**Guide du jeu**

**Zirconia**

Par

Sébastien St-Denis

Ismaël Bachand

Rémi Galvin-Wagner

Christopher Parent

Préface

Lorsque Donjons & Dragons frôle le monopolisme du jeu de rôle, un jeune adolescent de 13 ans décide d’y mettre fin! C’était surtout parce qu’il n’avait aucun moyen de se procurer les manuels dispendieux de Donjons & Dragons. Il se réunit alors avec trois de ses amis : Ismaël, Rémi et Éric pour créer leur propre jeu de rôle sur papier et y jouer ensemble chaque semaine.

Les prémices…

La première version du jeu se nomme D&D 2.0 de son originalité monstrueuse! Elle est petite avec des fiches de joueurs non définies par des lignes mais par des espaces. C’est le commencement où l’esprit de tous se met à bourgeonner et nos idées partent dans tous les sens comme une plante vivace. Jeunes, nous sommes en train de perdre le fil de l’avancement du jeu.

En train de perdre le fil

Avec tous ces idées émergeantes, Sébastien décide de recréer le jeu avec un nom tout aussi original, D&D Z.0! Le jeu prend enfin un peu d’organisation et la fiche de joueur devient la fiche de personnage avec des lignes séparant les sections. Mais ce n’est pas fini puisque l’organisation mène à plusieurs idées et suggestions qu’il faut absolument intégrer. Pour ce faire…

L’ultime et dernière version!

Enfin, Zirconia est le nom final du jeu de rôle. La création et la décision de ce nom pris plus de 2 semaines. Ce fût un total hasard quand Ismaël trouva sur Google que Zirconia est, en fait, une pierre précieuse. Actuellement, c’est la version sur laquelle l’équipe travaille entre bons amis du secondaire de promotion 2015. Étant donné les études en programmation de Sébastien, le jeu prend une tournure informatique, se délivre de l’utilisation de papier et aide à la réduction de la déforestation de nos amis verts puisque tous travaillent sur l’avancement du jeu sur Word, LibreOffice ou sur Android. Vive les jeux de rôles, ça forge les liens entre amis.

Oh! Et on ne parlera pas de la version où le jeu s’appelait Biru...

Pourquoi Zirconia ?

RÉMI

ÉRIC

ISMAËL

« Ce qui m’a poussé à créer Zirconia c’est surtout l’idée de concevoir, développer et de s’imaginer dans un monde fantastique auquel nous avons tous contribués. J’ai voulu créer un jeu magique avec mes meilleurs amis et c’est probablement dans les meilleurs moments que nous avons passés ensemble, alors je vous souhaite bienvenue dans notre monde fantastique et soyez émerveillés! » - Sébastien

Table des matières

1. [Le jeu 4](#_Toc532422401)
2. [Les joueurs 4](#_Toc532422402)

[Fiche de personnage 4](#_Toc532422403)

[Ss 4](#_Toc532422404)

[Races 5](#_Toc532422405)

[Humain 5](#_Toc532422406)

[Sérazil 5](#_Toc532422407)

[Tërrëbor 5](#_Toc532422408)

[Sylphigle 6](#_Toc532422409)

[Mañifik 6](#_Toc532422410)

[Knorque 6](#_Toc532422411)

[Zygöre 7](#_Toc532422412)

[Béomorphe 7](#_Toc532422413)

[Classes 8](#_Toc532422414)

[Classe de base 8](#_Toc532422415)

[Spécialisation de classe 8](#_Toc532422416)

[Classe légendaire 8](#_Toc532422417)

[Branche du Guerrier 9](#_Toc532422418)

[Branche de l’Archer 10](#_Toc532422419)

[Branche du Guérisseur 10](#_Toc532422420)

[Branche du Mage 10](#_Toc532422421)

[Sorts 10](#_Toc532422422)

[Guerrier 10](#_Toc532422423)

[Tank 10](#_Toc532422424)

[Chevalier 10](#_Toc532422425)

[Tank Défensif 10](#_Toc532422426)

[Tank Soigneur 11](#_Toc532422427)

[Monteur (de bêtes) 11](#_Toc532422428)

[Ninja 11](#_Toc532422429)

[Samouraï 11](#_Toc532422430)

[Archer 11](#_Toc532422431)

