

Règles factions Haven V.1

1. Résumé des factions.

Tombroch :

Tombroch était une nation vivant dans les grandes plaines qui prospérait avec une famille ayant une lignée illustre. Leur histoire dans les plaines fut écourtée lorsque des gisements d'une mystérieuse roche furent découverts.

Le conseil des anciens se réunit et se consulta pour savoir quoi faire de cette découverte.

Ils ont débattus pendant des jours n'ayant aucunes traces dans leurs écrits la roche apparaissait brillante lisse avec des reflets verts de malachite. Une pierre avec des vertus sans doute inexploitées ! Se fût le verdict final du conseil et le début de leur chemin de croix.

Les premiers jours furent une fête constante pensant à un nouveau présent de la nature ils mirent en place les étançons pour pouvoir creuser en toute sécurité. Ils appelèrent les meilleurs mineurs des plaines qui se ravirent de ne pas devoir aller dans les montagnes pendant des jours pour ramener les ressources au peuple.

Les premiers mètres furent creusés et les premiers ennuis se manifestèrent sur un des mineurs les plus âgés.

Celui-ci dut être transporté à l'extérieur avec des difficultés à respirer et une paralysie naissante des doigts.

Les médecins ne trouvant rien et ne comprenant pas ce qu'il se passait, décrètent que le mineur avait ces problèmes dû à son ancienneté.

Les jours passèrent mais son état ne s'améliorait factuellement pas. Le chantier continua également de son côté et les choses ne tournèrent pas mieux là bas, un à un les hommes furent frappés du même mal et une fumée verdâtre s'échappa le septième jour enveloppant petit à petit les plaines. Nombres tombèrent malade et finirent définitivement paralysés.

Le reste du peuple déguerpi de cette zone maintenant hostile et foncèrent les monts de Tombroch, un nom longtemps boudé à cause des éboulements effrayants des dernières années. C'est ainsi que leurs techniques, leur nom de groupe et leurs traditions changèrent pour vouer un culte à cette roche slavatrice.

Cette grande tragédie fût appelée "La fin noire". Un nom qui fascine encore certains et en effraie d'autres énormément.

Le Peuple du Nord :

Le peuple du Nord est un peuple qui a dû fuir ses terres suite aux attaques répétées des forces du chaos, leurs terres furent calcinées par la corruption, pendant longtemps ils ont essayé de contenir ce qui a semblé être inévitable Thal'gor réussit à les repousser vers les terres des Elus du souffle Eternels, il y eu de nombreuses friction entre eux pour enfin trouver des accords qui conviendraient à tout le monde. Leurs connaissances des créatures et leurs aptitudes furent les bienvenues pour développer les contrées, ils vinrent également avec des ressources qui n'existaient pas sur les terres de "Haven". Leurs débuts furent laborieux mais leur cheminement jusque là en ont fait des experts dans l'adaptabilité et leur persévérance. Ils aidèrent les nouveaux gardiens du Chaos à retrouver les derniers partisans de Thal'gor pour les anihiler ou les renvoyer d'où ils venaient. Une alliance fragile naquit de ces faits d'armes sans oublier les rancunes passées. Certains les tiennent encore responsables malgré tout. En montrant leur implication envers les territoires afin de les sécuriser et les rendre plus agréables à vivre, ils gagnèrent leur place auprès des décisionnaires et négociateurs des terres.

Vénéoliths :

Les Vénéoliths ne sont pas des combattants aguerris, certes ils ont des défenseurs mais ils restent moins nombreux que dans les autres nations. Ils sont présents sur ces terres depuis des millénaires mais n'ont jamais été autant sollicités, leur rapport à la nature et leurs connaissances furent utiles pour nombres de tâches pour reprendre les zones corrompues et relancer une faune et une flore décente. Quand ils prirent place sur les terres accordées aux nouveaux peuples, ils s'affairent à refaire pousser leur vaste forêt et les racines de leur Catalyseur prirent une place démesurée. Leurs meilleures défenses sont les liens étroits qu'ils ont tissés au travers de la mère de la forêt qui avait repris ses droits. Nombre ont essayé de la détruire mais furent surpris de se retrouver face à une entité personnifiée.

