.

Je suis dans le coma (-1 pv au torse): La guérison est la même que pour 1 bras ou une jambe, cependant il ne reste que quelques minutes avant que votre condition ne puisse plus être guérie.

Je suis mort : Il faut utiliser un sort de résurrection pour vous ramener à la vie. Une simple guérison n'est pas suffisante. Si ce n'est pas possible, tentez la chance avec le dé de la providence (au Tika-naud).

Je suis achevé : Certains sorts de résurrection peuvent vous ramener à la vie, mais pas tous. Cette précision est indiquée dans la description du sort. Sinon, le dé de la providence (au Tika-naud) peut peut-être vous aider !

LE DÉ DE LA PROVIDENCE

Une fois mort, il vous faudra communiquer avec l'organisation (Tika-naud).

Le lieu et les circonstances de la mort devront être mentionnés à l'organisateur et des vérifications seront effectuées si possible et nécessaire en cas d'achèvement par exemple. Si les circonstances pouvaient permettre à une âme charitable de vous avoir sauvé, il est possible que vous ne soyez pas mort, mais vous pourriez avoir eu des séquelles. C'est le dé de la providence qui parlera, vous devrez lancer 3-dés-6 et le destin vous indiquera le sort qui est réservé à votre personnage. Certains modificateurs pourraient améliorer ou détériorer vos chances de survie. Si votre personnage est définitivement mort, vous devrez vous en créer un temporaire pour finir l'activité selon les règles en vigueur. Dans ce cas, les compétences restreintes ne seront pas disponibles, telles que toutes les compétences politique, magie, etc.

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

Veillez consulter la page 7 (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.

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 de cultures qui fonctionnent plus en clan, car le bien des autres est plus important que le bien de l'individu. Le partage est une 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.

Héroïsme : Vertu prônée depuis quelques années, plusieurs l'ont associée à l'image de l'Opalin. Le peuple prônant cette Vertu use d'un courage nourri et dédié à protéger son prochain et Orbis lui-même.

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 de 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 transparaît souvent dans l'inaction et le statu quo dans des situations qui demandent 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 : Appelée 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

Dans Kraken, il n'y a pas de classes. Vous pouvez donc choisir les compétences désirées afin de compléter votre personnage selon son origine et son concept. Il y a donc plusieurs façons de créer un soldat, et des compétences similaires peuvent répondre aux besoins de plusieurs personnages.

À la création du personnage, le joueur dispose de 100 points d'éducation. Chaque compétence peut être choisie un maximum de 3 fois à la création du rôle ; ce qui détermine le niveau de la compétence ou votre spécialisation. Votre culture peut faire varier ce maximum dans certaines compétences.

Certaines compétences n'ont pas de niveau. Celles-ci sont indiquées comme étant des compétences mineures.

Vous trouverez ici-bas la liste des compétences pouvant être acquises à la création jusqu'au niveau 4, dépendant de la culture du personnage. Ces spécialisations ne donnent aucun point gratuit, elles permettent de dépasser le niveau 3.

Seigneurial : Noblesse – Tactique militaire

Portuaire : Artisanat – Sciences naturelles

Sablier : Enseignement – Marchandage

Yamash : Résistance à la torture – Résistance aux poisons

Hyenois : Art militaire - Fabrication de poison

Voici les compétences pour les cultures contingentées.

Elfe : Magie elfique - Lecture/Écriture

NB : Il n'est pas nécessaire de dépenser tous vos points. Les points en réserve pourront vous servir à améliorer vos compétences ultérieurement.

NBB : Si vous désirez changer de personnage, contactez l'organisation afin de savoir le nombre de points auquel vous avez droit.

PRÉSENCE TERRAIN

Un nombre variable de points d'éducation sont obtenus à la participation de chaque activité Kraken. Dans le doute, n'hésitez pas à communiquer avec l'organisation.

Pour les participants 2024, la répartition des points sera similaire à l'année 2023 : Banquet = 2 points, GN 1 = 8 points, GN 2 = 8 points.

Pour les participants 2022 et/ou 2023, voici la répartition des points reçus : Banquet = 2 points, GN 1 = 8 points, GN 2 = 8 points.

Pour les participants 2021, voici la répartition des points reçus : Activité de Juillet = 4 points, GN = 8 points, Activité d'Octobre = 2 points.

Pour les participants 2019, voici la répartition des points reçus : Banquet = 4 points, GN 1 = 8 points, GN 2 = 8 points.

Pour les participants 2018, voici la répartition des points reçus : Banquet = 5 points, GN = 10 points.

Pour les participants 2017, voici la répartition des points reçus : Banquet = 4 points, Ya Baston = 6 points, GN = 10 points.

Pour les participants 2016, voici la répartition des points reçus : Banquet = 3 points, Immersion/Baston = 7 points, GN = 10 points.

Pour les participants 2015, voici la répartition des points reçus : Banquet = 2 points, Immersion = 5 points, GN = 10 points et Baston/soirée = 3 points.

Un joueur ayant participé à l'activité Tharnord présente Spartak, qui faisait l'introduction du monde de Kraken, commence avec 10 points supplémentaires.

AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES

Les points d'éducation permettent d'améliorer les compétences de votre personnage, ou d'en ajouter de nouvelles. Vous devez posséder l'ensemble des points nécessaires à l'augmentation d'une compétence.

Il n'est pas possible de dépenser les points d'éducation avant le Banquet 2024.

Pour les joueurs qui ne participent pas au Jeu Virtuel de Kraken, il vous suffit de le spécifier à l'inscription d'une activité où vous voulez dépenser les points. **NB : Voir la section « Niveau 4 » plus bas pour acquérir ce niveau.**

POINTS DE COMPÉTENCES MAXIMUM

Il n'est pas possible d'investir plus de 200 points de compétences dans les compétences normales du jeu. Il existe cependant une exception (voir section Compétences Politiques) et des règles particulières pour les joueurs qui accumulent plus que 200 points.

COMPÉTENCES POLITIQUES

Les compétences politiques sont traitées différemment des autres compétences après la création du personnage. Premièrement, ces compétences ne comptent pas dans le maximum de points de compétences qu'un personnage peut avoir. Cependant, il n'est pas possible d'augmenter ces compétences avec les points acquis lors de présences terrain simplement en dépensant ces points. **Les points doivent être disponibles, mais pouvoir les investir dans ces compétences est une récompense de l'organisation.**

Plusieurs actions en jeu pourront vous permettre d'augmenter le niveau des compétences politiques. Par contre, plusieurs autres actions pourraient vous faire perdre un ou des niveaux. Ces compétences peuvent donc fluctuer au cours de la vie du personnage selon les événements qui se produisent.

Si vous jugez suite à une activité que vous pourriez ou devriez apporter des ajustements parmi ces compétences, n'hésitez pas à communiquer avec l'organisation à l'adresse courriel habituelle.

NIVEAU 4

Afin de pouvoir utiliser des points d'éducation pour acquérir le niveau 4 d'une compétence, vous devez avoir accompli et réussi une quête de compétence. Pour pouvoir faire une telle quête, vous devez le mentionner en pré-inscription à une activité. Il est possible que certaines activités ne se portent pas à certaines quêtes de compétences. De plus, la quantité de quêtes de compétences est limitée par activité.

Une fois la quête ouverte, d'autres joueurs pourront y participer mais il est possible que seule une certaine quantité de joueurs pourront la réussir lors d'une même activité. À vous de tirer votre épingle du jeu !

Afin de pouvoir demander et participer à une quête de compétence, vous devez avoir la compétence au niveau 3.

Il existe 2 exceptions qui permettent de débloquent l'apprentissage d'un niveau 4 sans quête de compétences :

- 1) Dans le Jeu Virtuel avec l'aide une personne ayant la compétence d'enseignement à un niveau adéquat;
- 2) Par récompense de l'organisation

CHANGEMENT DE PERSONNAGE

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

Il est fortement recommandé de communiquer avec l'organisation pour discuter des possibilités puisque certaines options pourraient vous être proposées ou restreintes. Ceci permet également de s'assurer que 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.

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

Par exemple, si vous aviez 140 points, vous aurez donc 20 points pour votre nouveau personnage. Soit : $(140 - 100) / 2 = 20$. Donc un total de 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. Soit : $(140 - 110) / 2 = 15$. Donc 110 + 15 à distribuer.

Pour un joueur qui aurait dépassé les 200 points de compétences avec son personnage précédent, le nombre de points de départ est de 150 points* peu importe le nombre de points qui avait été accumulé.

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

RÈGLES SPÉCIALES – DÉPASSER 200 POINTS DE COMPÉTENCES

Lorsque vous atteignez les 200 points de compétences dépensés (excluant les compétences politiques), vous devez faire un choix entre deux options qui sont mutuellement exclusives.

- 1) Vous pouvez choisir d'avoir accès à des compétences **Niveau 5**.
 - a. Ces compétences nécessitent le double de points d'un niveau de la compétence normale;
 - b. Vous ne pouvez en avoir plus que 2;
 - c. Nécessite une quête particulière;
 - d. Bloque l'accès à l'option 2.

- 2) Vous pouvez utiliser les points dans un **Héritage**. Cet héritage représente des ressources que votre prochain personnage aura à la création (pas nécessairement exactement les mêmes, mais d'une valeur équivalente). C'est un Héritage que le nouveau personnage aura reçu d'une source à déterminer dans le « Background », mais pas nécessairement de votre ancien personnage (sauf si ça peut faire du sens en jeu).
 - a. Pour 25 points, cela représente 50% de la banque personnelle du personnage.
 - b. Pour 50 points, cela représente 100% de la banque personnelle du personnage.
 - c. Bloque l'accès à l'option 1.

COMPÉTENCES

1- COMPÉTENCES MARTIALES

Position de combat : Les compétences spécialisation martiale et tactique militaires sont des positions de combat. Il n'est possible que de démarrer une seule position dans un même combat, même si la position est arrêtée ou rompue pendant celui-ci. Les bonus donnés par une position de combat sont cumulatifs avec les autres bonus en jeu.

ACHEVAGE DE MONSTRE : 5 POINTS/NIVEAU

Certaines créatures peuvent se régénérer ou être réanimés par des êtres supérieurs. Cette compétence permet d'éviter que cela se produise. Vous connaissez des méthodes pour mettre un terme définitivement à la vie de certains monstres, mais saurez-vous utiliser la bonne pour la cible souhaitée ?

1. L'art d'enlever la tête
2. Connaissance du Feu – Bruler le corps
3. Crucifier au sol
4. Purification par l'eau

Bien que rien n'empêche une personne sans la compétence de porter une action, l'art est dans la façon d'utiliser la méthode. Il va donc de soi que cette opération prend plus d'une seconde à faire. Vous devez prendre le temps de bien faire le travail, ce qui prend habituellement quelques minutes. Il se peut également que d'utiliser la mauvaise méthode ne donne pas le résultat attendu...

