



# Solunne - L'Île des Légendes

Livre de règles et d'habiletés  
2019

# Table des matières

1. [Notre univers](#)
2. [Règles générales et de sécurité](#)
  - 2.1 [Armes](#)
  - 2.2 [Armures](#)
  - 2.3 [Boucliers](#)
  - 2.4 [Combat](#)
  - 2.5 [La mort](#)
3. [Création de personnage](#)
  - 3.1 [Comment ça marche?](#)
  - 3.2 [Les alignements](#)
  - 3.3 [Les dieux](#)
  - 3.4 [Les races :](#)
    - 3.4.1 [Barbare](#)
    - 3.4.2 [Elfe et elfe noir](#)
    - 3.4.3 [Gitan](#)
    - 3.4.4 [Humain](#)
    - 3.4.5 [Hybride](#)
    - 3.4.6 [Orc](#)
  - 3.5 [Les habiletés générales](#)
  - 3.6 [Les classes](#)
    - 3.6.1 [L'aventurier](#)
    - 3.6.2 [Le barde](#)
    - 3.6.3 [Le guerrier](#)
    - 3.6.4 [Le mage](#)
    - 3.6.5 [Le prêtre](#)
    - 3.6.6 [La shaman](#)
4. [La forge](#)
5. [L'herboristerie](#)
  - 5.1 [Les potions](#)
  - 5.2 [Les poisons](#)
6. [Pour plus d'information](#)

# Notre univers

## La genèse du monde

Lors de la naissance de l'Univers, il y avait une créature inconnue aux pouvoirs infinis. De son corps, cet être engendra de nombreuses créatures de pouvoir que nous nommons des dieux. Ainsi furent créés les premiers dieux. Le seul dieu que nous connaissons qui serait directement né de cet être est Rotario, le dieu de l'amour et de l'Histoire. Nous savons cependant qu'il existe d'autres dieux que nous ne connaissons pas et qui gouvernent sur d'autres mondes.

Ce dieu charmeur eut des enfants que nous connaissons comme étant Zora et Uter. Le père de nos dieux est connu seulement depuis l'année 2017 de la 1re ère.

## La création de notre monde, Solunne

Au tout début du monde de Solunne, il y avait Zora, La Lumière et Uter, Les Ténèbres. La noirceur d'Uter s'étendait dans tout l'espace, mais en quelques endroits, les lumières de Zora brillaient de tous leurs feux. Zora décida d'unir toutes ses lumières et de créer une lumière infinie qui chasserait toutes les ténèbres. Uter en fit de même avec ses ombres. C'était une bataille sans fin, puisque sans ombre il n'y a pas de lumière et sans lumière il n'y a pas d'ombre. Uter proposa alors un marché à Zora *"Créons un monde où nous enverrons chacun un nombre égal de créatures et voyons au bout d'un certain temps combien de créatures survivent. Le gagnant gardera le monde Solunne comme récompense et il y aura enfin un gagnant à notre querelle"*.

Uter et Zora demandèrent à Éode de devenir le juge de leur pari en vérifiant qu'aucun deux ne triche. Éode accepta à une condition : il voulut que les créatures de Solunne, peu importe leur divinité, aient une chance de déjouer le pari et de survivre. Éode créa alors le drapeau des dieux et le découpa en plusieurs morceaux qu'il dispersa dans le monde de Solunne. Si les priants de Zora ou d'Uter arrivent à réunir le drapeau, cela signifiera la fin du pari. Ainsi fut créé le monde de Solunne.

Au tout début, les dieux créèrent une quantité incalculable de différentes créatures pour les aider dans leurs victoires. Ils créèrent de nouvelles créatures plus fortes et plus puissantes à un nombre égal chacun de leurs côtés. Pendant de longue année, le monde se déchira entre les créations des deux dieux. Ils allèrent même jusqu'à créer les elfes dont les hommes étaient de Zora et les femmes d'Uter. La guerre était donc inévitable entre les membres de cette race. Un jour, Zora fit un pacte avec les démons et elle les invita à entrer en Solunne. Les démons ne souhaitant pas obéir à Zora, ils se retournèrent contre elle, répandant la mort et le chaos. C'est à ce moment que les choses ne tournèrent pas comme ils l'avaient prévu.

