

Les Sages



Un titre de sage est unique sur le jeu et donne une capacité spéciale au personnage le possédant. Pour acquérir un titre, il faut le contester et réussir une épreuve. Pour être concurrent, il faut avertir l'organisation au moins 48h à l'avance (délai nécessaire pour être certains que les éléments requis pour les épreuves soient bien en jeu). Un personnage ne peut s'inscrire qu'à une seule épreuve par GN et un seul personnage peut avoir un titre de sage défini en même temps. Le titre est permanent tant qu'il n'est pas perdu aux mains d'un concurrent. Aussitôt que l'épreuve est réussie par un concurrent, le titre est transféré. Si personne ne conteste un titre, aucune épreuve pour ce titre ne sera pas en jeu. Toute épreuve doit être complétée à l'intérieur d'un même GN. Si le personnage possédant le titre meurt, le titre est perdu tant qu'il ne sera pas à nouveau contesté. Une résurrection ne redonne pas le titre perdu.

Si des contestations de titres sont reçues, seul le nombre de contestataire par titre sera annoncé au briefing et les détails de l'épreuve y seront dévoilés.

Un sage ne peut pas gagner l'épreuve pour lui voler son titre. Il peut cependant faire tout en son pouvoir pour empêcher ceux qui conteste son titre d'y arriver. Les différents titres de sage pouvant évoluer en cours de saison, ces derniers sont dans un document séparé expliquant l'épreuve ainsi que les effets que le titre donne.

Un personnage ne peut obtenir plus d'un titre de sage à la fois.



Listes des sages

Sage des voleurs

Épreuve : Durant le GN, certains personnages (autant joueurs que PNJ) auront des objets définis lors du briefing sur eux. Ces objets ne peuvent être transférés d'une personne à l'autre que par un vol à la tire II réussi. La cible doit être hors du coma, autrement l'objet n'est pas transférable. Pour réclamer ce titre, le premier concurrent à rapporter un certain nombre de ces objets à la cabane ce voit attribuer le titre.

Effet : Tous les items/po équipé ou dans la bourse du sage des voleurs sont impossible à prendre sans son consentement (qu'il soit dans le coma ou non). La compétence "Fouille minutieuse" fonctionne cependant et annule l'effet du sage pour la personne ayant fait la fouille pour 5 minutes. Aussi, un RPC raté lors d'un vol à la tire a le même effet qu'une égalité pour le sage.

Sage de l'ombre

Épreuve : Durant le GN, 5 personnages de niveau 5+ (sinon, parmi les niveaux le plus haut présent sur le jeu) sont désigné au hasard. Le prétendant doit démontrer sa capacité à travailler dans l'ombre en ramenant le sang d'au moins 3 de ces cibles sans que personne, pas même les cibles, ne soit au courant. La règle pour prendre le sang d'une personne (disponible dans les règlements) s'applique. Si quelqu'un le voit prenant le sang ou découvre une des fioles remplies avant que l'épreuve soit complétée, la fiole se détruit. La participation à l'épreuve doit rester un secret. Pour disqualifier un concurrent, vous devez venir à l'accueil et dire selon vous quel personnage participe à l'épreuve et pourquoi (preuves). Des preuves hors-jeu (méta) ne seront pas acceptées. Si vous avez raison, le concurrent est disqualifié. Si vous avez torts ou la preuve est insuffisante, votre personnage recevra une malédiction. Cette malédiction durera pour le restant du GN et ne pourra être délivré.

Effet : Le sage de l'ombre voit toute forme de vie, peu importe leur état et leur plan d'existence. Cela comprend les gens invisibles, caché, sous l'effet d'un déguisement et dans une autre dimension.

