



# LIVRE DES ACADEMIES

## LES ACADEMIES

---

Les Académies sont des instituts renommés qui permettent l'apprentissage de classes de personnages avancées, en jeu, dans la continuité des différents archétypes proposés à la création du personnage dans le livret des règles. Il existe aujourd'hui cinq Académies, toutes prestigieuses, chacune possédant sa propre couleur distinctive:

- ★ l'Académie de la Guerre
- ★ l'Académie des Sciences
- ★ l'Académie des Aventuriers
- ★ l'Académie de Magie
- ★ l'Académie de la Foi

Chacune des *Académies* regroupe plusieurs branches de connaissances appelées *Disciplines* qui sont les seules à pouvoir enseigner des *Arcanes*. Les Arcanes sont des savoir-faire spécifiques, répartis dans ces différentes *Disciplines* et uniquement accessibles par cette voie, durant le jeu.



## LES ARCANES

---

Chaque Discipline permet d'apprendre des Arcanes. Il existe trois niveaux successifs d'Arcanes : les **Arcanes de Novice**, puis les **Arcanes de Disciple** et enfin, les plus puissants, les **Arcanes de Maître**. Il doit y avoir au minimum un Arcane de Novice, un Arcane de Disciple et un Arcane de Maître par Discipline mais il peut y en avoir plus. Chaque Discipline possède donc une arborescence d'Arcanes qui lui est propre et qui pourra être amenée à évoluer. Tous les Arcanes figurent au **Grand Livre des Arcanes**.

## LA FONDATION DES DISCIPLINES

---

Ces prestigieuses institutions verront naître les **Grands maîtres** et marqueront l'histoire de Kandorya. Elles sont fondées à l'initiative des joueurs. Afin de préserver tout son intérêt mais également la richesse et l'équilibre du jeu, **toute nouvelle demande de fondation d'une Discipline** se fera par un courriel à adresser au Coordinateur des Académies à [contact@kandorya.net](mailto:contact@kandorya.net). Le projet sera alors étudié en collaboration avec le Coordinateur des Règles du jeu avant qu'une réponse ne soit apportée à la demande. A sa création, une Discipline est composée de 2 Arcanes de Novice, 1 Arcane de Disciple et 1 Arcane de Maître, au maximum.

Attention, la direction d'une Discipline demande un investissement personnel important qui vous demandera beaucoup de temps durant le jeu!

## L'ACCÈS AUX DISCIPLINES

Les Académies sont ouvertes à tous les personnages. Il n'est pas possible d'y fixer une quelconque restriction d'accès basée par exemple sur la race, l'origine, le statut ou la classe d'un personnage. **C'est la règle!** En revanche, dans la mesure où les Académies constituent un élément de jeu, elles sont libres de demander une rétribution pour l'accès aux cours (ex. : services, faveurs, argent, etc.). Cette rétribution ne peut être discriminatoire.

## LA PROGRESSION

Un personnage est libre de suivre l'enseignement de plusieurs Disciplines dans des Académies différentes.

**On ne peut donc apprendre qu'une seule Discipline maximum par Académie !**

**(Guerre, Science, Aventurier, Magie & Foi)**

Il peut ainsi apprendre de nouveaux Arcanes en suivant des cours auprès d'une ou plusieurs Disciplines. Dans chaque Discipline, un personnage est libre d'opter pour la progression de son choix mais doit maîtriser, au minimum, un Arcane d'un niveau pour avoir accès à l'apprentissage des Arcanes du niveau directement supérieur.

Les temps d'apprentissage pour chaque nouvel Arcane (toutes Disciplines confondues et tous niveaux confondus) sont les suivants :

Arcane appris	Temps d'apprentissage
1 <sup>er</sup>	2 h !
2 <sup>nd</sup>	+2 h
3 <sup>ème</sup>	+3 h
4 <sup>ème</sup>	+4 h

X<sup>ème</sup>

+X heures

**Une fois acquis, il est impossible pour un personnage d'oublier un Arcane!**

## LES COURS

Les cours sont dispensés par les **Maîtres** de Discipline **avec l'accord du Grand maître** de chaque Discipline, selon les modalités suivantes:

- **1 cours (1 heure) par demi-journée** dans chaque Discipline\*.

