



Mârid

Les Mârid (ou Ondin au Masculin) sont des esprits de l'Eau, paisibles et bienveillants; mais éveillez leur haine et vous terminerez dans les Abysses, un endroit de légendes où nulles lumières ne pénètrent.

Si la plupart se reposent dans l'Océan ou au fond d'une Source, quelques raretés d'entres eux marchent parmi nous, par curiosité, devoir ou sont-ils en quête de Rédemption ?

Création :

- les compétences difficiles comptent comme simple à la création, puis redeviennent difficile pour la suite de l'aventure.
- Ne peut mourrir de Soif ni de faim, tant qu'elle est proche de son Coffre; Il regagne aussi 5 PS/round en dehors des combats et peut évoluer sans pénalité sous l'eau (et y respirer).

Faiblesses :

- Comme toutes créatures, ils sont sensibles à l'argent
- Ils portent toujours près d'eux un coffret (en or ou en Céramique ancienne) contenant un peu d'eau de leur source primitive, leur essence de Vie. Quiconque la possède est en droit de lui demander ce qu'il veut, car il peut faire ce qu'il veut du coffret, donc gardez la près de vous - c'est de là que vient aussi l'idée reçue de demander 3 vœux à exaucer par un génie.

Le lien entre un Mârid et cet artéfact est très fort, ce dernier ne peut s'en éloigner de plus d'un kilomètre, ou sinon il ressent les effets du Diméritium p 167.

Sur l'Artéfact est marqué en une langue très ancienne le nom et la raison de la présence du Mârid sur cette Terre.

Vous êtes libre de cette raison, et de la forme de cet artéfact qui est l'origine de votre Pouvoir ... et de votre fardeau.

Équipement obligatoire

Artéfact de Mârid

Puis 3 au choix

Instrument

Instrument chirurgicaux

Kit d'alchimie

Forge portable

Kit d'écriture

Journal

Compétence Exclusive

Exercice de la Magie (INT)

Vigueur

10

Compétences Magiques

5 incarnions de Novices
1 Incantations des Mârids
Novice

Compétences

Education (INT)

1 Langue (INT)

Étiquette (INT)

Athlétisme (DEX)

Furtivité (DEX)

Beaux-arts (EMP)

1 TECH au choix

Envoûtement (VOL)

Résis. à la magie (VOL)

Rituel (VOL)

L'apprentissage de la magie se fait face à un autre Mârid, ou à distance par l'influence de l'eau qui les connecte (comme un wifi); les Mârids ont accès **uniquement** aux sorts d'eau, et au sorts mixtes. Les Rituels Mârids (**décrits page**) leur sont cependant exclusifs !

Le Pacifiste	L'ensorceleuse	L'Onde Sombre	Lumière Noire (DEX)	
Indépendance	Contact Magique	Lumière Noire (DEX)	Luminosité actuelle	SD
S'éloigner de votre coffre est désormais plus facile. Ajoutez votre niveau de Indépendance /2 à vos jets de Résilience pour résister aux mêmes effets que le Diméritium. Chaque niveau augmente aussi la distance maximum d'éloignement.	En exploitant de plus en plus la magie, les Mârids gagnent en puissance. Chaque point investit ici permet d'acquérir +2 en Vigueur. Au niveau 10, la vigueur du Mârid est de 30. Comme toutes les compétences, elle peut être l'objet d'un entraînement.	En revêtant vos pire émotions et en effectuant une danse, votre être dégage des ténèbres - cela abaisse la luminosité de -1 pour un nombre de rounds égale à votre niveau de Lumière Noire , de même que son amplitude en mètres x2. Le SD est fixé au tableau ci-contre.	Lumière aveuglante	20
			Lumière du jour	18
			Lumière tamisée	16
			Ténèbres	14
Nirvâna (EMP)	Danse Hypnotique (EMP)	Sombre Sang (COR)	Poison Sanglant	
Avec un discours inspiré et la moitié de votre Endurance, vous plongez une foule (égale à la moitié de votre niveau de compétence x10) dans un état de Nirvâna . Ils connaissent un bonheur incroyable et les plongent dans une léthargie méditative pour plusieurs heures. Le SD est un jet en opposition en Résistance Magique.	Exécuter une Danse Hypnotique capte l'attention du public dans un rayon de 20m pour une durée égale à votre niveau de compétence. Pour y résister, il faut réussir un jet de Résistance à la contrainte face au jet du joueur. Les personnes sous son emprise sont absorbés par le spectacle, mais peuvent réagir si quelque chose d'autre capte leur attention.	En étant blessé, le Mârid peut muter son sang en Sombre Sang . Ce dernier peut être lancé sur un ennemi pour l'aveugler (ça lui colle dessus). Lancez un jet de Sombre Sang SD 18 pour le générer. Vous pouvez vous entailler vous même pour en générer une dose tout les 5 PS. Pour se débarrasser du sang, il faut passer 3 rounds dédiés à seulement cela.	Utiliser le Sombre Sang en poison est possible, SD normal pour y résister, sauf si vous en concentrez dans une boisson : +2 SD pour chaque dose en supplément.	
			Dégâts de Poison : 4 dégâts par rounds qui ignorent l'armure.	
Oasis	Décomposition (VOL)	Abysses (VOL)	Indépendance	
Une fois par mois, vous pouvez vous transformer en Oasis , même en plein désert, l'eau est claire et pur pour les humains et animaux aux alentours. Votre corps et âme est dissoute dedans, et cet état dure un nombre maximum de jours équivalent à votre niveau d' Oasis /2. Vos affaires se transforment avec vous et vous pouvez reprendre forme avec. Rompez cette compétence lorsque vous le souhaitez.	À votre contact, vous pouvez dissoudre un Humain ou un animal - les monstres sont trop gros (en ce cas, juste une partie de leur corps). La cible peut esquiver ou faire un jet de Résistance à la Magie en opposition. Si le jet est réussi, l'action prends 5 rounds jusqu'à la fin. Si vous échouez, votre bras se dissout (révélant votre nature) pour un nombre de rounds égal à votre échec.	Punition Ultime, vous emmenez quelqu'un dans les Abysses , un espace secret où attend mille souffrances pour cette dernière. Le SD est la VOL x3 de la Cible. Si le jet est réussi, vous glissez ensemble dans un portail aqueux vers cet endroit. Si vous échouez, vous y servez bloqué pour un nombre de jours équivalent à votre échec.....	Niveau	Distance (km)
			1	2
			2	4
			3	8
			4	20
			5	50
			6	150
			7	450
			8	900
			9	1500
			10	5000