[Archer Élémentaire 11](#_Toc532422432)

[Arbalétrier 11](#_Toc532422433)

[Trappeur 11](#_Toc532422434)

[Guérisseur 11](#_Toc532422435)

[Prêtre 11](#_Toc532422436)

[Sataniste 11](#_Toc532422437)

[Paladin 11](#_Toc532422438)

[Prêtre Guerrier 11](#_Toc532422439)

[Mage 11](#_Toc532422440)

[Druide 12](#_Toc532422441)

[Nécromancien 12](#_Toc532422442)

[Sorcier Mystique 12](#_Toc532422443)

[Élémentaliste (Central) 12](#_Toc532422444)

[Cartomancien 12](#_Toc532422445)

[Druide Invocateur 12](#_Toc532422446)

[Chamane 12](#_Toc532422447)

[Élémentaliste de feu 12](#_Toc532422448)

[Élémentaliste d’eau 12](#_Toc532422449)

[Élémentaliste de terre 12](#_Toc532422450)

[Élémentaliste d’air 12](#_Toc532422451)

[Invocations 12](#_Toc532422452)

[Ss 12](#_Toc532422453)

[Combats 13](#_Toc532422454)

[Ss 13](#_Toc532422455)

[Économie 13](#_Toc532422456)

[Ss 13](#_Toc532422457)

[Factions 13](#_Toc532422458)

[Organisation 13](#_Toc532422459)

[XXX 13](#_Toc532422460)

[YYY 13](#_Toc532422461)

[ZZZ 13](#_Toc532422462)

[Métiers 13](#_Toc532422463)

[Ss 13](#_Toc532422464)

[Relations 13](#_Toc532422465)

[Ss 13](#_Toc532422466)

[Propriétés 13](#_Toc532422467)

[Ss 13](#_Toc532422468)

1. [Le maitre du jeu 15](#_Toc532422469)

[Ss 15](#_Toc532422470)

[Ss 15](#_Toc532422471)

1. [Les créatures 16](#_Toc532422472)

[Ss 16](#_Toc532422473)

[Ss 16](#_Toc532422474)

1. [La carte 17](#_Toc532422475)

[Ss 17](#_Toc532422476)

[Ss 17](#_Toc532422477)

[Biomes 17](#_Toc532422478)

[Forêt / Forêt enneigée 17](#_Toc532422479)

[Forêt sombre 17](#_Toc532422480)

[Eaux / Eaux glacées 17](#_Toc532422481)

[Désert 17](#_Toc532422482)

[Désert enneigé 17](#_Toc532422483)

[Marais 17](#_Toc532422484)

[Plaine 17](#_Toc532422485)

[Montagne / Montagne enneigée 17](#_Toc532422486)

[Volcan 17](#_Toc532422487)

[Lieu volcanique 17](#_Toc532422488)

[Banques 18](#_Toc532422489)

[Ss 18](#_Toc532422490)

[Donjons 18](#_Toc532422491)

[Ss 18](#_Toc532422492)

[Arènes 18](#_Toc532422493)

[Ss 18](#_Toc532422494)

[Tavernes 18](#_Toc532422495)

[Ss 18](#_Toc532422496)

1. [Les équipements 19](#_Toc532422497)

[Ss 19](#_Toc532422498)

[Ss 19](#_Toc532422499)

[Ss 19](#_Toc532422500)

[Ss 19](#_Toc532422501)

1. [Le jeu de rôle 20](#_Toc532422502)

[PNJs 20](#_Toc532422503)

[Ss 20](#_Toc532422504)

[Dés 20](#_Toc532422505)

[Ss 20](#_Toc532422506)

# Le jeu

Zirconia est un monde fantastique remplis de nature où réside plusieurs créatures inimaginables et individus de différentes races, de différentes classes. Les joueurs, vous devrez interpréter un personnage que vous aurez imaginez et conçu. Il y aura beaucoup de jeu de rôle et de combats avec ou contre vos coéquipiers! Ce jeu se joue à plusieurs personnes dont quelques joueurs et un maitre du jeu « MDJ » qui fera office de dieu. Ce MDJ prendra en charge le jeu, les joueurs et il s’occupera d’apporter des évènements spontanés aux joueurs.

Le jeu prend forme sur l’application Android ZIRCONIA ou sur papier.