BUTIN : 5 POINTS (COMPÉTENCE MINEURE)

Cette compétence représente l'Art de reconnaître des parties de **monstres** pouvant avoir une valeur dans différents milieux. **Après quelques minutes de travail sur le cadavre, apportez votre butin au Tika-Naud afin de voir si vous avez réussi, ou échoué, dans votre tâche !**

ARTS MILITAIRES : 15 POINTS/NIVEAU

L'Art militaire permet de gagner des avantages à utiliser certains types de combats. Vous devez choisir une spécialisation dans laquelle vous allez vous investir. Chaque niveau acheté permet d'obtenir une utilisation par jour d'une des spécialisations. Un maximum de 4 utilisations par jour (toutes spécialisations confondues) est possible. Il est possible de choisir plusieurs spécialisations, mais il n'est possible d'avoir qu'une seule fois la compétence. Les habiletés ne peuvent être utilisées que si le combattant a le bon type d'armes en mains, et ce, même si celui-ci possède plus d'une spécialisation.

• **Infanterie d'assaut**

Arme à deux mains (sauf armes d'hast) : Quand l'attaque portée touche le bouclier ou l'arme cela provoque un bris de bouclier/d'arme.

• **Lancier**

Arme d'hast : Quand l'attaque portée touche une jambe : Immobilisation 10 secondes.

• **Gladiateur**

Ambidextre (arme dans chaque main) : Quand l'attaque portée touche le membre porteur de l'arme : Désarmement.

• **Éclaireur**

Une arme à 1 main (main secondaire vide) : Permet d'esquiver une attaque.

• **Infanterie de ligne**

Arme et bouclier : Quand l'attaque est précédée d'une course rapide d'une distance d'au moins 2 mètres : coup puissant fait reculer de 2 mètres.

• **Tireur**

Arc et arbalète : Avec une arme à distance à 2 mains : Sans armure.

Ex. Au niveau 3, un personnage pourrait avoir Tireur (3), ou Éclaireur (1) et Infanterie de Ligne (2), etc.

ENDURANCE DU GUERRIER : 10 POINTS/NIVEAU

1. Si une jambe est blessée (0 point de vie au membre), le combattant peut continuer à combattre sur celle-ci et se déplacer en boitant. Un nouveau coup sur le membre le rend inutilisable.

2. Même s'il est blessé à un bras (0 point de vie au membre), le combattant peut continuer d'utiliser une arme à 2 mains. Un nouveau coup sur le membre le rend inutilisable.

3. +1 point de vie au torse (pour un total de 3).

4. Les blessures aux membres (jambes et bras seulement) se soignent après 1h de repos (sans effort ni combat).

SPÉCIALISATION MARTIALE : 20 POINTS/NIVEAU

Prérequis : Arts militaires (1 niveau minimum) (p.39-Base)

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 position de combat 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.

Position de combat : Pour avoir et 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).

Position de combat : Pour avoir et garder son bonus, le lancier doit être à moins d'un mètre et derrière l'allié avec bouclier. De plus, le lancier doit faire face à la même cible que son protecteur. 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.

Position de combat : Pour avoir et garder son bonus, 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 activent 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.

Position de combat : Pour avoir et garder son bonus, l'éclaireur doit rester dans cet environnement sans le quitter. S'il a des alliés, 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.

Position de combat : Pour avoir et garder son bonus, le fantassin doit rester en formation avec un autre combattant de chaque côté 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.

Position de combat : Pour avoir et garder son bonus, le tireur doit rester dans la position initiale sans la quitter.

TACTIQUES MILITAIRES : 15 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Réputation ou Noblesse (minimum le niveau souhaité en Tactique). (p.45-Base)

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 ne perdent pas leur capacité à utiliser des compétences martiales. Cependant, un membre de l'unité qui tombe inconscient perd les avantages qui lui étaient donnés par l'officier. Étant confus, il n'est plus autant prêt au combat qu'auparavant. 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

BIBLIOTHÉCAIRE : 5 POINTS/NIVEAU

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

1. Connaissance des techniques de base de classement des bibliothèques, permettant de faire des recherches dans celles-ci. **Permet de remplir un formulaire de recherche au Tika-Naud, avec une réponse qui arrivera à l'activité suivante. Doit avoir accès à une bibliothèque, ou l'autorisation écrite d'en utiliser une.**
2. Vous avez des contacts parmi le milieu intellectuel, ce qui vous permet de leur demander de faire une recherche dans une bibliothèque pour vous (1 fois par GN). Le temps de réponse peut être jusqu'à 12H.
3. **Vos connaissances du milieu des libraires permet de savoir quels sont les bibliothèques à proximités et les sujets qu'elles contiennent, permettant ainsi de savoir à qui s'adresser pour y avoir accès. Passer au Tika-Naud pour avoir cette information.**
4. Reconnaissance de documents falsifiés. Le bibliothécaire doit avoir accès à un document original équivalent.

CONNAISSANCES NAUTIQUE : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Réputation ou Noblesse (1+ niveaux minimum). (p.25), Titre approprié pour le niveau 3

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

1. (R/N niveau 1) 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 sur sa manœuvrabilité.
2. (R/N niveau 2) Capitaine : Permet de servir sur un navire comme capitaine.
3. Capitaine d'Expérience : Donne un bonus sur la vitesse ou la manœuvrabilité d'un navire.
4. Vétéran Capitaine : Donne un bonus sur la vitesse et la manœuvrabilité d'un navire (non cumulatif avec le niveau 3).

Cette compétence sur le terrain est l'équivalente d'un Contact. Ceci représente des connaissances dans le milieu maritime qui pourrait peut-être aider...

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 prérequis en temps.

CONTACT : 5 POINTS (COMPÉTENCE MINEURE)

Pré-requis : Réputation ou Noblesse (1 niveau minimum). (p.45)

Choisissez l'une des options suivantes : Militaire, Économique, Intellectuel, Surnois, Magique, Politique ou Mentor. L'option choisie doit être justifiée dans le *Background* de votre personnage.

Permet d'avoir des contacts dans un milieu particulier qui peuvent vous aider ou informer jusqu'à une certaine limite selon leur importance et leurs connaissances.

Contrairement aux autres options, le mentor lui est une seule personne. Il peut habituellement aller plus loin dans l'aide apportée mais est seul. Il doit être spécifié dans votre *Background* et approuvé par l'organisation.

Permet de remplir un formulaire de recherche au Tika-Naud, avec une réponse qui arrivera à l'activité suivante. Cela représente l'équivalent de poser la question à ses contacts. La réponse sera en lien avec les connaissances du/des Contacts.

NB : Cette compétence ne peut être acquise qu'une seule fois. Veuillez communiquer avec l'organisation pour discuter de votre choix.

ENSEIGNEMENT : 5 POINTS/NIVEAU

Prérequis : Lecture et écriture (1 niveau minimum) (p.40), au moins une compétence dans la spécialisation, et une deuxième compétence dans la spécialisation avant de prendre le niveau 3.

NB : Enseignement ne peut pas répondre aux prérequis. De plus, cette compétence a plus d'importance dans le monde virtuel de Kraken.

Vous devez choisir une spécialisation parmi les catégories de compétences (martiales, 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.

Pour les joueurs étant dans le jeu virtuel, vous devez passer du temps (environ 1h minimum par enseignement) avec vos étudiants de façon pertinente avec le type d'enseignement effectué et la compétence ciblée. Ceci peut être fait à une activité dans une saison différente de l'action virtuelle.

LECTURE ET ÉCRITURE : 10 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Réputation ou Noblesse (1 niveau minimum). (p.45)

1. Vous savez lire et écrire le langage commun.
Niveaux 2-3 et 4 sont des spécialisations, donc l'ordre est au choix du joueur.
2. Vous savez lire et écrire le langage ancien.
3. Vous savez lire et écrire l'elfique.
4. Vous savez lire et écrire le langage des premiers hommes.

MÉDECINE : 10 POINTS/NIVEAU

Prérequis en jeu : Crayons de maquillage pour blessures et cicatrices, *bandages* (apportés par le Joueur)

1. Permet de diagnostiquer en 5 minutes l'ampleur des blessures et effets qu'un patient a subis (maladie, blessure, coup mortel, etc). Cette compétence permet donc d'envisager quel type de soin devrait être utilisé. **Le diagnostic permet également de savoir si une personne vivante est empoisonnée en plus de savoir quel est le poison.** De plus, la compétence donne également la capacité de stabiliser une blessure (**ex. empêcher quelqu'un d'inconscient de mourir ou arrêter un effet de Saignement**) sans aucune aide suite à 5 minutes de guérison et 15 minutes de repos pour le blessé. (20 minutes au total)
2. Permet de guérir 1 point de vie à un membre au bout de 15 minutes. **Le médecin n'a besoin que de 5 minutes et d'un (1) bandage propre. Les 10 minutes suivantes sont pour le repos du patient sous la supervision du médecin.**
3. Permet de guérir 1 point de vie à chaque membre au bout de 20 minutes. **Le médecin n'a besoin que de 5 minutes et d'un (1) bandage propre. Les 15 minutes suivantes sont pour le repos du patient sous la supervision du médecin.**
4. Permet de procéder à une chirurgie afin de « guérir » d'une amputation, d'une mauvaise blessure, de mutilations ou autre cas hors du commun. Le nombre de bandages, baumes et autres ingrédients varie selon la nature et la gravité de la blessure, voire charte de chirurgie (fournie par l'organisation).

Un médecin peut surveiller un patient par niveau de médecine simultanément. Il est possible que les durées soient différentes lors de scénarios spéciaux à l'aide de brancard, civières ou d'un dispensaire.

NB : Cette compétence n'est pas utilisable en combat.

Bandage : Chaque bandage ne peut être utilisé qu'une seule fois, sauf s'il est purifié grâce à la compétence de Science Naturelle.

RÉSISTANCE À LA TORTURE : 10 POINTS/NIVEAU

Permet de résister aux tentatives de torture. Ceci vous permet donc de ne pas répondre à la question demandée ou tout simplement de mentir. Vous devez avoir une période de repos de 30 minutes avant de pouvoir continuer à résister à la torture.

1. Résiste à 1 question.
2. Résiste à 2 questions.
3. Résiste à 3 questions.
4. Résiste à 4 questions.

SPIRITISME : 5 POINTS/NIVEAU

Prérequis : 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 événement oublié de la cible, demandez à la cible, sinon, voir l'organisation au Tika-naud)
- 3.** Donne un futur probable, mais non garanti pour une question spécifique (voir l'organisation)
- 4.** Éclaircis (au choix du personnage) une vision du passé ou d'un futur moins incertain.