Lorsque l'apprentissage d'un Arcane nécessite plus que 2 heures de cours, les heures d'enseignement supplémentaires (à compter de la 3<sup>ème</sup>) peuvent être des heures de pratique à effectuer auprès d'un Maître\*\*.

**Un personnage ne peut suivre qu'une heure de cours ou de pratique par demi-journée.**

Chaque Discipline est tenue d'effectuer **le suivi du cursus** (heures de cours) de chacun de ses étudiants.

\* : durant cette heure de cours les étudiants pourront être divisés en groupe selon leur niveau ou l'affluence.

\*\* : cette heure de pratique pourra se dérouler sur un créneau horaire différent de celui de l'heure de cours ci-dessus.

## LES LIEUX DE COURS

- Quartier académique de **Vendavel**,
- Quartier académique d'**Edenorya**.

Par dérogation, après accord en jeu du PJA en charge des Académies, les cours pourront se dérouler à l'extérieur de ces cités mais **le point de rendez-vous sera toujours un de ces quartiers académiques.**

Chaque Discipline doit tenir à jour un **panneau d'affichage** précisant, à minima, l'horaire et le point de rendez-vous de chaque cours. Des panneaux d'affichage dédiés seront mis à disposition par l'organisation.

# LES GRANDS MAÎTRES

---

Chaque Discipline est dirigée par un **Grand Maître** qui maîtrise tous les Arcanes de cette Discipline.

Il existe deux façons de devenir Grand Maître :

- fonder une Discipline : le personnage doit posséder la compétence [**Grand maître, X PE**] dans l'archétype des Érudits (Cf. Lire des règles). Le coût de cette compétence est variable et fixé par l'organisation lors de la validation du projet de création de la nouvelle Discipline (un même personnage ne peut créer qu'une seule Discipline),
- maîtriser tous les Arcanes d'une Discipline : le personnage gagne en jeu la compétence [**Grand maître**].

Chaque Académie est dirigée par l'ensemble des Grands maîtres des Disciplines qui la compose qui sont libres d'adopter le système de gouvernance de leur choix (un Conseil, un délégué représentant, etc.). Les Académies sont administrées en jeu par le PJA en charge des Académies qui réunit chacun des Grands maîtres de Discipline au sein du **Conseil académique**.

# LES MAÎTRES

---

Pour devenir un Maître, il est nécessaire de réussir un **Examen de Maître** après avoir suivi les cours nécessaires à l'apprentissage d'un Arcane de Maître. Cet examen est organisé par le Grand maître de la Discipline et doit être impérativement :

- mis en spectacle publiquement,
- validé par la remise d'un Diplôme de Maître en présence des Maîtres de la Discipline.

Les places de Maîtres dans chaque Discipline sont limitées par un **quota de sept pour cent** du nombre total des membres ayant suivi au minimum une heure de cours (arrondi à l'entier inférieur), qui augmente donc avec le nombre d'inscrits.

Un Maître doit enseigner au minimum **1 cours par jour** dans sa Discipline. Il est sinon automatiquement rétrogradé au rang de Disciple.

De plus, **1 heure de cours enseignée compte comme 1 heure de cours suivie** dans cette

Discipline lui permettant d'apprendre de nouveaux Arcanes dans sa Discipline.

# LES TITRES

---

Chaque membre d'une Académie porte sur la poitrine un **Titre** de prestige (fourni par l'organisation aux couleurs de l'Académie) :

- **Novice** : 1 Titre incolore,
- **Disciple** : 1 Titre coloré,
- **Maître** : 1 Titre coloré sur champ d'or,
- **Grand Maître** : 1 Titre doré sur champ d'or,
- **Légende** : 2 Titres dorés sur champ d'or.

Un personnage qui parvient à maîtriser les Arcanes de deux Disciplines acquiert en jeu le statut de **Légende**...