Sage de la guerre

Épreuve : Les concurrents au titre de sage de la guerre s'annoncent publiquement durant le briefing. Le sage actuel n'est pas forcé de se faire connaître. Tous les prétendants reçoivent 2 jetons de combat (non transférable). Tant qu'ils ont encore 1 jeton, les prétendants, s'ils sont hors combat, peuvent s'entre provoquer dans un duel qu'ils ne peuvent refuser*. À partir de ce moment, ils entre dans une dimension dans laquelle personne ne peut interférer. Les adversaires commencent le combat avec tout leur statistique complètement régénéré (Vie, mana, compétence, etc). Celui qui gagne le duel prend 1 jeton au vaincu. Ils ressortent alors de la dimension dans l'état exact où ils étaient avant le duel. (Les consommables (exemple potion) utilisés reste cependant utilisé). Le sage commence avec (nombre de prétendant + 1) jetons et peut provoquer en duel sans jeton. Le premier concurrent à rapporter 50% de jetons +1 gagne le titre. Le sage ne peut pas rapporter ces jetons.

*Un prétendant peut demander un délai de 15 minutes de repos entre les combats s'il le souhaite.

Exceptions :

Si le sage n'est pas présent et que son titre est défié par 1 seul personne, le prétendant gagne automatiquement le titre.

Si une seule personne conteste le titre, le prétendant commence avec 1 jeton et le sage avec 0. Celui qui a le jeton à l'heure du souper gagne le titre.

Effet : Chaque 30 minutes hors combat, le sage de la guerre récupère une charge d'une de ses compétences utilisables X fois par GN (si la compétence le permet). De plus, tout son équipement est entièrement réparé, sauf les pièces utilisant de l'adamantium.



Sage des artisans

Épreuve : Le sage des artisans est celui qui a la plus grande connaissance entourant l'artisanat. À partir des éléments fournis par l'évaluateur, le prétendant devra expliquer en détail (bâtiment et les temps de base compris) comment atteindre la création de 5 objets demandés. Toutes recettes pouvant être apprises en jeu (excluant celle à apprentissage unique) peuvent être présente dans le test, qu'elles aient été trouvées ou non. Le prétendant a 2 minutes pour donner son explication. S'il réussit, le test continu. Autrement, il prend fin et il est disqualifié du titre. Le prétendant ayant le meilleur temps devient le sage des artisans. Le prétendant peut choisir dans quelle classe d'artisan il désire passer le test, mais une question sur les recettes cachées en jeu sera toujours présente et cette question sera la même pour tous les tests. Lorsqu'il passe le test pour défendre son titre, le sage a 2 options :

1. Il peut choisir quelle recette cachée sera commune dans les tests, OÙ
2. Il fait le test sans le modifier. En cas de réussite, 15 secondes seront alors retranchées de son temps. S'il échoue le test, le sage n'est pas disqualifié et ce voit tout de même accorder un temps par défaut de 8 minutes.

Effet : Tant qu'il a le titre, le sage connaît la recette ultime de son ordre :

Forgeron : Force de Gornd

Lors de la forge d'une arme, permet d'augmenter sa constitution de 1, peu importe le métal utilisé.

Copiste : Rune céleste

L'arme peut frapper de l'élément de base de son choix. Enlève le point de rupture de l'arme. Consomme 3 points de constitution. Consomme 4 points d'âme. Cette rune n'est pas affectée par l'huile de désenchantement.

Laborantin : Potion de phénix

Permet de ramener un mort à la vie, peu importe le délai depuis de sa mort. Annule une mise en terre. Il ne peut y en avoir qu'une seule potion de phénix en jeu en même temps.

Sage des arcanes

Épreuve : Les concurrents au titre de sage des arcanes s'annoncent publiquement durant le briefing. Le sage actuel n'est pas forcé de se faire connaître. Tous les prétendants reçoivent 2 jetons de magie (non transférable). Tant qu'ils ont encore 1 jeton, les prétendants, s'ils sont hors combat, peuvent s'entre provoquer dans un duel qu'ils ne peuvent refuser.). Le sage commence avec (nombre de prétendant + 1) jetons et peut provoquer en duel sans jeton. Les duels se passent dans la dimension des arcanes dans laquelle personne d'autre ne peut interférer. La dimension est un dôme de 10 mètres de rayon dont il est impossible de sortir tant que le combat n'est pas terminé. Cette dimension fonctionne en tour. Un tour est composé de 2 phases, une phase étant dédié à chacun des adversaires. Une phase dure 30 secondes maximum. Lorsqu'il ne peut plus incanter, le joueur doit annoncer que sa phase est terminée.