Toutes les visions ont les prérequis 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. Demandez au Tika-naud une heure favorable pour le rituel.

3 - COMPÉTENCES ÉCONOMIQUES

ARTISANAT : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Pour le niveau 3; Contact du bon type ou Réputation (2 niveaux minimum). (p.40/45-Base)

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

1. Connaissance d'un type d'artisanat (sculpture, peinture, etc.) pour en faire un métier rentable.
2. En étudiant une œuvre d'art du type que vous pouvez créer, vous pouvez déterminer certaines propriétés de l'objet, telles que son âge.
3. Il vous est maintenant possible d'aider à créer des canalisateurs et des œuvres pour la magie elfique et runique. La création de ces objets nécessite, entre autres, un atelier, du temps et des ressources, ainsi que l'aide d'un mage et d'un forgeron.
4. Vous pouvez créer certains amplificateurs pouvant aider à canaliser la magie elfique ou runique. La création de ces objets nécessite du temps et des ressources. (Voir l'organisation pour créer de tels objets et les faire approuver)

MAÎTRISE DE LA FORGE : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis en jeu : Marteau de forgeron obligatoire (Apporté par le Joueur)

Permet à un individu de savoir comment bien utiliser les outils d'une forge afin de créer, réparer ou améliorer armes et armures.

1. Dispose de 1* part des points de création dans une forge
2. Dispose de 2* parts des points de création dans une forge
3. Dispose de 3* parts des points de création dans une forge
4. Dispose de 5* parts des points de création dans une forge

Voir la section relative aux parts plus loin dans le document pour le fonctionnement.

REPRÉSENTATION : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Pour le niveau 3; Contact du bon type ou Réputation (2 niveaux minimum). (p.40/45-Base)

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

1. Connaissance d'un type de représentation (art oratoire, chant, musique, danse, etc.) et en faire un métier rentable.
2. Après au moins 15 minutes à exercer votre art, vous pouvez complètement captiver l'attention d'une petite foule pour 15 minutes supplémentaires, en autant que vous continuez à exercer votre art. Ceux-ci devront donner un pourboire, mais la quantité est à leur choix.
3. Votre notoriété vous aide à entrer en contact et avoir un entretien avec des gens influents et d'avoir certaines faveurs de ceux-ci.
4. Une personne parmi celles que vous avez captivées par l'habileté du niveau deux ne vous veut aucun mal et sera votre ami pour une demi-journée. L'effet s'arrête automatiquement lorsque vous portez un geste agressif sur la cible ou son groupe en sa présence. Une seule personne peut être affectée à la fois.

TRAVAIL DE FORGE : 10 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Maîtrise de la Forge (1 niveau minimum) (p.42), Pour le niveau 3; Contact du bon type ou Réputation (2 niveaux minimum). (p.40/45-Base)

1. Permet de réparer armes et armures. Un point de création permet de réparer 2 points d'armure par niveau de travail de forge en 15 minutes de travail à une forge. Un point de création peut également être utilisé pour réparer une arme ou un bouclier brisé en 30 minutes.
2. Vous connaissez 3 Secrets de la Forge. Vous devez posséder les prérequis afin de les choisir.
3. Vous connaissez 3 Secrets de la Forge supplémentaires. Vous devez posséder les prérequis afin de les choisir.
4. Vous connaissez 2 Secrets de la Forge supplémentaires. Il vous est maintenant possible d'aider à créer différents objets aidant des mages. La création de ces objets, tels que amplificateurs ou canalisateurs, nécessite, entre autres, une Forge, du temps et des ressources, ainsi que l'aide d'un mage et d'un artisan.

MARCHANDAGE : 10 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Contact du bon type ou Réputation (2 niveaux minimum). (p.40/45-Base)

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

1. Garanti une place aux Enchères. Permet de vendre des cartes Marchandise au Tika-Naud pour 25 Orbes. Donne un bonus de 5 orbes par lot de marchandises vendu dans un comptoir.
2. Permet de créer des lots de marchandises dans un comptoir ou au Tika-Naud (tableau d'échange disponible sur place).
3. Une fois par activité, des contacts et vos propres connaissances permettent d'évaluer une œuvre d'art ou un objet précieux. De plus, chaque lot de marchandises demande moins de ressources pour être créé (voir section Commerce du Jeu Virtuel).
4. Permet d'échanger des cartes Marchandise au Tika-Naud (tableau d'échange disponible sur place). Un propriétaire de comptoir peut acquérir des ressources venant d'un autre comptoir (voir section Commerce du Jeu Virtuel).

MAÎTRISE DU LABORATOIRE : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis en jeu : Pilon et mortier obligatoires (apportés par le Joueur)

Permet à un individu de savoir comment 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 1* part des points de création dans un laboratoire
2. Dispose de 2* parts des points de création dans un laboratoire
3. Dispose de 3* parts des points de création dans un laboratoire
4. Dispose de 5* parts des points de création dans un laboratoire

Voir la section relative aux parts plus loin dans le document pour le fonctionnement. Pour une activité de 6 heures, ce sont des potions, mixtures ou baumes déjà créés.

PRACTIQUE NAUTIQUE : 5 POINTS/NIVEAU

Prérequis : 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 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 à la manœuvrabilité ou l'entretien d'un navire. Le choix est fait par le capitaine, qui peut le prendre avec son équipage comme il l'entend.
4. Vétéran : Un équipage vétéran donne un bonus à la manœuvrabilité et l'entretien d'un navire.

Cette compétence sur le terrain est l'équivalente d'un Contact. Ceci représente des rumeurs et discussions de tavernes, qui pourrait peut-être aider... ou pas.

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 prérequis 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 manquants comptent 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

Prérequis : Maîtrise du laboratoire (1 niveau minimum pour pouvoir apprendre une spécialisation) (p.22)

1. Permet de purifier les bandages à l'aide de certaines herbes et d'eau bouillante. Une fois l'eau bouillante, il faut une minute par bandage pour le purifier.
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 mixtures d'herbes aux propriétés diverses. De plus, vous connaissez tous les types de plantes (herboriste).
4. Permet de créer des baumes afin de soigner ou aider la cible. 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

CONTREFAÇON : 20 POINTS/NIVEAU

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

NB : Certains niveaux peuvent également être utilisés dans le monde virtuel de Kraken.

Chaque niveau de contrefaçon donne 3 points de fourberie en GN.

1. Rend capable d'imiter une écriture et une signature pour un message court. Il vous faut toutefois avoir en votre possession un exemple de l'écriture à copier (20 mots minimum). Coûte 2 points de fourberie, ou 1 point si le document est particulièrement long et/ou de bonne qualité.
2. Vous connaissez la façon de modifier les livres de comptes d'un commerce sans laisser trop de traces. Ceci permet d'économiser des taxes sur les revenus ou de récupérer une partie des revenus de la cible mais augmente le risque de se faire prendre. Coûte 1 à 3 points de fourberie, selon le changement et/ou la cible.
3. Vous savez comment créer des lettres de noblesse ou titre de propriété. Un original du bon type est nécessaire. Coûte 5 points de fourberie ou plus.
4. Vous êtes très bon copiste et vous pouvez copier un parchemin presque instantanément (ancien, elfique, etc.). Venir voir l'organisation avec le document à copier. Si vous ne connaissez pas le langage à traduire, il sera plus facile de déceler que c'est un faux pour quelqu'un qui l'étudiera. Coûte 2-4 points de fourberie, selon la taille du document.

FABRICATION DE POISONS : 20 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Maîtrise du laboratoire (1 niveau minimum) (p.22)

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 (Ingrédients). 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

RÉSISTANCE AU POISON : 15 POINTS/NIVEAU

Cette compétence vous rend apte à limiter les effets de certains poisons. Pour chaque niveau, vous pouvez choisir soit de réduire d'un degré le temps d'action ou le temps d'absorption parmi les types de poisons spécifiés. Vous ne pouvez réduire que deux fois le même effet pour un même type de poison.

1. Poisons par voie orale seulement
2. Poisons par voie orale et de lame
3. Poisons par voie orale, de lame et au toucher
4. Poisons par voie orale, de lame, au toucher et par gaz

- a. Temps d'action (Le temps que le poison dure)
- b. Temps d'absorption (Le temps qu'avant que le poison prenne effet)

Ex. Au niveau 2, une personne pourra soit choisir a. et b. pour les poisons par voie orale ou choisir le temps d'action pour la voie orale et le temps d'action pour les poisons de lames.

ROUBLARD : 10 POINTS/NIVEAU

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

Chaque niveau de Roublard donne 2 points de fourberie en GN.

1. Vous connaissez le langage crypté des voleurs. C'est un langage qui change chaque année pour éviter les fuites. Coûte un point de fourberie si la clé de décryptage n'est pas connue.
2. Crochetage de serrure. Coûte 1 à 3 points de fourberies.
3. Vous connaissez les lieux des volières à pigeons pour communiquer dans le continent de manière sécuritaire et inviolable. Ces volières sont parfois confondues pour des volières de renards. Consultez la section Messagerie (p.47) pour l'utilisation pendant une activité. Coûte un point de fourberie pour un message court ou une destination proche. Deux points pour tout autres messages.
4. Fabrication de piège. Coûte 2 à 5 points de fourberie.

TECHNIQUES D'INCONSCIENCE : 15 POINTS/NIVEAU

1. Prise du sommeil : Vous devez tenir le derrière du cou de votre cible pendant 5 secondes. La cible a le droit de faire des bruits d'étouffement pendant ce temps. La cible ne doit pas être en combat.
2. Prise silencieuse : Vous devez tenir le derrière du cou de votre cible, mais la prise est instantanée et sans bruit. La cible ne doit pas être en combat.
3. Prise mortelle : Permet de tuer une personne en lui cassant le cou sans laisser de trace en tenant le derrière du cou de la cible pendant 5 secondes. La cible ne doit pas être en combat.
4. Coup mortel : Permet d'assassiner (2 points de vie au torse) une personne à l'aide d'une dague en attaquant à un endroit vital du corps qui n'est pas protégé. (Gorge, poumon, foie, cœur, aisselle.) La cible ne doit pas être en combat.

Cette compétence ne donne aucune invisibilité et n'empêche pas un observateur de voir ce qui se passe. Un tiers parti pourrait donc intervenir.

TORTURE : 10 POINTS/NIVEAU

À noter que les niveaux représentent votre seuil de tolérance à voir un homme souffrir et votre connaissance des techniques de torture. Étant donné l'épuisement psychologique, vous devez rester au repos 30 minutes suite à une séance de torture.

Chaque niveau de torture donne 2 points de fourberie en GN. Il en coûte 1 point de fourberie par question.