Origines des Mârids

Rencontrer un Mârid est rare, mais ils ont souvent élu domicile dans des endroits qui leur sont chers (qu'ils soient sacrés ou maudits) pouvant être les suivants :

rivières, sources, marais, fleuves, étangs, fontaines, puits, lacs, mers, océans

Quelle est l'influence des esprits de l'eau

On les connaît souvent comme révélateurs des grandes eaux et des déclenchements violents comme portant la foudre des Dieux locaux, les raz-de marée ou les tsunamis.

Mais, comme il n'y a jamais que du négatif ou du positif, les esprits de l'eau, bien évidemment apportent des énergies positives de protection et sécurité comme les dauphins, les baleines ou les orques.

La connotation aux sirènes est tantôt négative, comme celles qui attirent les pêcheurs par leurs chants afin de les perdre (Orphée et Ulysse), comme positive, de celles qui aident les marins à se diriger en pleine tempête.

Le monde de l'eau est méconnu et moins accessible que le monde terrestre. La partie de ce qui est visible est seulement à la surface. Ainsi, toute la vie repose sur les profondeurs et la partie immergée de l'iceberg.

Ainsi, les plus grands monstres marins comme la plus grandes légendes comme Atlantide, ont fécondé les esprits fertiles d'une menace ambiante des esprits de l'eau.... mais ont-ils tort ?

L'eau est également l'élément qui fait se perdre Narcisse en percevant son reflet.

En plus d'avoir apporté les navires humains il y a moins de mille ans, l'eau est à la fois perçue comme une bénédiction, c'est d'ailleurs avec elle, qu'on baptise, mais également comme crainte extrême.

Les esprits de l'eau forment un royaume, tout un peuple, où différents types d'élémentaux y cohabitent. Outre les animaux marins, qui font parties des esprits de l'eau, des êtres surnaturels, spirituels et légendaires composent ce royaume, comme les:

- ondines
- océanides (divinités des océans et mers profondes vivant dans l'eau)
- nymphes (divinité de la nature associée à l'eau mais d'allure humaine sans queue de poisson)
- naïades (divinité des eaux douces vivants dans l'eau)
- sirènes
- tritons (sirène masculine)

La différence entre ondines et nymphes réside surtout dans l'origine de la mythologie: germanique pour les ondines (ou appelées également nix) et les sirènes et scandinave pour les nymphes.

Les Mârids étant des créatures magiques, elles sont sensibles à l'Anti magie ! Une croyance veut qu'il existerait un mystérieux poison capable de leur faire subir de terribles souffrances, mais qui de bien intentionné, ou d'un petit peu cultivé, irait faire subir cela à une créature pacifique ?

Ondine est l'héroïne d'une légende alsacienne.

À sa naissance toutes les fées du voisinage sont réunies autour de son berceau et lui offrent des qualités nombreuses. La fée qui est sa marraine lui offre notamment une constance exceptionnelle. Un jour, elle est enlevée par un jeune seigneur qui réussit à se faire aimer d'elle au point qu'elle refuse de le quitter pour aller voir sa mère malade.

Pour punition, sa marraine la condamne à toujours aimer le seigneur quoi qu'il fasse. Celui-ci, fatigué d'elle, fait semblant de la croire infidèle. Il dit qu'il ne la croira que si elle va remplir un vase énorme à la source du Nideck. Après trois jours de marche en portant ce poids énorme, Ondine, épuisée, tombe dans l'eau en remplissant son vase. La fée, sa marraine, arrive à son secours et pour lui éviter de continuer à souffrir à cause du châtelain, la transforme en nymphe protectrice des eaux du Nideck. Depuis, les jours d'orage, on la voit apparaître dans les vapeurs des eaux de la cascade.

L'Ondine de l'étang (Die Nixe im Teich) est un conte de Grimm (KHM 181).