Dans cette dimension :

1. Les armes sont interdites
2. Il est impossible de s'immuniser contre la magie. Cependant, les immunités contre des sorts sont permises
3. Un sort ayant une durée différente de "Instantanée" fonctionne durant la phase où il est lancé ainsi que dans la phase suivante. Il se dissipe par la suite
4. Les sorts de catégorie mentale sont sans effet
5. Il est impossible, même pour un objet, dans lancer un sort de niveau supérieur au numéro du tour
6. Les incantations doivent être claire pour l'adversaire, cependant les effets n'ont pas à être dit tant que cela n'est pas nécessaire

Tous les sorts actifs se dissipent au moment d'entrer dans la dimension. Les personnages récupèrent tous leurs points vie mais n'ont plus aucun point de magie. Celui qui a provoqué le duel choisi qui commence. Le premier à attaquer commence sa phase avec un maximum de 1 point de magie du type de son choix (mana ou foi). Son adversaire commencera sa première phase avec maximum combiné de 2. A chaque tour, leur maximum augmente de 1 du type de leur choix jusqu'à leur véritable maximum respectif.



Règlements

Si la personne est multiclassé elle commence avec 1 point de magie supplémentaire. Celui qui gagne le duel prend 1 jeton au vaincu. Ils ressortent alors de la dimension dans l'état exact où ils étaient avant le duel. (Les consommables (exemple potion) utilisés restent cependant utilisés). Le premier concurrent à rapporter 50% de jetons +1 gagne le titre. Le sage ne peut pas rapporter ces jetons.

Exceptions :

Si le sage n'est pas présent et que son titre est défié par 1 seule personne, le prétendant gagne automatiquement le titre.

Si une seule personne conteste le titre, le prétendant commence avec 1 jeton et le sage avec 0. Celui qui a le jeton à l'heure du souper gagne le titre.

Effet : Tant qu'il a le titre, le sage connaît instantanément 2 sorts de son choix parmi les niveaux de dévotions qu'il possède. Ces derniers sont appris sans devoir payer les services de l'Archimage et, pour les niveaux 5, sans tenir compte des prérequis. Les sorts pourront être appris "en clair" à la cabane. La connaissance de ces sorts est perdue lorsque le sage perd son titre. Ces sorts peuvent être appris en plus des sorts niveau 5 déjà connus.

Exemple 1 : Le duel commence. Le mage commence sa phase avec 1 point de mana. Il lance le sort "Silence" sur sa cible espérant gagner le duel facilement. Malheureusement son adversaire est immunisé contre ce sort grâce à ces compétences. La phase du mage est terminée. Son adversaire, un shaman, commence sa phase avec 2 de mana. Le shaman prend le mage par surprise et lance "Enchevêtrement". Le mage ne peut donc plus bouger. Avec environ 15 secondes restant à son tour, le shaman lance "Cannibalisme" et fait 1 de dommage, récupérant 2 points de mana (son maximum actuel). Il profite de ces dernières secondes pour lancer "Esprit vengeur". Sa phase est terminée mettant fin au premier tour. Le tour 2 commence avec la phase du mage qui a maintenant 2 de mana, mais qui ne peut toujours pas bouger. Le shaman s'est enfui à la limite du dôme, croyant ce protégé par une distance élevée, voit malheureusement sa manœuvre échouée lorsque le mage lance "Flèche d'acide". Sa phase se termine et il peut maintenant bouger.

Exemple 2 : Le tour 4 commence. Un mage/prêtre est maintenant à 3 de mana et 2 de foi (étant multiclassé, il a commencé le duel avec 2 de foi et choisi d'augmenter sa mana par la suite). Il commence par se soigner, utilisant "Soins majeurs". Il se lance ensuite "Retour de sort". C'est la fin de sa phase et celle de son adversaire, un mage/shaman commence. Ce dernier a 6 de mana (multiclassé et étant 2iem, il a commencé le duel avec 3, gagnant par la suite 1 point par tour). N'ayant pas reconnu l'incantation de "Retour de sort", le dernier lance "Toucher vampirique". Le mage lui annonce le retour de sort lui causant 4 de dommage, suffisant pour mettre fin au combat.