Les habitants de Solunne, voyant la cruauté de Zora et d'Uter décidèrent de se rassembler pour trouver une façon de stopper la guerre. Ils ne voulaient plus être des pions sur l'échiquier des dieux. Ils firent alors une trêve, mais le problème des créatures fabriquées pour faire la guerre demeurait. La plupart étaient toujours en liberté et ils menaçaient l'équilibre de la paix. La seule méthode d'en finir une fois pour toutes serait de rassembler le drapeau, mais c'était un objectif très difficile à atteindre.

## L'Île des Légendes

# Notre univers

La première étape fut de rassembler les plus puissants archimages de cette époque. Avec leur aide, les deux clergés réussirent à créer une prison pour toutes les créations de leurs dieux. Ils ne pouvaient pas laisser ces créatures, dotées de pouvoirs incommensurables et ayant comme but la victoire de Zora ou d'Uter, côtoyer les habitants de Solunne.

C'est ainsi que l'île des légendes fût créée, selon les archives de la capitale de Solunne. Toutes les créatures des dieux étaient trop puissantes pour être détruites, mais elles furent «endormies» par les mages. On nomme ces créatures des dormeurs. Pour s'assurer qu'ils ne soient jamais retrouvés et réveillés, ils furent tous envoyés sur l'île des Légendes. Cet endroit est bien particulier, puisqu'il se déplace sans arrêt. Il est donc pratiquement impossible de le trouver. Toute personne qui entre sur l'île ne peut en ressortir. On dit qu'elle est protégée par un gardien qui a le devoir de maintenir les dormeurs endormis.

## L'histoire actuelle

Il y a environ 20 ans, après des siècles d'effort, le drapeau d'Éode fut enfin rassemblé par de courageux aventuriers. L'événement eut lieu sur l'île.

La guerre était officiellement terminée, mais les héros qui avaient rendu la paix possible étaient toujours prisonniers de cette île. Peu de temps après, ils en prirent le contrôle l'amenant à aborder les côtes des terres de Zalte. Ils n'avaient pas imaginé que de nombreux habitants, attirés par les trésors, envahiraient l'île ensuite.

Ils finirent par libérer Narzul, un étrange «dieu de la mort» ainsi que le dieu du Chaos, Zoter, et sa soeur, Terra, la déesse gardienne. Plusieurs dormeurs furent ainsi réveillés apportant chaos, guerre, instabilité, souffrance, peur et plus encore.

Un des événements les plus marquants est la libération de Narzul, le dieu de la mort. Ce dormeur, si puissant qu'il pouvait rivaliser avec le pouvoir des dieux, faillit détruire toute la vie en Solunne avec ses armées de morts-vivants. Heureusement, tout le peuple se mobilisa contre ce faux dieu et de courageux aventuriers réussirent à le rendormir dans une pierre qu'on appelle la pierre d'Éode.

Voyant les horreurs qu'apportaient les dormeurs, le prince de Solunne (qui dirige tous le continent) prit tous les moyens pour renvoyer l'île à flot et empêcher les aventuriers d'y retourner. C'est durant l'année 2016 de la 1ère ère que le prince réussit enfin. On ignore la méthode qui a été utilisée, mais une rumeur dit que le dirigeant de Solunne se serait allié à un maître voleur et à un mage noir pour se débarrasser de cet endroit maudit.

Un dernier événement marquant eut cependant lieu durant l'année 2017. Le clergé de Zora fit une grave erreur en utilisant un fragment de la création. Dans l'échec de leur rituel, ils mirent Solunne en danger en tentant de créer un soleil éternel. Heureusement, plusieurs portails vers un autre monde furent ouverts pour assurer la survie du peuple.