1. 1 question en 30 minutes, maximum 1 question avant repos.
2. 1 question en 15 minutes, maximum 2 questions avant repos.
3. 1 question en 10 minutes, maximum 3 questions avant repos.
4. 1 question en 5 minutes, maximum 4 questions avant repos.

5 - COMPÉTENCES POLITIQUES

Les compétences politiques sont maintenant gérées un peu différemment des autres compétences. Voir la section « Amélioration des compétences » pour les détails.

AUCUNES COMPÉTENCES POLITIQUES

Il est tout à fait possible et acceptable que votre personnage n'ait aucune compétence politique. Les personnages sans Noblesse ou Réputation sont importants dans le bon fonctionnement d'une région, mais n'ont malgré tout que peu d'importance dans le monde politique.

Ils reçoivent à leur arrivée une Orbe lors d'activités de type GN.

Certains exemples de personnes sans aucunes compétences politiques : Artisan ou Marchand mineur, Soldat, Écuyer, Paysan, Bâtard, Clochard, Esclave, etc.

RÉPUTATION : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Le niveau doit être selon l'origine du personnage avec background obligatoire. Sans celui-ci, le niveau maximum à la création est 1.

La réputation peut être représentée de plusieurs façons, tel que par cruauté, équité, charisme, et bien plus. Le simple fait d'être instruit peut également être une marque d'importance. Peu importe la façon, elle démontre le pouvoir que cette personne peut avoir sur d'autres.

Le niveau de réputation peut également illustrer la hiérarchie de certains regroupements. Dans ces cas, il est très rare de voir des personnes avoir plus de Réputation que leur chef ou leur supérieur immédiat.

Finalement, dans la plupart des systèmes seigneuriaux, la presque totalité de la noblesse est souvent considérée comme plus importante que toute autre personne influente. Cependant, un noble qui aurait également des niveaux de Réputation pourrait être particulièrement important dans la région et dans sa famille.

Vos actions en jeu pourraient permettre de voir votre niveau de Réputation augmenter.

1. Renommé : Donne 5 orbes pour les activités de type GN.
2. Distingué : Donne 10 orbes pour les activités de type GN.
3. Éminent : Donne 15 orbes pour les activités de type GN.
4. Illustre : Donne 20 orbes pour les activités de type GN.

Voici quelques exemples de gens avec une réputation pouvant varier selon leur influence, leur terrain de jeu, etc. : Marchand ou Artisan reconnu, Chevalier, Militaire gradé, Bourgmestre, Vigil, Membre du Conseil d'une région, etc.

MEMBRE D'UNE ORGANISATION : 5 POINTS/NIVEAU

Prérequis : Sur approbation du comité des quêtes selon l'origine du personnage avec background obligatoire - Préinscription seulement. Très contingentés. Pour le niveau 3; Réputation (2 niveaux minimum).

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 pas 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.

Acquérir cette compétence et évoluer dans celle-ci après la création se fait uniquement en jeu. Certaines évolutions ou pertes pourrait être influencés par d'autres joueurs, mais la décision finale se fait avec l'organisation. Par contre, certains changements dans le niveau pourraient apporter des modifications à la Réputation du personnage en bien ou en mal.

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

Voici les organisations présentement autorisées :

- Guilde des Lames noires
- Messagerie Renard
- Ordre religieux (Clergé)
- Rose des Vents
- Aubeforge

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 : améliore la compétence mineure ou ajoute une 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.

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.

NOBLESSE : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Le niveau doit être selon l'origine du personnage avec background obligatoire. Sans background, cette compétence ne peut être choisie. Une photo du costume pourrait être demandée.

Le niveau de noblesse représente dans quel type de famille le personnage est né. Pour certaines personnes, la seule chose qui importe est le sang qui coule dans leurs veines. La noblesse est exclusivement héréditaire, sauf par de rares exploits dignes de mentions qui ont attirés l'attention d'un Roi.

Dans la République Indépendant de Baliéna, la noblesse est encore reconnue, bien qu'elle n'ait plus autant d'influence et n'apporte pas d'autorité particulière.

De façon générale, vos vêtements doivent refléter votre statut.

Il va de soi que l'attitude des gens vis-à-vis les individus avec un niveau supérieur ou inférieur à eux est remarquable. À noter que d'avoir un statut ne veut pas dire que vous avez un titre associé : vous avez le potentiel grâce à votre passé.

Votre statut peut vous donner certains avantages tels qu'un accès à certains endroits restreints, permettre de rencontrer plus facilement certains individus, etc. Tout dépendant bien sûr d'à qui et comment ces demandes sont formulées.

1. Membre d'une famille Noble moindre (Ex. Katal) : Donne 5 orbes pour les activités de type GN.
2. Membre d'une famille Noble mineure (Ex. Vignon) : Donne 10 orbes pour les activités de type GN.
3. Membre d'une famille Noble intermédiaire (Ex. Orphide) ou Famille mineure dirigeante (un Baron et ses enfants; Ex. Vignon): Donne 15 orbes pour les activités de type GN.
4. Membre d'une famille Noble majeure (Ex. Spectra) ou Famille intermédiaire dirigeante (un Comte et ses enfants; Ex. Orphide) : Donne 20 orbes pour les activités de type GN.

À titre de référence uniquement :

5. Membre d'une famille Royale (Ex. Morgan) ou Famille majeure dirigeante (un Duc et ses enfants; Ex. Spectra)
6. Famille Royale (un Roi et ses enfants)

MEMBRES D'UNE FAMILLE NOBLE VS FAMILLE DIRIGEANTE

La Famille dirigeante inclus la personne possédant le titre de noblesse en plus de sa descendance directe. Par exemple, un Comte et ses enfants sont du niveau 4. L'héritier directe devra avoir le Titre d'Héritier, tandis que les autres enfants n'ont pas besoin de l'avoir.

Les Membres d'une famille Noble sont des personnes portant le nom de famille mentionnée, mais ne faisant pas partie des enfants du Noble dirigeant. Ce peut être un cousin, un neveu, un oncle, (éloigné ou pas) etc. Ces personnes ne pourront pas hérités des titres à moins d'une situation extrême tel que si toute la descendance meurt. Dans un tel cas, d'autres membres de la famille pourraient également réclamer le titre, ce qui pourrait mener à un conflit, voir une guerre.

TITRE : 5 POINTS/NIVEAU

Pré-requis : Le niveau doit être selon l'origine du personnage avec background obligatoire. Sans background, cette compétence ne peut être choisie à la création.

Il faut maintenant noter ici que d'avoir une Réputation ou de la Noblesse ne veut pas dire que vous ayez un titre associé : vous avez le potentiel grâce à vos actions ou votre passé simplement. Bien qu'il soit possible d'acquérir plusieurs titres en Jeu, il est également possible de commencer avec un ou plusieurs titres. Si vous avez plusieurs titres, ils doivent être acquis et indiqués séparément.

NB : Les revenus mentionnés dans les Titres ne sont qu'uniquement pour les personnages qui ne font pas partie du Jeu Virtuel. Pour ceux-ci, des règles plus spécialisées s'appliquent et sont mentionnés dans le manuel à cet effet.

NBB : Les Prérequis sont à la création. Pour des changements en jeu, ceux-ci pourraient être différents.

1) Chef de groupe (Maximum un par groupe), Diplomate (Royaume), Veilleur

Prérequis : Réputation ou Noblesse niveau 1

Donne 5 orbes pour les activités de type GN

2) Chevalier Fieffé, Sergent/Lieutenant, Second d'un Navire, Diplomate (Orbis)

Prérequis : Réputation ou Noblesse niveau 2

Donne 5 orbes pour les activités de type GN

3) Bourgmestre, Vigil, Capitaine

Prérequis Réputation ou Noblesse niveau 3

Donne 1 ressource d'Influence pour les activités de type GN

4) Général, Amiral

Prérequis : Réputation ou Noblesse niveau 4

Donne 1 ressource d'Influence pour les activités de type GN

Prérequis pour les titres Exclusivement de Noblesse

3) Baron

Prérequis : Noblesse niveau 3

4) Comte

Prérequis : Noblesse niveau 4

5) Duc

Prérequis : Noblesse niveau 5

Autres Titres à niveau variable :

- Membre d'un conseil : 2 niveaux de Réputation ou Noblesse de moins que le dirigeant (Ex. Niveau 2 pour un Comté)
- Héritier (Titres de Noblesse uniquement) : 2 niveaux de Titre de moins que le titre à hériter mais même requis en Noblesse (Ex. Pour un Comte, Niveau 2 en Titre mais Niveau 4 en Noblesse).

6 - COMPÉTENCES MAGIQUES

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

CONCENTRATION : 10 POINTS/NIVEAU

1. Dispose de 1* part des points d'essence magique pour l'activité.
2. Dispose de 2* parts des points d'essence magique pour l'activité.
3. Dispose de 3* parts des points d'essence magique pour l'activité.
4. Dispose de 5* parts des points d'essence magique pour l'activité.

MAGIE ELFIQUE : 20 POINTS/NIVEAU

Prérequis : Concentration et Lecture et écriture (1 niveau minimum chacun)

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

Prérequis : Concentration et Lecture et écriture (1 niveau minimum chacun)

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.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

MESSAGERIE

Que ce soit pour discuter, demander de l'information, des faveurs et bien plus, il est parfois nécessaire d'envoyer un message. Cela inclut également l'utilisation de certaines compétences telles que roublard. Il existe deux types de messages à Kraken, ceux qui peuvent ou doivent être répondus à très court terme donc, pendant une activité, et les autres.

Le dépôt de ces messages doit se faire en main propre au Tika-naud. De plus, pour qu'un message soit valide, il doit contenir les items suivants :

Nom du Joueur et Nom du Personnage

Compétence utilisée (si applicable) – Voir les descriptions des compétences pour savoir laquelle peut être utilisée

Destinataire (si applicable)

Le message lui-même (lettre, demande, recherche, ou autre)

Paiement

Un message incomplet ne sera pas traité.

NB : Les informations hors-jeu, s'il y a lieu, doivent être dans une section clairement identifiée « hors-Jeu ».

RECHERCHES

En complément d'actions effectués dans le cadre de Quêtes, du Scénario ou d'initiatives personnelles, il vous est possible d'effectuer des Recherches. Que ce soit à l'aide de compétences (tel que par exemple Bibliothécaire), de magie ou autre, les recherches permettent de faire avancer certains événements lorsque, par exemple, vous êtes bloqués ou avez besoin d'assistance. Qu'il s'agisse de trouver des informations dans des livres, questionner des PNJ qui ne sont pas sur le terrain, faire des expériences, etc., toutes ces actions sont regroupées dans la catégorie Recherche.