# LA RECHERCHE

---

Chaque Discipline est appelée à évoluer, étoffant toujours un peu plus chacune des classes de personnage avec le temps. De nouveaux Arcanes, à maîtriser puis à enseigner, verront ainsi le jour à mesure que la recherche académique, menée par les membres les plus éminents de chacune des Disciplines, portera ses fruits. La recherche académique suit le processus suivant pour chaque Discipline :

1. **découverte** d'une **Capsule onirique** (à découvrir en jeu),
2. **ouverture** de la capsule à l'aide d'un **protocole** spécifique (à découvrir en jeu),
3. **analyse du contenu** afin de comprendre l'amorce du travail de recherche,
4. présentation d'un **projet de recherche** au PJA/orga en charge des Académies (équipes, travaux, protocoles, etc.) avec l'accord du Grand maître de la Discipline concernée,
5. réalisation des **travaux de recherche**,
6. **résultat** de la recherche : peu avant l'issue des travaux de recherche, un paquet de cartes sera présenté par le PJA/orga en charge des Académies au responsable de l'équipe de recherche. Celui-ci devra en tirer une face cachée qui sera ensuite placée dans une enveloppe scellée laquelle lui sera

remise afin qu'il puisse prendre connaissance du résultat à l'issu du dernier travail de recherche, avec toute son équipe. Si des effets sont indiqués sur la carte, ils seront à interpréter obligatoirement. Le résultat de la recherche dépend de la qualité du projet de recherche proposé comme de sa réalisation effective, suivant une notation précise à découvrir en jeu.

★ **Succès** : une **conférence** doit être réalisée.

Celle-ci a pour but de mettre en lumière les travaux théoriques et pratiques effectués lors de la recherche devant un public conséquent et participatif. Elle permet la validation définitive du nouvel Arcane qui est ensuite inscrit par le Grand Maître dans le codex de la Discipline.

Les Maîtres de l'équipe de recherche ayant participé à l'intégralité des travaux bénéficient sans attendre de ce nouvel Arcane, de même que le Grand maître de la Discipline. Quant aux Disciples, ils obtiendront une récompense favorisant leurs apprentissages futurs, à découvrir en jeu. Les règles du **§.La progression** reste applicable dans chaque Discipline.

★ **Échec** : quelque chose n'a pas marché.

Il faut modifier ou compléter le projet de recherche (ex. : ajout de travaux théoriques ou expériences pratiques, améliorer les conditions de recherche, modification de l'équipe, amélioration du niveau de roleplay, etc.) avec l'aide du PJA/orga en charge des Académies. On apprend toujours de ses erreurs et l'essai suivant aura plus de chances d'être une réussite.

## LES CODEX DE DISCIPLINE

Les Grands maîtres sont responsables de la mémoire de leur Discipline. Ils doivent créer et tenir à jour le **Codex** suivant pour leur Discipline:

<b>Codex de [nom de la discipline]</b>	
<b><u>Tome 1</u></b> <b>La fondation</b>	Emblème, devise, nom du Grand Maître fondateur de la Discipline, textes fondateurs, diplôme de Maître, tous les Arcanes.
<b><u>Tome 2</u></b> <b>La transmission</b>	Registre des membres : Novices, Disciples, Maîtres et Grands Maîtres.
<b><u>Tome 3</u></b> <b>Le savoir</b>	Tous les travaux de recherche.

Ce Codex est constitué de 3 tomes différents rédigés dans une langue au choix du Grand maître ayant fondé la Discipline. Le titre complet "**Codex de [nom de la discipline] + [nom du tome]**" doit être inscrit sur la couverture de chaque tome. Le Codex peut prendre la forme d'un seul manuscrit regroupant les 3 tomes (sous forme de 3 chapitres) ou de 3 manuscrits distincts, un pour chaque tome, au choix des joueurs.

Le Codex (et les tomes qui le composent) est un **objet de jeu d'une très grande valeur**. Une Discipline qui n'est plus en possession de tout ou partie de son Codex subit les effets suivants :

<b>Tome perdu</b>	<b>Effet</b>
<b><u>Tome 1</u></b> <b>La fondation</b>	Ne peut plus donner de cours, ni faire passer l'Examen de maître. Ne peut plus effectuer de travaux de recherche.
<b><u>Tome 2</u></b> <b>La transmission</b>	Ne peut plus donner de cours, ni faire passer l'Examen de maître.
<b><u>Tome 3</u></b> <b>Le savoir</b>	Ne peut plus effectuer de travaux de recherche.