# Notre univers

On ne pourrait dire si cet événement causa le retour du dieu Rotario au panthéon, mais il choisit ce moment pour revenir. Il avait décidé, il y a plusieurs siècles, de s'exiler parmi les mortels. Lorsqu'il retourna parmi les dieux, il révéla que le drapeau qui avait été réuni pour mettre officiellement fin au conflit était un faux créé par Éode. Les habitants n'avaient jamais réussi à rassembler tout le drapeau. Il n'en fallait pas plus pour que l'équilibre de la paix entre les clergés se brise et que la guerre des dieux recommence.

## Votre histoire

Vous vous trouvez sur l'Île des Légendes. Vous pouvez y être arrivé de deux façons. Lorsque vous avez traversé le portail pour changer de monde, vous vous êtes retrouvés sur l'île des Légendes. Seuls les gens qui sont coupables d'un crime ont été envoyés de cette façon puisque l'île est une prison. La deuxième façon selon laquelle vous auriez pu arriver sur la région est par un naufrage. Toutes les embarcations qui s'approchent des côtes entrent dans un mystérieux brouillard et elles ne peuvent plus jamais ressortir.

Nous sommes la 1<sup>re</sup> année de la 2<sup>e</sup> ère. La première ère s'étend de la création du monde par Zora et Uter à l'année 2018, où les gens ont dû changer de monde.

Le noble responsable de l'île des Légendes est Félix Hautbois.

C'est maintenant à vous de venir écrire l'histoire de l'île des Légendes.

# Notre univers

## L'île des Légendes





# Notre univers

## Le continent de Solunne



# Règles générales et de sécurité

## Les armes

Il ne faut aucune habileté pour manier des armes. Tous les joueurs peuvent manier ce qu'ils veulent. La seule chose qui n'est pas permise est de se battre avec deux armes longues. Toutes les armes font un point de dégât à l'exception des flèches et des carreaux d'arbalètes qui font 2 points de dégâts.

## Les combats

Pour qu'un coup porté soit valide, le coup doit être franc, mais retenu. Les coups "mitraillettes" sont invalides de même que les coups accidentels à la tête ou à l'entrejambe.

Puisque les armes et les flèches ont un nombre de dégâts bien défini, vous n'avez pas à dire vos dégâts à moins qu'ils soient différents de l'habitude.

Ex. : Une épée fait un point de dégât donc vous n'avez pas à la dire, mais si vous faites 2 de dégâts par coup pour une raison «X» vous devez dire vos dégâts.

La même règle s'applique pour les effets des armes. Si vous avez une arme qui fait des dégâts normaux, vous n'avez rien à dire. Cependant, si votre arme fait des dégâts de feu, magique, etc. vous devez le dire lorsque vous frappez.

Si vous tombez à 0 point d'endurance, vous devez tomber par terre pendant 5 minutes, vous êtes inconscient. Après 5 minutes, vous vous réveillez, mais vous ne pourrez pas marcher. Vous êtes capable de gémir, mais vous ne pouvez pas marcher seul. Bref, vous êtes en train de vous vider de votre sang. Si vous n'êtes pas soigné avant 30 minutes après que vous soyez tombé à 0 point d'endurance, c'est la mort.

## Comment regagner des points d'endurances

Il existe deux manières de récupérer des points d'endurances. La première façon est de boire une potion de soins, de se faire soigner par un bandage ou de se faire soigner par un sort. Les potions et les bandages redonnent un certain nombre de points d'endurance après 5 minutes. Les seuls soins qui font effet instantanément sont les sorts. Lorsqu'une personne reçoit des soins, peu importe le type, elle n'est plus agonisante. Certaines autres habiletés permettent de regagner des points d'endurance. La deuxième façon est de dormir (pour de vrai). Lorsque la journée change (ex.: du samedi au dimanche), vous regagnez tous vos points d'endurances. Les points d'endurance ne se récupèrent pas tout seuls après « x » nombre de minutes, il faut absolument utiliser une habileté ou dormir.