Vous devrez remplir un Formulaire de Recherche au Tika-Naud, et l'information contenue, ou manquante, dans celui-ci aura un lien direct avec le résultat qui lui vous sera remis à l'activité suivante (sauf exceptions). Selon la recherche, il pourrait vous être demandé certaines actions, objets, ressources, ou autre sur place... Il n'est pas impossible également qu'une recherche prenne plus de temps afin d'avoir un résultat. Dans ces cas-là, vous aurez tout de même une réponse qui vous indiquera si vous devez continuer, avec potentiellement des indices. À vous de refaire un nouveau formulaire en ajustant votre recherche en conséquence...

Originellement plus facile et accessible dans le Jeu Virtuel ou par courriel, les Recherches sont désormais disponibles à tous par l'entremise, exclusivement, du Tika-naud afin d'être équitable avec tous les joueurs. Comme vous aurez sans doute remarqués, plusieurs compétences ont été ajustés afin de pouvoir être utilisés dans le cadre de Recherches à faire au Tika-naud. Il va de soit que ceux avec ces compétences auront un avantage, mais cela n'exclut pas les autres à effectuer des recherches.

À l'attention des participants au Jeu Virtuel : Les Recherches ayant un lien direct avec le Jeu Terrain ne peuvent qu'être effectués à partir du Tika-naud. Vous pourrez toujours faire de la prospection sur vos terres par exemple, mais pas trouver comment fermer un puit d'Abyse.

PARTS DE POINTS DE FORGE, SCIENCE, MAGIE, ETC.

Afin d'être plus ouvert aux joueurs qui désirent être magicien ou alchimiste, tout en évitant d'inonder le terrain de potions et de magie, nous avons implémenté une nouvelle méthode afin de déterminer le nombre de points de laboratoire, de forge et de magie par joueur. Cette nouvelle façon de faire pourrait également s'avérer bénéfique lorsque moins de ces personnages sont sur le terrain que le nombre qui serait nécessaire selon les animations prévues pendant l'activité. De plus, nous estimons que cela permet d'inclure et de faire participer plus de joueurs différents dans les différentes animations.

Pour faire simple, le nombre de points total dans une catégorie sera basé sur le nombre de joueurs sur le terrain, ajusté selon les besoins de base en animation, et le tout sera divisé selon le nombre de parts total.

Par exemple, s'il y a 90 points de forge disponibles et qu'il y a 5 forgerons totalisant 15 parts, chaque part vaudra donc 6 points de forge. Un forgeron ayant le niveau 3 de maîtrise de forge aurait donc 18 points de forge (3x 6pts).

UTILISATION DE MAGIE, SCIENCE, ETC.

Toujours dans un but d'amélioration et de re-balancement, nous avons décidé cette année d'ajouter des balises dans l'utilisation de certaines capacités. Concrètement, ceci sera représenté comme suit, selon les types :

Sciences Naturelles : Il n'est pas possible d'utiliser une même recette de Potion, Mixture ou Baume sur une même cible dans une même scène.

Mage Elfique : Un Mage Elfique ne peut lancer qu'une seule fois par scène un même sort.

Mage Runique : Un Mage Runique ne peut faire qu'une seule fois par scène un même effet de sort. Un effet de sort représente le sort sans rune d'Influence. Par exemple, la rune de Vie et l'agencement Vie + Zone représente le même effet de sort, mais pas Vie + Bénédiction.

Un des objectifs principal est de remettre plus utile et pertinent d'autres compétences (tel que Médecine et Forge) qui sont souvent éclipsé par la facilité de la Magie. Ceci permettra également aux Mages, entre autres, de redécouvrir d'autres sorts dans leur répertoire qui sont moins, voir pas du tout, utilisés.

Nous resterons alertes à ces changements toute l'année afin de voir l'impact réel de celui-ci.

FORGE, SCIENCES ET POISONS

TRAVAIL DE FORGE

Il existe plusieurs recettes permettant d'améliorer des armes, armures et boucliers de façon temporaire ou permanentes. La majorité de ces améliorations persistent pendant une journée (24 heures) ou jusqu'à l'utilisation.

Une arme, un bouclier ou une armure ne peut pas avoir plus d'une amélioration à la fois. Si un nouvel effet est ajouté, le précédent est annulé. Ceci inclut d'autres améliorations de forge, de sciences naturelles, de magie, etc.

Apprentis (1 point de création):

1) Arme émoussé

Effet : Ce type d'arme est habituellement utilisé lors de pratiques ou dans le but de capturer sa victime. L'arme n'inflige que des dégâts superficiels. Sur une armure, les dégâts peuvent être réparés à un ratio de 2 pour 1. Pour les dégâts reçus à un membre, ceux-ci sont automatiquement guéris après 1 heure.

Durée : 1 activité

2) Pierre d'affutage

Effet : Permet à une personne d'utiliser la Pierre d'affutage afin d'améliorer une arme. Une fois affutée, permet au combattant de donner les deux prochains coups physiques à +1 de dégât supplémentaire.

Durée : 1 Journée, ou jusqu'à utilisation

3) Durabilité (Arme)

Effet : Annule le prochain bris d'arme

Durée : 1 Journée, ou jusqu'à utilisation

4) Durabilité (Armure)

Effet : Annule les dégâts de la prochaine attaque physique

Durée : 1 Journée, ou jusqu'à utilisation

5) Durabilité (Bouclier)

Effet : Annule le prochain bris de bouclier

Durée : 1 Journée, ou jusqu'à utilisation

6) Abrassif

Effet : Permet à une personne d'utiliser l'Abrassif afin d'améliorer une arme. Une fois appliqué à l'Arme, celle-ci fera des Dégâts de Feu pour la durée de la scène.

Durée : 2 scènes (Combat)

7) Poigne d'acier

Effet : La poigne d'acier est un type de chaîne attachant l'arme à un gantelet, empêchant le combattant de se faire désarmer.

Durée : 1 Activité

8) Eau de Forge

Effet : Permet de récupérer de la forge un ingrédient appelé Eau de Forge qui peut entrer dans la conception de certaines potions ou objets.

Durée : 1 Activité

Forgeron (2 points de création) :

9) Rasoir

Prérequis : Pierre d'affutage et 1 autre recette

Effet : Permet d'effectuer un Saignement, une fois au choix. Une attaque peut être portée sur un membre de l'adversaire afin d'infliger une plaie qui saigne abondamment, la blessure doit être soignée dans les 15 prochaines minutes sous peine d'infliger la mort au blessé.

Durée : 1 Journée, ou jusqu'à utilisation.

10) Bandes rigides

Prérequis : Pierre d'affutage et 1 autre recette

Effet : Permet d'effectuer une Fracture, une fois au choix. Une attaque peut être portée sur un membre de l'adversaire afin d'infliger une fracture. Il sera impossible de guérir la blessure pour la prochaine heure et elle prendra 2 fois plus de temps à guérir.

Durée : 1 Journée, ou jusqu'à utilisation.

11) Fortification

Prérequis : Pierre d'affutage et 1 autre recette

Effet : Permet d'effectuer une Vilaine blessure, une fois au choix. Une attaque peut être portée sur un membre de l'adversaire afin d'infliger une blessure qui guérira mal. La blessure se traitera de façon normale, mais une fois la guérison faite, des douleurs rendront le membre inutilisable pendant 2 heures.

Durée : 1 Journée, ou jusqu'à utilisation.

12) Lame de terreur

Prérequis : Abrassif et 2 autres recettes

Effet : La vision de cette arme rend la cible frappée par celle-ci prise d'une peur de l'arme. Permet d'effectuer une Peur, une fois au choix. La victime tentera de fuir le porteur de l'arme pendant le restant de la scène. Il peut quand même se défendre s'il ne peut s'enfuir (ex. adossé à un mur).

Durée : 1 Journée, ou jusqu'à utilisation.

13) Arme Efficace

Prérequis : Pierre d'affutage et 3 autres recettes

Effet : Donne un bonus de +1 de dégât pour combat.

Durée : 1 Journée, ou jusqu'à utilisation.

14) Armure Efficace

Prérequis : Durabilité (Armure) et 2 autres recettes

Effet : Protège le porteur de l'armure des dégâts des 3 prochaines attaques physiques.

Durée : 1 Journée, ou jusqu'à utilisation.

15) Bouclier indestructible

Prérequis : Durabilité (Bouclier) et 2 autres recettes

Effet : Protège le bouclier de tout les bris de bouclier.

Durée : 1 Journée

16) Lingot d'Acier de Villias :

Prérequis : 4 autres recettes

Effet : Permet de créer un alliage et d'en faire un Lingot qui sert d'ingrédient dans certaines recettes de Forge.

Durée : 1 activité

Maître (4 points de création) :

17) Armure Anti-magique

Prérequis : Armure Efficace

Effet : Annule le prochain sort lancé sur le porteur, bon ou mauvais

Durée : 1 Journée, ou jusqu'à utilisation

18) Lame d'argent vif

Prérequis : Abrassif et 3 autres recettes

Effet : Une fois l'arme reforgée, fait des dégats permanent sur les créature nécrophage.

Durée : 1 Journée

19) Lame du crépuscule

Prérequis : Lame d'argent vif et Poigne d'Acier

Effet : Une fois l'arme reforgée, fait des dégats permanent sur toutes les créatures humanoïdes.

Durée : 1 Journée

20) Lame de l'Aube

Prérequis : Lame du crépuscule et un de soit : Rasoir, Bandes Rigides ou Fortification

Effet : Une fois l'arme reforgée, fait des dégats permanent sur toute les créature touchées par les Abysses.

Durée : 1 Journée

SCIENCES NATURELLES 2 : APOTHICAIRES

Il existe plusieurs potions. Chacune d'entre elles doit être bue pour que l'effet s'active. Chacune d'entre elles est instantanée et a une durée d'une scène (environ 15 minutes) après absorption sauf s'il y a précision contraire. Vous devez retirer et détruire l'étiquette après utilisation. **NB : Une potion ne peut pas être bue par une personne inconsciente.**

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 une ressource Ingrédients*.