# Les joueurs

## Fiche de personnage

### Ss

Ss

## Races

Les points de compétences et les capacités de départ du joueur selon la race sont affichés dans les tableaux à la droite de chacune des races. Par contre, les points de capacités de départ du joueur ne sont pas affichés parmi les races puisqu’ils sont identiques pour tous les nouveaux joueurs. Sssssssss

### Humain

| Étant la race en plus grand nombre d’individus, l’humain est la race qui a la plus faible capacité cérébrale et c’est ce qui explique que seulement 1% de ceux-ci ont la capacité d’utiliser 100% de leur cerveau. Ceux qui ont ce privilège peuvent utiliser les sorts et les invocations.  Si vous choisissez cette race, vous ferez partie du 1%. | Points de compétences  +25 initiative  +5 feu  +5 eau | Capacités  Sorts : +1  Invocations : +0 |
| --- | --- | --- |
| Bonus autres  +5 points de « vie » |  |

### Sérazil

| Physiquement, le Sérazil ressemble à un humain de couleur verte et de peau reptilienne partant des épaules jusqu’au-dessus des mains, du côté des hanches au-dessus des pieds et derrière le dos. Il a des yeux bleus pétillants en forme d’yeux de chat. La population Sérazil est peu nombreuse puisque le mâle ne peut que se reproduire qu’une seule fois dans sa vie. Par contre, la femelle peut mettre au monde plus de deux bébés à la fois. Le Sérazil a une vision de 1 km. | Points de compétences  +10 eau | Capacités  Sorts : +3  Invocations : +1 |
| --- | --- | --- |
| Bonus autres  Aucun |  |

### Tërrëbor

| Il est très grand, avec une ouïe de 500m et il est de couleur noir. La population Tërrëbor est de grandeur moyenne.  (Pour calculer votre taille, ajoutez 35cm à votre taille réelle.)  (Pour savoir votre tain de noir, prenez votre tain de cheveux. Ex : châtain = brun.) | Points de compétences  +30 terre  +5 initiative  -5 feu | Capacités  Sorts : +2  Invocations : +0 |
| --- | --- | --- |
| Bonus autres  Aucun |  |

### Sylphigle

| ss | Points de compétences  +15 air  +5 initiative  -5 eau | Capacités  Sorts : +2  Invocations : +1 |
| --- | --- | --- |
| Bonus autres  +5 points de « vie » |  |

### Mañifik

| ss | Haine | |
| --- | --- | --- |
| Points de compétences  +10 feu  +10 initiative  -10 eau | Capacités  Sorts : +4  Invocations : +0 |
| Bonus autres  Aucun |  |
| Amour | |
| Points de compétences  +20 feu  -10 eau | Capacités  Sorts : +2  Invocations : +1 |
| Bonus autres  +10 points de « vie » |  |

### Knorque

| ss | Points de compétences  +10 terre | Capacités  Sorts : +1  Invocations : +0 |
| --- | --- | --- |
| Bonus autres  +Résistance de 20% contre tout sort |  |

### Zygöre

| ss | Points de compétences  +15 eau  +10 terre  +5 initiative  -10 feu | Capacités  Sorts : +1  Invocations : +2 |
| --- | --- | --- |
| Bonus autres  Aucun |  |

### Béomorphe

| ss | Points de compétences  +10 terre  +10 air | Capacités  Sorts : +1  Invocations : +0 |
| --- | --- | --- |
| Bonus autres  +En béorque : puissance supplémentaire de 20% sur chaque sort |  |

## Classes

| La classe du joueur définie son style combatif. Il existe plusieurs types de classes qui désignent l’orientation généralement utilisée d’une classe et ne servent que de références.  Le choix de classe définit les sorts et les invocations disponibles au joueur. | Types de classes | | |
| --- | --- | --- | --- |
| *Corps à corps*  *Offensive*  *Terre à terre*  *Collective* |  | *À distance*  *Défensive*  *Magique*  *Individuelle* |

### Classe de base

Ce sont les classes disponibles à la création de la fiche de personnage du joueur.

CLASSES DISPONIBLES : Guerrier, Archer, Guérisseur, Mage.

### Spécialisation de classe

Au fil du temps, il est possible de se spécialiser dans un style combatif plus recherché ou voulu au sein même de la classe. L’expérience ou le niveau requis pour atteindre les différentes classes spécialisées varie selon le nombre de spécialisation que contient une classe de base.