## Invisibilité et camouflage

Lorsqu'une personne devient invisible, elle doit croiser ses bras au-dessus de sa tête. Cela veut dire que la personne est invisible. Si la personne prend un objet alors qu'elle est invisible, l'objet reste visible aux yeux de tous. Lorsqu'une personne est cachée dans l'ombre ou dans la nature (elle utilise l'habileté *dissimulation*) elle doit croiser les bras sur sa poitrine.

## Points de vie temporaire/ordre de perte de points d'endurances

Certains sorts peuvent donner des points de vies supplémentaires. À noter qu'il est impossible d'avoir deux fois le même sort actif en même temps sur une personne.

Par exemple : un mage ne pourrait pas utiliser deux fois le sort armure de mage sur la même personne.



# Règles générales et de sécurité

Voici l'ordre dans lequel les points sont perdus en combat.

1. Les points donnés par des sorts/chants/etc.
2. Les points d'armures.
3. Les points d'endurance.

À noter que le maximum de points d'endurances/points d'armures est de 15.

## Les armures

À moins d'avoir une habileté qui indique que vous ne pouvez pas porter un certain type d'armure (il y a l'indication **limitation** dans les habiletés), vous pouvez toutes les porter.

- Les armures légères sont les armures de cuir, elles nécessitent l'habileté [force 1](#).
- Les armures intermédiaires sont les armures de mailles, elles nécessitent l'habileté [force 2](#).
- Les armures lourdes sont les armures de plaques, elles nécessitent l'habileté [force 3](#).

L'habileté [coup puissant](#) retire automatiquement **tous** les points d'armure de la section touchée (torse, bras, jambes).

Type	Points d'armures
Plastron	Cuir : 1 Mailles : 2 Plaques : 3
Brassards*	Cuir : 1 Mailles : 2 Plaques : 3
Jambières*	Cuir : 1 Mailles : 2 Plaques : 3

Le port d'un casque protège contre l'habileté [assommé](#).

\*Les jambières et les brassards doivent couvrir au moins la moitié de chaque membre pour donner un point d'armure. Les deux membres doivent être couverts pour donner le point d'armure (les deux bras pour les brassards et les deux jambes pour les jambières).

Les points d'armures sont le nombre de points à additionner aux points d'endurance.

Par exemple : un personnage à 3 points d'endurance et il porte une cotte de mailles au torse.

Il aura donc 5 points d'endurance lorsqu'il porte son armure (3+2).

Les points d'armures sont perdus avant les points d'endurance durant un combat. Si une armure perd des points d'armures, elle doit être réparée pour les récupérer.

La seule façon de récupérer les points d'armures est de la faire réparer par un forgeron ou par certains sorts.

Les armures superposées (maille et plaque par exemple) donnent seulement les points d'armure selon le type qui en a le plus.

# Règles générales et de sécurité

Ex: un personnage porte une cotte de mailles en dessous d'une armure de plaques. Il aura donc 3 points d'armure puisque l'armure de plaque donne le plus gros bonus.

Il ne faut aucune habileté pour manier les boucliers. Certaines habiletés limitent toutefois la taille des boucliers qu'un personnage peut manier.

## Les boucliers

Pour manier un bouclier, il faut avoir l'habileté force. Celle-ci détermine quel genre de bouclier vous pouvez porter.

Type	Dimension	Force
Petit bouclier	Diagonale de 2 pieds et moins	<a href="#">Force 1</a>
Moyen bouclier	Diagonale de 3 pieds et moins	<a href="#">Force 2</a>
Grand bouclier	Diagonale de 4 pieds et moins	<a href="#">Force 3</a>

Les boucliers peuvent tous être brisés par l'habileté [coup puissant](#).