Gardiens du Chaos :

Les Gardiens du Chaos sont les descendants des premiers venus dans ces contrées. Ils ont appris à vivre en harmonie avec les autres peuples et ont étudié nombres de magie obscurs et sont parvenus à trouver un équilibre afin de contrôler le chaos et en tirer un net avantage.

Pendant des siècles ils gardèrent les failles sans plus y mettre les pieds, c'est justement des périodes comme celle-là qui provoquèrent moult réflexions. Les premiers à prendre l'initiative comprirent maintes choses auprès des divinités revenant sur l'avant-plan éclipsé par un subterfuge de Thal'gor. Celles-ci n'ont jamais voulu le déséquilibre que cet antagoniste mit dans le monde. Ceux-ci formèrent les premiers gardiens maîtrisant les lois et les arts du chaos. Leur devoir est maintenant de contenir les élans des démons malfaisants et autres créatures arrivant à remonter les failles. Ils sont respectés par leur travail de passeur entre les deux mondes. On leur proposa donc légitimement une place pour négocier les terres et les accords des peuples.

2. Règles des factions.

Chaque faction va pouvoir évoluer en fonction de son implication et de sa coordination tout au long du jeu. Celles-ci vont pouvoir débloquent des compétences en lien avec chaque classe en réalisant des quêtes et événements donnés pendant les scénarios.

Un personnage attribué par faction sera présent pour veiller au bon suivi de ces réalisations.

Une ébauche ci-dessous vous est présentée afin de donner l'idée de progression et de spécialisation des classes au fur et à mesure des accomplissements de la faction. Toutes les compétences particulières ne vous sont pas dévoilées volontairement afin de ne pas dévoiler à l'avance les scénarios.

Tombroch:

Catalyseur : Le cœur de la montagne

Des engrenages vont devoir être placés afin de déverrouiller ce type de compétences.

1. Les forgerons peuvent ignorer 1 ressource commune non-magique pour un minimum de 1 sur toutes les recettes de Forge
2. Les archers/arbaletriers de Tombroch ne doivent plus recraft leurs flèches.
3. Les Sapeurs reconstruisent les murs gratuitement en 1 heure.
4. Les Remparts ont une armure de roche passive qui leur donne naturellement +1 partout.
5. L'archiviste 1x/jour peut traduire n'importe quel texte non-magique.
6. Le Maître des Engrenages peut 1x/jour ouvrir n'importe quel coffre non-magique.

Classes :

- **Maître des engrenages**
Activation des engrenages
Crochetage
- **Forgeron**
Forge 1
Marchand
Mineur
- **Arbalétrier**
Armure légère
Archerie
Chasse
- **Rempart de Tombroch**
Armure 3
Endurance 1
- **Sapeur**
Connaissance de la nature
Fabrication de potion
Infiltration
- **Archiviste**
Premiers Secours

Langue 1
Rituels des engrenages

Venelith:

Catalyseur : Les racines Mères

1. +1 pv sur torse et jambes de la faction (armure d'écorce supérieur)
2. Invocation de Golem
3. changement d'un personnage en dryade (tulle verts + masqué. Donne une armure d'écorce et un sort d'enchevêtrement de masse 1 fois par jour)
4. +1 pv sur le torse et les bras de la faction (armure d'écorce inférieur)
5. 1 enchevêtrement/jour pour toute la faction
6. 2x/jour les druides font apparaître 3 ressources naturelles non-magique de leurs choix.

Classes :

- **Garde Forestier**
Armure 2
Maniement de toutes les armes de corps à corps
Endurance 1
- **Druide**
Connaissance de la nature
Vétérinaire
Premiers secours
- **Alchimiste**
Connaissance de la nature
Fabrication de potion
Alchimie 1
- **Eclaireur**
Archerie 1
Chasse
Armure 1
- **Tisseur de sorts**
Sorts du tisseurs
Langue 1

- **Intendant**
Agriculteur
Pêcheur
Bûcheron

Pacte des Profondeurs

Catalyseur : Ancre du vaisseau amiral

Toute évolution de faction se fera via le marché noir avec les pièces des pactes.

