Guide Orias – Création de Compétences Personnalisées

Ce guide explique **comment créer vos compétences personnalisées dans Orias**, comment elles évoluent, et quelles règles suivre pour qu'elles soient cohérentes et validables par le MJ.

□□ 1. Nombre de compétences

Chaque PJ peut créer **jusqu'à 4 compétences personnalisées** :

- Elles commencent toutes au **niveau Base**.
- Elles peuvent évoluer jusqu'aux niveaux :
  - **Base**
  - **Intermédiaire**
  - **Avancée**
  - **Légendaire** → **seulement 1 compétence** peut atteindre ce niveau.

⚔ 2. Types de compétences

Il existe deux grands types :

Actives

Vous utilisez la compétence en dépensant quelque chose.

- **Coût en PA obligatoire**
- Peut avoir **cooldown** (rechargement)
- Peut avoir **temps d'activation** (channeled / prépare → déclenche)

Passives

Toujours actives.

- Aucun coût
- Aucun cooldown
- Bonus constants ou effets automatiques

---

3. Créer une compétence – Niveau Base

Le niveau **Base** correspond au début du pouvoir.
Il doit être :

- **Simple**
- **Limité**
- **Peu puissant**
- **Peu coûteux en PA**

Exemples de pouvoirs Base :

- *Maîtrise du feu – léger* : produire une petite flamme, chauffer, brûlure mineure.
- *Maîtrise du sol – légère* : faire vibrer le sol, déplacer un petit caillou.
- *Peau dure* : légère réduction des dégâts physiques.
- *Perception accrue* : bonus mineur aux jets de détection.

> **Important** : au niveau Base, le pouvoir doit donner une direction, pas une puissance.

---

4. Évolution des niveaux

Lorsqu'une compétence évolue, elle devient :

- plus précise
- plus large
- plus forte
- plus utile

Intermédiaire

On améliore l'idée de base.

- Effet clairement plus fort

- Peut commencer à influencer des combats
- Coût en PA légèrement plus élevé

Ex : La petite flamme devient une boule de feu de la taille d’un poing.

Avancée

C’est ici qu’on entre dans le sérieux.

- Le pouvoir devient un outil majeur du personnage
- Nouveaux effets possibles
- Coût en PA modéré/élevé
- Peut avoir des effets de zone, impacts stratégiques

Ex : Le feu peut maintenant exploser en zone, fusionner avec l’arme, etc.

Légendaire

Seulement **une compétence** par PJ peut atteindre ce niveau.
C’est la version ultime du pouvoir.

- Puissance très élevée
- Effet iconique
- Coût important ou condition spéciale
- Toujours équilibré : **pas d’insta-kill**, **pas d’arrêt total du temps**, **pas de contrôles absolus**.

Ex : Invocation d’une entité de feu temporaire, tempête enflammée contrôlable, arme de magma destructrice mais exigeante.

□□ 5. Restrictions officielles

Les compétences ne doivent **jamais** :

- tuer instantanément un personnage
- retirer totalement le contrôle d’un joueur (stun de longue durée, paralysie totale prolongée…)
- arrêter le temps
- rendre un personnage immortel
- invalider complètement le gameplay (invulnérabilité fiable)

Orias encourage :

- l’originalité
- le style

- la cohérence
- la progression

□□ 6. Ce que le MJ vérifiera

Le MJ valide toutes les compétences.
Il regarde :

- Cohérence avec l’univers
- Limites suffisantes
- Équilibrage du coût
- Respect de la progression Base → Légendaire
- Absence d’abus (effets trop absolus ou impossibles à contrer)

□□ 7. Modèle de création de compétence

Voici le modèle officiel à remplir :

Nom de la compétence :

Type : Active / Passive

Niveau : Base / Intermédiaire / Avancé / Légendaire

Description :

Résumé clair du pouvoir. Ce que la compétence fait concrètement.

Coût (si active) :

PA nécessaires.

Cooldown (si actif) :

Temps avant réutilisation.

Temps d’activation (optionnel) :

Instantané / 1 tour / charge / préparation.

Limites :

Restrictions logiques pour garder l’équilibre.

Style visuel / narratif (optionnel) :

Comment s’exprime le pouvoir.

Révision #3
Créé 23 novembre 2025 20:50:55 par Saigetsu
Mis à jour 23 novembre 2025 22:49:39 par Saigetsu