## La mort

La mort survient lorsque votre personnage est achevé (une autre personne vous dit «je t'achève» 3 fois de suite en vous donnant un coup final alors que vous êtes à 0 point d'endurance). Vous mourrez aussi lorsque vous êtes à 0 point d'endurance pour plus de 30 minutes. Vous devez vous lever en levant un poing dans les airs pour signaler que vous êtes hors jeu. Vous vous dirigez ensuite vers le garage des animateurs pour voir la mort. Vous pouvez cependant attendre par terre plus longtemps si vous pensez que quelqu'un va faire quelque chose. La mort peut vous offrir des contrats pour ne mourir. Il est possible qu'elle soit plus clément avec vous si vous avez reçu les derniers sacrements. Attention toutefois, car si la mort ne vous offre pas de contrat, c'est la fin.

# Règles générales et de sécurité

Le manquement aux règles de sécurité entraînera des sanctions immédiates allant du simple avertissement à l'expulsion immédiate du terrain.

Le port d'un costume d'apparence médiévale fantastique est obligatoire (nous ne voulons voir aucun jeans, t-shirt, logo, ou chaussures de couleur criarde).

Voici des raisons acceptables pour lesquelles vous pouvez annoncer un “hors jeu” : une blessure ou un malaise réel, une arme brisée et dangereuse, des lunettes qui tombent par terre, une incompréhension majeure de la situation qui perturbe le déroulement du jeu, une scène qui vous rend inconfortable au point où vous souhaitez vous en retirer.

Pour signaler que vous êtes hors jeu, lever le bras en l'air, poing fermé.

Les armes, boucliers et armures, qu'ils soient maisons ou provenant d'un fabricant, doivent être sécuritaires. Une attention particulière doit être portée à la sécurité des flèches et des carreaux. Tout équipement jugé dangereux ne sera pas admis en jeu.

Les objets que vous voulez utiliser en jeu doivent être approuvés par les organisateurs (e.g. fausse monnaie, un collier mentionné dans votre historique).

Les coups d'estoc sont interdits sauf pour les armes d'hast spécialement approuvées à cet effet et les dagues qui n'ont pas de structure interne.

Veuillez informer les organisateurs lorsque vous êtes témoin ou victime d'un comportement répréhensible (toute forme de harcèlement, etc.).

Avant d'endommager un objet ou une construction sur le terrain, consultez d'abord les organisateurs.

Il est interdit de grimper sur des constructions pour des raisons de sécurité. Vous pouvez franchir une palissade si vous le faites sans grimper, creuser ou l'endommager.

Veuillez maintenir le terrain propre en tout temps, prenez soin de ne pas laisser de déchets dans les campements (ils sont utilisés par d'autres GNs).

Un feu sera allumé au village et il sera possible d'en allumer un dans les endroits désignés (e.g. ronds de feu déjà existants).

Il est interdit de laisser une flamme vive (feu, torche, chandelle) sans surveillance.

Dans la grange (incluant le labyrinthe), les flammes vives sont interdites.

La consommation d'alcool et de cannabis est interdite.

Tout comportement ou langage à connotation sexuelle est interdit.

# Règles générales et de sécurité

Certaines habiletés nécessitent qu'un joueur touche une autre personne. Prenez soin de ne pas utiliser la force et évitez certaines parties du corps.

Les coups ne doivent pas être portés avec une force excessive et ne doivent pas être portés à la tête ou à l'entrejambe. Les coups ou charges de bouclier sont interdits.

Les potions, poisons ou autres éléments de jeu similaires ne sont pas nécessairement propres à la consommation, veuillez ne pas les ingérer ou les mêler à des breuvages ou de la nourriture.

Il est permis d'utiliser une lampe (à piles) pour s'éclairer dans la mesure où elle est décorum et qu'elle est de faible intensité. Les lampes avec un faisceau (de poche ou frontales) ne peuvent être utilisées que lors de situation d'urgence ou si une habileté le permet.