### Classe légendaire

Chaque classe et spécialisation a sa version légendaire. Il suffit d’atteindre ??? pour débloquer cette mention qui débloque une ou des aptitudes différentes selon chaque classe légendaire.

Figure 1: Hiérarchie de spécialisation des classes

### Branche du Guerrier

| Guerrier  *Corps à corps, Offensive, Terre à terre, Individuelle* | Tank Soigneur  *Corps à corps, Offensive, Magique, collective* |
| --- | --- |
| Tank  *Corps à corps, Offensive, Terre à terre, collective* | Tank Défensif  *Corps à corps, Offensive, Terre à terre, collective* |
| Chevalier  *Corps à corps, Offensive, Terre à terre, Individuelle* | Monteur (de bêtes) |
| Assassin | Ninja |
| Samouraï | |

### Branche de l’Archer

ss

### Branche du Guérisseur

ss

### Branche du Mage

ss

## Sorts

### Guerrier

|  |
| --- |
| BLABLA  Description  + |

### Tank

ss

### Chevalier

ss

### Tank Défensif

ss

### Tank Soigneur

ss

### Monteur (de bêtes)

ss

### Ninja

ss

### Samouraï

ss

### Archer

ss

### Archer Élémentaire

ss

### Arbalétrier

ss

### Trappeur

ss

### Guérisseur

ss

### Prêtre

ss

### Sataniste

ss

### Paladin

ss

### Prêtre Guerrier

ss

### Mage

ss

### Druide

ss

### Nécromancien

ss

### Sorcier Mystique

ss

### Élémentaliste (Central)

ss

### Cartomancien

ss

### Druide Invocateur

ss

### Chamane

ss

### Élémentaliste de feu

ss

### Élémentaliste d’eau

ss

### Élémentaliste de terre

ss

### Élémentaliste d’air

ss

## Invocations

### Ss

Ss

## Combats

### Ss

Ss

## Économie

### Ss

Ss

## Factions

### Organisation

Ss

### XXX

Ss

### YYY

Ss

### ZZZ

Ss

## Métiers

### Ss

Ss

## Relations

### Ss

Ss

## Propriétés

### Ss

ss

# Le maitre du jeu

## Ss

### Ss

ss

# Les créatures

## Ss

### Ss

Ss

Béorque

# La carte

## Ss

### Ss

Ss

## Biomes

### Forêt / Forêt enneigée

/

Composée de sapins et d’arbres, la forêt est parfois couverte de neige en lieux et temps froids.

### Forêt sombre

Les sapins et les arbres d’une forêt sombre sont rapprochés l’un des autres et à moitiés morts. Cela explique la noirceur de ce lieu. De plus, des énergies négatives parcours ce type de forêt et il est dangereux de s’y aventurer seul ou accompagné.

### Eaux / Eaux glacées

/

Comprends les océans, les mers, les golfes, les deltas, les lacs et les rivières. Les ruisseaux et les étangs ne sont pas répertoriés sur la carte du royaume.

### Désert

Constitué de sable et principalement de dunes. Faites attention au sable qui glisse sans vent et au sable mouvant.

### Désert enneigé

Tout comme un désert régulier mais fait de Neige. Il vente beaucoup dans le désert enneigé.

### Marais

ss

### Plaine

Ss

### Montagne / Montagne enneigée

/

Ss

### Volcan

Ss

### Lieu volcanique

Ss

## Banques

### Ss

Ss

## Donjons

### Ss

Ss

## Arènes

### Ss

Ss

## Tavernes

### Ss

Ss

# Les équipements

## Ss

### Ss

Ss

## Ss

### Ss

ss

# Le jeu de rôle

## PNJs

### Ss

Ss

## Dés

### Ss

ss

**LISTE À FAIRE**

* Inventer des arbres, sapins, plantes.

**A A**

**B B**

**C C**

**D D**

**E**

**F**

Base 20 comp. 3 sorts/invoc

+-10 comp +-1 sort/invoc

COULEURS OFFICIELLES

**ED0A3F.**

**FF8833.**

**FED85D.**

**156030.**

**33CC99.**

**0099FF.**

**3F26BF.**

**DA3287.**