Cette information doit être indiquée sur l'étiquette de la potion (heure de création et durée). **Pour les potions qui durent indéfiniment, le symbole de l'infini doit être indiqué par l'équipe du Tika-naud lorsque les ressources Ingrédients sont payés.**

Le détail des potions est disponible pour les joueurs choisissant la compétence. **Il est important de se rappeler qu'il faut un pilon et mortier pour créer ces potions, et que l'action de les créer n'est pas instantanée. Prévoir plusieurs minutes de travail en jeu.**

Potions Mineures (1 point de création)

- 1) Lumière : Génère de la lumière ambiante.
- 2) Antidote : Préviend l'empoisonnement et guérit tout Poison actif.
- 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 entre autres de certains monstres (sauf les Kraken), 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) Soins Complet : Redonne 1 point de vie à chaque membre.
- 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. (NB : Aller prendre la potion au Tika-naud le soir).
- 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 3 scènes (Environ 45 minutes).
- 12) Vision de l'Âme : Permet de voir la grandeur de l'âme d'une personne. (Venir voir l'organisation au Tika-naud)
- 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 plusieurs mixtures. Chacune d'entre elles doivent être frottées sur le corps, un objet ou sur le sol, **ce qui prend au moins 30 secondes**, pour que l'effet s'active et agisse instantanément. Elles ont une durée d'une scène (environ 15 minutes), sauf si avis contraire. Vous devez retirer et détruire l'étiquette après utilisation.

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 une ressource Ingrédients*.

Cette information doit être indiquée sur l'étiquette de la potion (heure de création et durée). **Pour les mixtures qui durent indéfiniment, le symbole de l'infini doit être indiqué par l'équipe du Tika-naud lorsque les ressources Ingrédients sont payés.**

Le détail des mixtures est disponible pour les joueurs choisissant la compétence. **Il est important de se rappeler qu'il faut un pilon et mortier pour créer ces mixtures, et que l'action de les créer n'est pas instantanée. Prévoir plusieurs minutes de travail en jeu.**

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 simple 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) **Poudre de dissipation de la magie : Permet de dissiper tous les effets magiques actifs de la cible, ou si elle est appliquée à une arme, permet de dissiper la magie sur la prochaine cible touchée.**
- 8) Clairvoyance : Permet de voir dans l'avenir de façon floue. (Voir l'organisation au Tika-naud)
- 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'Abysses : Canalise les énergies nécessaires pour fermer un puit d'Abysses.
- 14) Assemblage Merveilleux : Active l'Effet « Merveille » d'une Mixture.

SCIENCES NATURELLES 4 : GUÉRISSEUR

Il existe plusieurs baumes. Chacun d'entre eux doit être frotté sur le corps ou un objet, **ce qui prend au moins 30 secondes**, pour que l'effet s'active et agisse instantanément. Ils ont une durée d'une scène (environ 15 minutes), sauf si avis contraire. 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 une ressource ingrédients*.

Cette information doit être indiquée sur l'étiquette de la potion (heure de création et durée). **Pour les baumes qui durent indéfiniment, le symbole de l'infini doit être indiqué par l'équipe du Tika-naud lorsque les ressources Ingrédients sont payés.**

Le détail des baumes est disponible pour les joueurs choisissant la compétence. **Il est important de se rappeler qu'il faut un pilon et mortier pour créer ces baumes, et que l'action de les créer n'est pas instantanée. Prévoir plusieurs minutes de travail en jeu.**

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, hallucination, etc...
- 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 la magie d'enchantement, altérations ou la pétrification (sauf les effets de source abyssales).
- 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, la torture et cache le vice et la vertu de l'individu.
- 10) Masque de préchen : Cache les défauts physiques, les aspects physiques non-humains (ex : poil de loup-garou), et les marques d'Abysses (les marques d'Abysses sont cachées, mais peuvent quand même être détectées par d'autres moyens, tels que la magie).

Onguent (Ingrédients*)

- 11) Onguent de délivrance des Abysses : Protège contre les traces/marques mineures des Abysses, ou les enlève.
- 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.

Cette information doit être indiquée sur l'étiquette du poison (heure de création et durée). **Pour les poisons qui durent indéfiniment, le symbole de l'infini doit être indiqué par l'équipe du Tika-naud lorsque les ressources Ingrédients sont payés.**

Il est important de se rappeler qu'il faut un pilon et mortier pour créer ces poisons, et que l'action de les créer n'est pas instantanée. Prévoir plusieurs minutes de travail en jeu.

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 catalyseur. 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 (Diagnostique)

** 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, ce qui la rend apeurée.

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. Ceci n'a pas d'effet si la cible se bat contre un Kraken.

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 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). 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.

Un 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.

La destruction du canalisateur doit être faite entre l'investissement des points de magie et le lancement du sort.

Passez au Tika-Naud après la scène pour nous en informer, et au besoin afin de remettre le canalisateur.

SPHÈRES DE MAGIE ELFIQUE

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 1) Annulation | 9) Enchantement d'arme |
| 2) Armure magique | 10) Guérison |
| 3) Chaire et os | 11) Lecture et écriture magique |
| 4) Charme | 12) Limitation du corps |
| 5) Communication | 13) Lumière |
| 6) Création d'objet | 14) Manipulation de l'Esprit |
| 7) Détection des Abysses | 15) Piège |
| 8) Détection de la magie elfique | 16) Protection |

RÉSUMÉ DES SORTS DE MAGIE ELFIQUE

1) ANNULATION

Absorption

Annulation 1

Effet : Permet de regagner 2 points de magie en absorbant un sortilège de n'importe quel niveau. L'effet du sortilège n'est pas annulé et doit être néfaste. Vous ne pouvez pas avoir plus de points de magie que votre maximum d'origine.

Dissipation de la magie

Annulation 2

Effet : Permet d'annuler un sort présentement en effet sur une personne ou d'enlever les pouvoirs magiques (canalisateur, œuvre, amplificateur runique et elfique) d'un objet pour une scène.

Contre-sort

Annulation 3

Effet : Permet d'annuler un sortilège lancé sur soi en 5 secondes de délais.

Réflexion

Annulation 4

Effet : Renvoie le sort à celui qui le lance à 5 secondes de délais. Le magicien qui lance la réflexion ne doit pas nécessairement être la cible dure sort lancer.

Désenchantement

Annulation 5

Effet : Retire l'essence magique d'un objet magique.

2) ARMURE MAGIQUE

Bouclier Spectral

Armure magique 1

Effet : Protège la cible des deux prochains projectiles qu'elle reçoit (Flèche, lance, couteau de lancer). Ce sort ne protège pas contre les traits de baliste.

Champ de force

Armure magique 2

Effet : Protège d'une compétence d'art militaire ou de spécialisation martiale, mais vous recevez tout de même les dégâts. (Désarmement, bris d'arme, saignement, vilaine blessure, etc.)

Peau de pierre

Armure magique 3

Effet : Annule les 2 prochaines attaques physiques normales en mêlée.

Armure fortifiée

Armure magique 4

Effet : L'armure résiste à tous les « sans armure ». (magie, flèche, compétences, etc.)

Armure fantomatique

Armure magique 5

Effet : La cible gagne deux points de protection supplémentaires à chaque membre et au torse.

3) CHAIRE ET OS

Plaie mineure

Chaire et Os 1

Effet : Inflige 1 de dégât au corps sur une cible à distance.

Animation de mort

Chaire et Os 2

Effet : Permet d'animer le corps d'un mort durant 15 minutes. La cible sera lente, n'aura pas d'armure et n'aura de compétence. La cible sera sous le contrôle du magicien et aura 2 points de vie par membre.

Transfert macabre

Chaire et Os 3

Effet : En touchant le cadavre en même temps que la cible, celle-ci est guérit complètement.

Discussion avec un mort

Chaire et Os 4

Effet : Permet de discuter avec un cadavre à propos de sa dernière vie pendant 15 minutes.

Combustion interne

Chaire et Os 5

Effet : Inflige 2 points de dégât sans armure au corps.

4) CHARME

Empathie

Charme 1

Effet : La cible devient favorable au magicien, offrira un meilleur prix, vous aidera à une petite tâche.

Amitié animal

Charme 2

Effet : La cible ne vous veut plus aucun mal. Elle peut être utilisée en situation d'hostilité.

Amitié humaine

Charme 3

Effet : La cible ne vous veut plus aucun mal. Elle peut être utilisée en situation d'hostilité.

Mot de contrôle

Charme 4

Effet : À un mot particulier, la cible doit obéir à une action précise. Le mot de contrôle et l'action doit être préétablie dans une séance d'hypnose.

Charme-personne

Charme 5

Effet : Vous contrôlez littéralement les agissements de la cible.

5) COMMUNICATION

Lettre volante

Communication 1

Effet : Permet d'envoyer une missive écrite à un maximum d'une semaine de marche.

Communication avec les esprits

Communication 2

Effet : Permet d'appeler un esprit au hasard afin de discuter avec lui durant 15 minutes. L'esprit peut quitter quand il le voudra.

Rêve illusoire

Communication 3

Effet : Permet de faire rêver un rêve précis à la cible. Le rêve est à la discrétion du magicien. Il peut-être autant un message transis, qu'un cauchemar.

Télépathie

Communication 4

Effet : Permet d'être en contact direct et de discuter avec une cible que vous connaissez son nom.

Écoute des vents

Communication 5

Effet : Permet d'écouter une conversation à distance à quelques lieux. Demander un résumé de la conversation qui a été épiée à une personne présente, idéalement de l'organisation lorsque possible.

6) CRÉATION D'OBJET

Bandage Instantanée

Création d'Objet 1

Effet : Permet de créer un bandage de soin qui doit être utilisé dans les 15 minutes suivantes.

Réparation mineure

Création d'Objet 2

Effet : Permet de réparer complètement au choix, une armure, un bouclier ou une arme.

Parchemin mineur

Création d'Objet 3

Effet : Permet de créer un parchemin magique qui restera tangible 12 heures. Ce doit être un sort connu du mage, et d'un niveau de moins que le niveau de magie du sorcier.

Canalisateur spécifique

Création d'Objet 4

Effet : Transforme un canalisateur générique en canalisateur spécifique de toutes les sphères. Permet de réduire un total de 5 points de magie sur n'importe quel sortilège de niveau 4 ou 5, mais toujours avec un coût minimum de 1. Peut être fait 2 fois sur un sortilège du niveau 5, si désiré, pour un coût final de 1 point de magie.

Création d'objet magique

Création d'Objet 5

Effet : Entre dans la création d'objet magique permanent.

7) DÉTECTION DES ABYSSES

Lecture d'objet

Détection des Abysses 1

Effet : Permet de détecter si un objet est d'origine abyssale ou est marqué par les abysses.

Vision de corps et âme

Détection des Abysses 2

Effet : Permet de détecter si une personne est marquée par les abysses.

Identification Abyssale

Détection des Abysses 3

Effet : Permet de détecter la puissance d'un sortilège abyssal sur une personne, ainsi que ses effets. Permet de détecter la puissance, les effets et le fonctionnement d'un objet magique abyssal.

Union des Abysses

Détection des Abysses 4

Effet : Permet de lier un objet des abysses magiquement et ainsi de savoir où il est en tout temps en utilisant la carte.

Vision de masse

Détection des Abysses 5

Effet : Cette détection de zone, de 10 mètres de rayon, permet de connaître qui ou quoi est touché ou sous l'effet des abysses, ainsi que leur puissance.