Tentez de préserver le décorum dans les bâtiments, les campements et lors des repas (i.e. soyez discrets avec les contenants de nourritures, les bouteilles ou tout matériel de camping). Dans la mesure du possible, regroupez vos effets personnels dans un bac identifié "hors jeu", afin d'éviter les malentendus quand des joueurs ou des animateurs fouillent pour trouver des objets en jeu.

Il est interdit de prendre les effets personnels (incluant les armes, armures et boucliers) d'un autre joueur sans son consentement.

Les fumeurs doivent disposer de leurs mégots de façon sécuritaire (e.g. jeter dans un rond de feu).

Pour des raisons de sécurité, nous refusons la présence des chiens en jeu.

# Création de personnage – comment ça marche ?

Chaque personnage commence avec 10 points d'habiletés à dépenser dans la liste d'habiletés disponibles selon sa classe. De plus, chaque nouveau personnage commence avec 1 point d'endurance (qui représente le nombre de points de dégâts qu'il peut recevoir avant de tomber au sol, inconscient). Vous devez choisir pour chaque personnage les aspects suivants :

1. Le dieu
2. L'alignement (qui dicte les grandes lignes d'action de votre personnage)
3. La race
4. La classe et les habiletés

Il existe six grandes classes disponibles pour les personnages de niveau 1

- **L'aventurier** : il est l'homme à tout faire. Du simple marchand à l'assassin ou au voleur.
- **Le barde** : maître des chants et des chansons, il sait comment se faire craindre de ses ennemis ou encore comment aider ses alliés. Il est l'animateur des foules et sait comment impressionner avec quelques notions de magie.
- **Le guerrier** : il est le combattant d'expérience. Celui qui voue sa vie au combat.
- **Le mage** : il est l'érudit qui étudie de longues heures pour pouvoir manier la toile de magie. Le mage doit inventer ses incantations pour lancer des sorts. Voir le document sur les mages pour le système de sort.
- **Le prêtre** : il répand la parole de son dieu à tout un chacun. Il doit implorer les dieux pour lancer des prières. Voir le document sur les prêtres pour le système de sort.
- **Le shaman** : il est souvent le chef de tribu indigène ou barbare. Ils représentent généralement Terra ou Ramu. Certains autres prient directement les esprits, mais tous les shamans ont un lien avec ceux-ci.

Pour avoir accès à d'autres classes que celle de base, il faut obtenir une deuxième classe en jeu, durant les événements.

Vous devez choisir vos habiletés dans la liste suivante. Notez bien que vous avez droit à un **maximum de 10 points d'habiletés** au premier niveau. Vous pouvez également choisir des habiletés dans la liste de votre race si vous en avez.

Enfin, **vous pouvez choisir une habileté qui n'est pas dans votre liste de classe ou de race**, mais vous devrez **payer le double** pour cette habileté.

Ex. : un guerrier veut prendre l'habileté *identification* qui est une habileté de mage. Il devra donc payer 2 points d'habiletés à la place de 1 point d'habileté (qui est le coût de l'habileté pour un mage).

Chaque événement donne 5 points d'expériences à chaque joueur. Des points additionnels peuvent être distribués durant le jeu par les animateurs pour le role-play, les combats, etc. Chaque tranche de 10 points d'expérience donne 1 niveau supplémentaire. Chaque niveau supplémentaire donne 1 point d'habileté de plus.

Tableau des points d'habiletés par niveau

# Création de personnage – comment ça marche ?

Niveau	Points d'expérience	Points d'habiletés (total)
1	0	10
2	10	11
3	20	12
4	30	13
etc	etc	etc

**Vérifier la liste [des habiletés générales](#) au départ.** Certains prérequis pour des habiletés dans des classes peuvent se trouver dans la liste générale.

Ex. : herboristerie 1 est dans la liste d'habiletés générales alors qu'herboristerie 2 se retrouve dans d'autres classes.

