**Guide du jeu**

**ZIRCONIA**

Par

Sébastien St-Denis

Ismaël Bachand

Rémi Galvin-Wagner

Christopher Parent

Table des matières

[Table des matières 2](#_Toc517311803)

[Prémices 4](#_Toc517311804)

[Le jeu 6](#_Toc517311805)

[Joueurs 6](#_Toc517311806)

[Ss 6](#_Toc517311807)

[Maitre du jeu 6](#_Toc517311808)

[Ss 6](#_Toc517311809)

[Créatures 6](#_Toc517311810)

[Ss 6](#_Toc517311811)

[Carte 6](#_Toc517311812)

[Ss 6](#_Toc517311813)

[Équipements 6](#_Toc517311814)

[Ss 6](#_Toc517311815)

[PNJs 6](#_Toc517311816)

[Ss 6](#_Toc517311817)

[Dés 6](#_Toc517311818)

[Ss 6](#_Toc517311819)

[Les joueurs 7](#_Toc517311820)

[Fiche de personnage 7](#_Toc517311821)

[Ss 7](#_Toc517311822)

[Races 7](#_Toc517311823)

[Classes 9](#_Toc517311824)

[Ss 9](#_Toc517311825)

[Sorts 9](#_Toc517311826)

[Ss 9](#_Toc517311827)

[Invocations 9](#_Toc517311828)

[Ss 9](#_Toc517311829)

[Combats 9](#_Toc517311830)

[Ss 9](#_Toc517311831)

[Économie 9](#_Toc517311832)

[Ss 9](#_Toc517311833)

[Factions 10](#_Toc517311834)

[Ss 10](#_Toc517311835)

[Métiers 10](#_Toc517311836)

[Ss 10](#_Toc517311837)

[Relations 10](#_Toc517311838)

[Ss 10](#_Toc517311839)

[Propriétés 10](#_Toc517311840)

[Ss 10](#_Toc517311841)

[Le maitre du jeu 10](#_Toc517311842)

[Ss 10](#_Toc517311843)

[Ss 10](#_Toc517311844)

[Les créatures 10](#_Toc517311845)

[Ss 10](#_Toc517311846)

[Ss 10](#_Toc517311847)

[La carte 10](#_Toc517311848)

[Ss 10](#_Toc517311849)

[Ss 10](#_Toc517311850)

[Biomes 11](#_Toc517311851)

[Ss 11](#_Toc517311852)

[Banques 11](#_Toc517311853)

[Ss 11](#_Toc517311854)

[Donjons 11](#_Toc517311855)

[Ss 11](#_Toc517311856)

[Arènes 11](#_Toc517311857)

[Ss 11](#_Toc517311858)

[Tavernes 11](#_Toc517311859)

[Ss 11](#_Toc517311860)

[Les équipements 11](#_Toc517311861)

[Ss 11](#_Toc517311862)

[Ss 11](#_Toc517311863)

[Ss 11](#_Toc517311864)

[Ss 11](#_Toc517311865)

Prémices

**A A**

**B B**

**C C**

**D D**

**E**

**F**

Base 20 comp. 3 sorts/invoc

+-10 comp +-1 sort/invoc

Durant l’ère où Donjons & Dragons frôle le monopolisme des jeux de rôle, un jeune adolescent de 13 ans nommé Sébastien décide d’y mettre fin! Enfin.. C’était surtout parce qu’il n’avait aucun moyen de se procurer les manuels dispendieux de Donjons & Dragons. Il réunit alors trois de ses amis : Ismaël, Rémi et Éric pour l’aider à créer son propre jeu de rôle sur papier et y jouer entre amis.

***Un début à tout***

La première version du jeu se nomma D&D 2.0 de son originalité monstrueuse! Elle était 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 mis à bourgeonner et toutes nos idées partirent dans tous les sens comme une plante vivace. Jeunes, nous étions en train de perdre le fil de l’avancement du jeu.

***En train de perdre le fil***

Avec tous ces idées émergeantes, Sébastien décida de recréer le jeu avec un nom tout aussi original, D&D Z.0! Le jeu pris enfin un peu d’organisation et la fiche de joueur devint la fiche de personnage avec des lignes séparant les sections. Mais ce n’était pas fini puisque l’organisation mena à plusieurs idées et suggestions qu’il fallait 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 construire Zirconia c’est surtout l’idée de créer 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

Le jeu

Joueurs

Ss

Ss

Maitre du jeu

Ss

ss

Créatures

Ss

Ss

Carte

Ss

ss

Équipements

Ss

Ss

PNJs

Ss

Ss

Dés

Ss

Ss

Les joueurs

Fiche de personnage

Ss

Ss

Races

***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%.

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences de départ  +25 initiative  +5 feu  +5 eau | Capacités de race  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.

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences de départ  +10 eau | Capacités de race  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)

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences de départ  +30 terre  +5 initiative  -5 feu | Capacités de race  Sorts : +2  Invocations : +0 |
| Bonus autres  Aucun |  |

***Sylphigle***

ss

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences de départ  +15 air  +5 initiative  -5 eau | Capacités de race  Sorts : +2  Invocations : +1 |
| Bonus autres  +5 points de « vie » |  |

***Mañifik***

Ss

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

***Knorque***

ss

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences de départ  +10 terre | Capacités de race  Sorts : +1  Invocations : +0 |
| Bonus autres  +Résistance de 20% contre tout sort |  |

***Zygöre***

ss

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences de départ  +15 eau  +10 terre  +5 initiative  -10 feu | Capacités de race  Sorts : +1  Invocations : +2 |
| Bonus autres  Aucun |  |

***Homours***

ss

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences de départ  +5 terre  +5 air | Capacités de race  Sorts : +1  Invocations : +0 |
| Bonus autres  +En ours : puissance supplémentaire de 20% sur chaque sort |  |

Classes

Ss

Ss

Sorts

Ss

ss

Invocations

Ss

Ss

Combats

Ss

Ss

Économie

Ss

Ss

Factions

Ss

Ss

Métiers

Ss

Ss

Relations

Ss

Ss

Propriétés

Ss

ss

Le maitre du jeu

Ss

Ss

ss

Les créatures

Ss

Ss

ss

La carte

Ss

Ss

Ss

Biomes

Ss

Ss

Banques

Ss

Ss

Donjons

Ss

Ss

Arènes

Ss

Ss

Tavernes

Ss

Ss

Les équipements

Ss

Ss

Ss

Ss

Ss

ss

**IDÉESde isma**

ss