8) DÉTECTION DE LA MAGIE ELFIQUE

Lecture d'objet

Détection de la Magie Elfique 1

Effet : Permet de détecter si un objet est d'origine elfique ou est un canalisateur ou est un amplificateur elfique. Vous devez avoir l'objet en main pour l'examiner.

Vision de corps et âme

Détection de la Magie Elfique 2

Effet : Permet de savoir si une personne est sous l'effet de magie elfique.

Identification elfique

Détection de la Magie Elfique 3

Effet : Permet de détecter la puissance d'un sortilège sur une personne, ainsi que ses effets. Permet de détecter la puissance, les effets, le type et le fonctionnement d'un canalisateur, d'un amplificateur ou autre objet magique elfique.

Union magique

Détection de la Magie Elfique 4

Effet : Permet de lier un objet magiquement et ainsi de savoir où il est en tout temps.

Vision de masse

Détection de la Magie Elfique 5

Effet : Cette détection de zone, de 10 mètres de rayon, permet de connaître qui ou quoi est touché ou sous l'effet de magie elfique, ainsi que leur puissance.

9) ENCHANTEMENT D'ARME

Coup magique

Enchantement d'Arme 1

Effet : Permet au porteur de l'arme de donner deux coups physiques au choix de +1 dégât supplémentaire .

Perce armure

Enchantement d'Arme 2

Effet : Permet au porteur de l'arme de donner deux coups physiques aux choix sans armure.

Arme régénératrice

Enchantement d'Arme 3

Effet : Permet au porteur de l'arme de donner deux coups physiques aux choix sur un ennemi, le coup ne doit pas être paré, c'est-à-dire pas être bloqué par un bouclier ou une arme. Suite à ce coup, le porteur de l'arme se guérit complètement.

Arme efficace

Enchantement d'Arme 4

Effet : Permet au porteur de l'arme de frapper de 1 dégât supplémentaire.

Arme spectrale

Enchantement d'Arme 5

Effet : Permet au porteur de l'arme de frapper « sans armure » et les créatures intangibles ou spectrales.

10) GUÉRISON

Attache de bandage

Guérison 1

Effet : Permet de fixer instantanément les bandages sur une plaie et ainsi de guérir instantanément la plaie de 1 point de vie.

Purification de l'eau et des aliments

Guérison 2

Effet : Retire tout poison ou toxine contenus dans 1 litre d'eau ou une assiette de nourriture.

Soin de blessure de masse

Guérison 3

Effet : Permet de guérir tous les membres des cibles.

Miracle

Guérison 4

Effet : Permet de faire disparaître les handicaps chez la cible (physique ou mental) ainsi que la guérir complètement de tous ses points de vie, ses maladies et poisons.

Résurrection

Guérison 5

Effet : Avec une partie du corps de la cible, il est possible de ramener à la vie une personne qui est morte de cause non naturelle.

1 1) LECTURE ET ÉCRITURE MAGIQUE

Lecture magique

Lecture et écriture magique 1

Effet : Permet d'identifier un parchemin magique.

Transcription magique

Lecture et écriture magique 2

Effet : Permet de transcrire un parchemin magique dans un grimoire.

Renard elfique

Lecture et écriture magique 3

Effet : Permet de lire et écrire au travers les astres et ainsi communiquer avec d'autres magiciens ailleurs dans le monde.

Polyglotte

Lecture et écriture magique 4

Effet : Permet de lire et écrire n'importe quel type de langage.

Scribe Elfique

Lecture et écriture magique 5

Effet : Permet de créer un parchemin magique d'un sort connu du mage.

1 2) LIMITATION DU CORPS

Engourdissement

Limitation du corps 1

Effet : Permet d'engourdir 1 membre de la cible, celui-ci est donc ralenti.

Enchevêtrement

Limitation du corps 2

Effet : Permet d'immobiliser les 2 pieds de la cible.

Paralysie d'un membre

Limitation du corps 3

Effet : Permet de paralyser un membre de la cible. (un bras ou une jambe).

Bayon

Limitation du corps 4

Effet : Permet d'empêcher la cible de parler et de lui lier les 2 mains.

Statut de pierre

Limitation du corps 5

Effet : Permet de transformer la cible en statue de pierre.

13) LUMIÈRE

Lumière

Lumière 1

Effet : Permet d'allumer une pierre de lumière.

Aveuglement

Lumière 2

Effet : Fait perdre la vision a une cible pendant.

Mur de feu

Lumière 3

Effet : Permet de créer un mur de feu. La cible qui le traverse reçoit 3 points dégâts au corps.

Image miroir

Lumière 4

Effet : Une fois ce sortilège lancé le magicien peut se promener sans craindre de mourir. S'il se fait attaquer, un coup ou autre acte offensif, son image se dissipe. Il retourne à l'endroit où il a jeté ce sortilège.

Chaine d'éclair

Lumière 5

Effet : Permet de faire 5 de dégâts au corps à 3 cibles.

14) MANIPULATION DE L'ESPRIT

Oublie mineure

Manipulation de l'Esprit 1

Effet : Permet de faire oublier un nom, combien on avait d'argent dans les poche, un rendez-vous prochain, etc.

Oublie

Manipulation de l'Esprit 2

Effet : La cible oublie les 15 dernières minutes ou la dernière petite discussion.

Confusion

Manipulation de l'Esprit 3

Effet : Rend la cible confuse dans ses paroles. Elle est désorientée et ne sait plus ce qui est la réalité et ce qui ne l'est pas.

Vision de souvenir passé

Manipulation de l'Esprit 4

Effet : Permet d'aller voir dans les souvenirs de la cible. Un moment précis dans sa vie qu'il ne se souviendrait peut-être plus ou qu'il veut cacher, ou causé par l'inconscience ou la mort.

Changement de mémoire

Manipulation de l'Esprit 5

Effet : Permet de modifier le souvenir de la cible en modifiant quelques détails précis.

15) PIÈGE

Alarme

Piège 1

Effet : Permet le magicien et ses acolytes d'avoir 2 minutes pour se préparer au combat ou pour fuir lors d'une attaque de campement.

Poil à gratter

Piège 2

Effet : En lançant une petite poignée de poussière, la cible doit obligatoirement se gratter.

Piège de stupidité

Piège 3

Effet : Ce sort permet de piéger un objet. Il faut placer un papier sous l'objet et inscrire « Tu seras stupide pendant 1h !! ». L'objet doit être assez gros pour couvrir le papier. La personne qui prend l'objet est affectée par le piège.

Piège explosif

Piège 4

Effet : Ce sort permet de piéger un coffre ou un objet. Le sortilège fait 5 de dégât au corps.

Piège d'objet personnel

Piège 5

Effet : Aucun objet porté par la cible ne peut être dérobé, pris, ou volé que la cible soit vivante, endormie ou morte.

16) PROTECTION

Sanctuaire

Protection 1

Effet : Permet de créer un sanctuaire autour du magicien. Personne ne peut entrer ou attaquer le mage à l'intérieur du sanctuaire, mais les projectiles et la magie peuvent le traverser.

Protection mentale

Protection 2

Effet : Annule le prochain sort mental.

Invisibilité

Protection 3

Effet : Le magicien peut se déplacer en étant invisible aux yeux de tous durant 15 minutes

Intangible

Protection 4

Effet : La cible est intangible, elle ne peut porter et recevoir d'action offensive. Elle ne peut pas non plus prendre d'objet ou interagir physiquement avec une personne. Elle peut traverser les murs, mais est toujours visible.

Dôme d'invulnérabilité

Protection 5

Effet : Permet de créer un dôme qui rend invulnérable le magicien et une autre cible. Le dôme se dissipe après la durée, ou quand le magicien le choisit.

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.

Un 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.

Une 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

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

Bénédictio : 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

Humilité : Amélioration de compétences

Justice : Annulation d'effets négatifs de runes, Punitio

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.

RÉSUMÉ DES AGENCEMENTS CONNUS DE MAGIE RUNIQUE

RUNES EN ASSEMBLAGE SIMPLE

Arme Élémentaire

Runes : Air ou Feu ou Terre

Effet : Bonus pour les 3 prochaines attaques avec certaines armes dépendant de la Rune utilisée.

Air : +1 dégât avec les armes de Jet

Feu : Dégâts de Feu (*Feu 1* peu importe le type d'arme)

Terre : +1 dégât avec les armes de mêlée

Armure Bénie

Runes : Bénédiction

Effet : Protège des 2 prochaines attaques physiques

Balance de l'Âme

Runes : Justice

Effet : Les effets négatifs avec duration sont annulés sur la cible, mais cela ne guérit et n'enlève pas ce qui a déjà pris effet.

Baume Divin

Runes : Dévouement

Effet : Protège la cible contre les marques des abysses

Canalisateur Runique

Runes : Solidarité

Effet : Transforme un canalisateur elfique générique en canalisateur spécialisé (au choix du Runiste). Le canalisateur compte encore comme générique en même temps et les points de magie doivent être quand même dépensés.

Chant des Huit

Runes : Foi

Effet : Permet à la cible de mieux comprendre les voix de Dieu.

Eau Bénite

Runes : Eau

Effet : Crée de l'Eau bénite qui peut servir comme ingrédients à plusieurs niveaux.

Pureté de la voix

Runes : Vérité

Effet : La personne affectée de cette rune ne peut mentir.

Rappel

Runes : Sagesse

Effet : Permet à la cible de se rappeler un événement oublié, tel que par magie ou la mort.

Ressources Instantané

Runes : Création

Effet : Crée les ingrédients de base pour une potion, un baume ou une mixture

Soins

Runes : Vie

Effet : Soigne tous les membres de la cible de tous leurs points de dégât

Touche-à-Tout

Runes : Humilité

Effet : Augmente de 1 le niveau d'une compétence au choix du Mage. Le niveau de départ doit être de 2 ou moins. Peut permettre à quelqu'un de gagner le niveau 1 d'une compétence qu'il n'a pas.

Transfert d'énergie

Runes : Charité

Effet : Donne 2 points de magie à autre mage. Les 2 points doivent être utilisés dans une même rune ou un même sort.

RUNES EN ASSEMBLAGE MULTIPLE

Invisibilité

Runes : Bénédiction + Air

Effet : Rend la cible invisible.

Résistance

Runes : Bénédiction + Eau

Effet : Résistance aux poisons/maladies

Brasier

Runes : Bénédiction + Feu

Effet : Rend la personne en situation d'étouffement comme si affecté par la fumée d'un feu durant 5 minutes. Suite à cela, la personne perd conscience pendant 10 minutes.