1. Achat d'objets du marché noir
2. Achat de compétences telles que : "Tromperie", "Rat des quais" (A découvrir en jeu)
3. Achat d'informations
4. Achats de cartes "stratégues" et "coups bas"
5. Achats de résistances et buffs en tout genre
6. Enrôlement de personnage particuliers

Classes :

- **Navigateur**
Navigateur supérieur (Permet de choisir entre 3 cartes celle à révéler sur la case de la grande carte de Haven)
Marchand
- **Écorcheur**
Torturer
Achever
- **Canonier**
Archerie 1
Savent manier les canons
- **Murmureur**
Création de pactes rapportant des pièces et des récompenses du marché noir
Détection de la magie (Peut savoir si un objet est magique ou pas)
- **Apothicaire**
Premier secours
Langue 1
Alchimie 1

- **Pêcheur**

Pêche

A la capacité d'échanger de grosses quantité de poisson contre des pièces du marché noir

Gardiens du Chaos :

1. Les personnages du Nexus obtiennent torture
2. Les personnages du Mutagène obtiennent la possibilité de créer des drogues de combat.
3. Les personnages du Monolithe obtiennent l'ouverture d'un coffre non-magique 1x/jour.
4. Les personnages du Mutagène et du Maelstrom résistent au poisons communs.
5. Les personnages de la Chaîne résistent à tout effet de vérité
6. Les personnages de la Pluie de sang obtiennent 1x/jour une frappe à 3.

Voies du Chaos :

- **Le Maelstrom**

Endurance 1

Assommer

Armure légère

- **Le Nexus**

1 Trompe la mort

Piège et détection

- **Le Mutagène**

Fabrication de potion

Connaissance de la nature

Poche secrète

- **Le monolithe des Crânes**

Mineur

Vol

Crochetage 1

- **La pluie de sang**

Arme d'hast

Armure 2

Archerie

- **La chaîne des éviscérés**

Contrebande

Premiers secours

2 Sorts de nécromancie

Le peuple du Nord :

1. Les dieux Thor et Odin résistent à la terreur
2. Les dieux Baldur et Freya enlèvent 1 ressource commune non-magique à ses recettes (pour un minimum de 1 ressource)
3. Le Dieu Heimdall obtient infiltration
4. Le dieu Loki obtient la possibilité de s'infiltrer dans le marché noir et de dépenser les pièces des pactes comme la faction "Le Pacte des Profondeurs"
5. Les Valkyrie obtiennent "Héroïsme" (A découvrir en jeu)
6. Les Skalds et les Prêtre enlèvent 3 minutes au temps nécessaires pour leurs rituels

Classes :

- **Valkyrie**

Armure 1

Ambidextre

- **Guerrier**

Armure 2

Endurance 1

- **Roublard**

Vol

Assommer

- **Rôdeur**

Archerie 1

Chasse

- **Skald**

Fabrication de potion

Connaissances des plantes

2 sorts de la liste des sorts des Skalds

- **Prêtre**
Ouvre les aspects des Dieux de l'arbre monde
2 Rituels des Dieux
- **Sorcier**
Connaissances des langues 1
2 sorts de son école de magie

Les Exilés :

Les exilés n'ont pas de faction à part entière et sont à la recherche de leur place. Leur création de personnage se fera sur le choix de 4 compétences de base. Leur évolution de personnage via les guildes est disponible, cependant l'évolution de faction sera mise en place lors de la création ou de son allégeance à une déjà existante.

Pour créer une faction, 15 exilés doivent se mettre d'accord sur un culte, catalyseur, sur une mécanique et un lore. Une fois tout cela décidé et mit par écrit sa création pourra se faire en jeu. Votre faction ne sera évidemment pas laissée au dépourvu, nous nous occuperons de sa mécanique et de son adaptabilité dans le monde de Haven.