Maladie

Runes : Bénédiction + Terre

Effet : Rend la personne malade (vomissement, fièvre)

Protection contre les Abysses

Runes : Bénédiction + Dévouement

Effet : Résistance aux sorts abyssaux et aux effets abyssaux (comme d'un Kraken)

Coup de vent

Runes : Création + Air

Effet : La cible reçoit 1 point de dégât et recule de 5 mètres.

Piège Explosif

Runes : Création + Feu

Effet : Au moment que la rune est activée (brisé/effacé partiellement), elle fait subir, à la personne activant la rune, 3 points de dégâts.

Maître Forgeron

Runes : Création + Terre

Effet : Permet de réparer complètement une arme, une armure ou un bouclier.

Guérison des Marques de Abysses

Runes : Vie + Dévouement

Effet : Enlève toutes les marques des Abysses de la cible.

Guérison des maux

Runes : Vie + Eau

Effet : Guéris des maladies et des poisons, ainsi que les effets causés par ceux-ci.

Communication avec les morts

Runes : Vie + Sagesse

Effet : Permet de parler avec les esprits, âmes et autres êtres mort.

Don de soi

Runes : Vie + Charité

Effet : Le mage prend les maux de la cible et guéris tous les points de vie perdus, toutes les maladies et poisons, et peut le ramener à la vie.

Poing de la Justice

Runes : Justice + Eau

Effet : Enlève tous les enchantements, sort, effets, compétences actives, positif ou négatif sur la cible.

Génie

Runes : Bénédiction + Humilité + (Élément)

Effet : Augmenter d'un niveau une compétence. L'élément limite quel type de compétences.

Terre : Intellectuelles, Économiques

Air : Sournoises

Feu : Militaires

Eau : Magiques

Résurrection

Runes : Vie + Eau + Charité

Effet : Permet de ramener une personne à la vie qui est morte.

Arme Bénie

Runes: Vie + Eau + Dévouement

Effet : Les armes bénis peuvent faire des dégâts permanent à certaines cibles ou affecter certaines créatures qui ne pourrait pas l'être par des armes normales.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

TRAJET POUR SE RENDRE AU TERRAIN

Dans Google Maps, suivez le point suivant :

<https://www.google.com/maps/place/47%C2%B038'44.0%22N+69%C2%B003'29.6%22W/@47.6455556,-69.0604109,1042m>

Google devrait vous diriger directement au point physique de l'entrée du terrain où se déroule le GN.

Le lien est également disponible sur le site web et dans les pages d'Évènements sur notre page Facebook (voir les liens plus bas).

Pour ceux qui se perdraient en chemin, vous pouvez obtenir plus amples indications en nous contactant sur la page Facebook, en contactant un membre de l'équipe ou un ami qui pourra vous aider.

Consultez la page Facebook et le détail des constructions sur la 85 avant vos déplacements.

CONTACTS

POUR NOUS JOINDRE

VISITEZ NOTRE SITE WEB :

<http://www.gnkraken.ca>

VOUS AVEZ DES QUESTIONS ? ÉCRIVEZ-NOUS :

Pour toutes questions sur les inscriptions:

inscription@gnkraken.ca

Pour toutes autres questions ou commentaires :

info@gnkraken.ca

SUIVEZ-NOUS SUR FACEBOOK !

<https://www.facebook.com/GnKraken>

LEXIQUE

Abysses : Principalement situées en bordure du monde, matière noire opaque, sans réelle forme qui souille toutes personnes qui sont en contact avec. Personne n'y vit, mais les Krakens en sortent à l'occasion.

Andal : Partie ouest de l'ancien royaume d'Andallyce.

Argal : Partie est de l'ancien royaume d'Andallyce.

Argar : Partie nord de l'ancien royaume d'Andallyce.

Castille : Royaume de l'est d'Orbis.

Comté : Dirigé par un Comte ou un régent, il fait partie d'un Duché et est composé de fiefs.

Duché : Dirigé par un Duc ou un régent, il fait partie d'un royaume et est composé de Comtés.

Eaux éternelles : Lieu mystique pour les Elfes qui se situerait sur le continent Andallyce.

Edward Morgan : Roi de Castille

Ezékiel Dytranvis : Premier Fabellys connu.

Fabellys : Membre du clergé chargé de faire connaître les vertus et fables de Dieu.

Fief : Domaine possédé par une personne qui est nommée par un Comte ou un Baron.

Gérontocratie : Système de succession où les plus vieux héritent du pouvoir du clan.

Giermo Augusti : Roi de l'Argal

Kaftar : Créature humanoïde mi-homme, mi-hyène qui fait partie du folklore d'Orbis.

Kataluna : Royaume du sud d'Orbis.

Kraken : Créature humanoïde, inspirant la Terreur, qui sort des Abysses en n'ayant qu'une seule volonté ; tout détruire sur son passage.

Leçons de Dieu : Vertus racontées dans des fables qui représentent les voies que Dieu désire que son peuple suive.

Léviathan : Homme de justice.

Loic Durth : Ancien Roi d'Andallyce

Nemrod : Soldat combattant les Krakens ayant fait sa formation à l'école légendaire de Merrow.

Orbes : Système monétaire d'Orbis.

Orbis : Nom du monde, il est plat et entouré par les Abysses.

Praven : Île composée de quatre Comtés : Tormir, Vergis, Karal et Laronne.

Puit d'abysse : Surfaces circonscrites en Orbis où l'on retrouve les Abysses.

République indépendante : Située sur l'île de Baliéna, celle-ci est établie entre l'île de Praven et le continent d'Andallyce.

Seigneur : Titre de noblesse générique pour désigner un homme ayant une terre.

Tormir : Comté dans le Duché de Praven, dans le Royaume de Kataluna, où se déroule le GN.

Vassal, vassaux : Personne possédant un fief, un Comté ou un duché et ayant des droits et devoirs envers son Seigneur et/ou son Roi.

MOTS OU GESTES À PROSCRIRE

Bannir toutes paroles ou symboles qui font référence à l'église catholique ou à d'autres religions modernes tels que les prières, les signes de croix, l'enfer, le paradis.

Démons : Ceux-ci n'existent pas dans Orbis

Mots : Larp, larper, quester, tous les sacres

Autres races imaginaires tel que Nains, Orc, Hobbit, etc

LEXIQUE DES RÈGLES

Scène : Une scène est une unité de mesure de durée variable qui permet de facilement compter la durée de vie d'un effet. Un combat, une séance d'interrogation, une veillée au Phare locale sont tous des moments qui équivalent à une scène même si leur durée réelle peut varier.

Cloche : Lors de scénarios ou combats particulièrement long, ou avec plusieurs étapes, le son d'une cloche représente la fin d'une scène et le début d'une nouvelle. Les sorts et effets perdent donc une scène sur leur durée (ce qui pourrait mettre fin à l'effet), mais permet également de pouvoir relancer des sorts et effets utilisés dans une scène précédente.

Ninja : PNJ ayant un tabard aux couleurs de Kraken et un bâton d'arbitre. Ils sont considérés comme étant hors-jeu (invisibles aux yeux de votre personnage) et leur rôle est de faire appliquer des pouvoirs spéciaux et de faire respecter les règles lors d'un combat. Lorsqu'un ninja nomme une consigne, un dommage, ou qu'il vous demande une action particulière, vous devez l'appliquer immédiatement.

Yeux lumineux la nuit : Lorsqu'ils sont aperçus, ils provoquent un effet de peur.

Créatures en échasses : De jour, les créatures en échasses provoquent la peur.

FAQ

Mort : Si votre personnage meurt (par exemple suite à des blessures d'un combat), il ne peut pas être soigné. Le personnage doit être ressuscité, ce qui constitue un processus différent. Par magie par exemple, Soin de Blessure n'est pas suffisant, il faut le sort de Résurrection.

Signes

Il existe quelques signes essentiels à connaître, utiliser et reconnaître sur le terrain du GN afin d'illustrer aux autres participants des actions/conditions précises.

- Illustrer un dôme de protection : Appuyez vos mains sur le dessus de votre tête, avec les coudes vers l'extérieur.
- Illustrer que vous êtes actuellement hors-Jeu ou illustrer une téléportation en cours : Formez un « L » avec vos deux avant-bras devant vous. Dans cette position, le monde et l'univers de Kraken n'existe plus pour vous, vous n'en faites plus partie. Nous vous demandons de faire abstraction de ce qui se passe en jeu près de vous. Ainsi, tout ce que vous pourriez voir ou entendre lors de ces moments ne peut en aucun cas être connu et utilisé par votre personnage. Quand votre personnage est en jeu et qu'il aperçoit une personne hors-jeu, vous devez agir comme si elle n'existait pas.
- Illustrer votre Invisibilité : Placez les bras en « T » au niveau de la tête, sans se soutenir. Dans cette position, vous n'êtes plus visibles par les participants en jeu. Vous demeurez en jeu. Par contre, la vue est le seul sens duquel vous êtes soustrait. Vous pourriez donc être entendu, les gens pourraient voir en mouvement différents objets que vous déplacez (qui n'était pas en votre possession lors de votre disparition), etc.

Tactique Militaire : Cette compétence ne donne pas d'utilisation supplémentaire de compétences de combat. Elle permet seulement de se servir de celles que les combattants possèdent dans un combat de masse. Sans Tactique Militaire, aucune compétence de combat n'est possible dans un combat de masse.

Changements Doc 2024 : Bien que nous demandions à tous les joueurs de bien lire le document, et que les modifications de l'année et les informations essentiels sont en Rouge, voici la liste des changements majeurs pour l'année ou ceux qui serait plus difficile à remarquer dans le texte.

- Ajout des autres factions d'Aubeforge et ajustement de l'Ordre de Kaliska suivant les évènements 2023 (Guildes, Confréries ou Organisations);
- Précision sur la modération de sa consommation personnelle (Règlements sur le terrain de jeu);
- Règles sur les flèches et carreaux (Les Armes et leurs dégâts – Arcs et arbalètes);
- Règles sur les enchantements d'armes (Enchantements & Bénéfices);
- Nouvelle section sur la Peur et changements de celle-ci;
- Précisions sur les compétences Achevage de Monstre et Butin à la suite des observations en 2023;
- Amélioration de la compétence Médecine;
- Nouvelle section et Règles sur l'Utilisation de Magie, Science, etc. Changements Majeurs à lire pour tous;
- Précisions dans l'utilisation des Sciences Naturelles et Fabrication de Poison;
- Remplacement de Sphère de Brume par Poudre de dissipation de la magie dans les Mixtures des Herboristes. Les joueurs qui possédaient cette recette pour la remplacer par une autre de leur choix dans la même catégorie.
- Ajout des descriptions de sorts de Magie Elfique et Runique, comme c'était le cas pour les autres compétences.