Enfin, certaines habiletés imposent des limitations pour les armures. Si vous prenez une habileté qui indique une **limitation** (par exemple limite aux armures légères), il vous est impossible de porter des armures intermédiaires ou lourdes dès que vous prenez cette habileté.



# Création de personnage – comment ça marche ?

\*\*\*Pour avoir accès à d'autres classes que celle de base il faut obtenir une deuxième classe en jeu, durant les évènements\*\*\*

Voici un exemple de personnage :

INFORMATIONS SUR LE PERSONNAGE									
<i>Prénom du personnage</i> Echtelion		<i>Nom du personnage</i> -			<i>Niveau</i> 1		<i>Nombre de XP</i> 0		
<i>Groupe</i>		<i>Race</i> Elfe			<i>Nombre de points d'endurance</i> 4 (1 de base + endurance 1, 2 et 3).				
<i>Alignement</i> Loyal bon		<i>Dieu</i> Terra			<i>Classe</i> guerrier				
HABILETÉS									
<i>1</i> Force 1		<i>2</i> Force 2		<i>3</i> Force 3		<i>4</i> Endurance 1		<i>5</i> Endurance 2	
	1 <sup>er</sup> niveau		1 <sup>er</sup> niveau		1 <sup>er</sup> niveau		1 <sup>er</sup> niveau		1 <sup>er</sup> niveau
<i>6</i> Endurance 3		<i>7</i> Coup précis		<i>8</i> Dur à tuer (2pts)		<i>9</i> -		<i>10</i> Soins 1	
	1 <sup>er</sup> niveau		1 <sup>er</sup> niveau		1 <sup>er</sup> niveau		1 <sup>er</sup> niveau		1 <sup>er</sup> niveau
<i>11</i>		<i>12</i>		<i>13</i>		<i>14</i>		<i>15</i>	
	2 <sup>e</sup> niveau		3 <sup>e</sup> niveau		4 <sup>e</sup> niveau		5 <sup>e</sup> niveau		6 <sup>e</sup> niveau
<i>16</i>		<i>17</i>		<i>18</i>		<i>19</i>		<i>20</i>	
	7 <sup>e</sup> niveau		8 <sup>e</sup> niveau		9 <sup>e</sup> niveau		1 <sup>10</sup> niveau		11 <sup>e</sup> niveau

# Création de personnage - Les Dieux

## Le Dieu créateur :

### Rotario

#### Symbole : une rose rouge

Dieu du Destin, de l'Amour

C'est un «nouveau» Dieu au panthéon, mais une légende dit qu'il serait le dieu père. Après la création de Zora, d'Uter et d'Éode, il serait allé vivre des milliers d'années avec les mortels. Il serait retourné à sa juste place au panthéon récemment. On dit de lui qu'il est le dieu charmeur, des contes et de l'Histoire. Une autre légende dit qu'il serait le créateur de l'Histoire de Solunne et, pour s'imprégner de son scénario, il se serait donné un rôle parmi les vivants. Sa générosité est sans égale. Il est très compréhensif envers tous, même ceux qui ne le prient pas. C'est également le dieu de l'amour, aimant tous et chacun sans limites. Il est le guide des gens perdus, les accueillants et les aidants à retrouver confiance en eux. Certains le voient comme le dieu des enfants, les aidants à grandir et à être maître de leur propre destin. Lors de son passage en Solunne, plusieurs le décrivaient comme un homme aimant toutes les femmes en peine de solitude et un frère pour tous les hommes considérés en marge. On dit de lui qu'il est le dieu charmeur puisque de son vivant, il n'était pas l'homme d'une seule femme, mais de toutes les femmes.

Exemple pour jouer un priant de Rotario :

Un priant de Rotario comprend l'importance du Destin et vie chaque jour comme s'il s'agissait de la fin de son scénario. Il vit sans attentes. (*Carpe Diem.*)

En l'honneur de Jean-Pierre, que ton amour pour tous tes enfants de GN donne foi en l'honneur que chacun porte en lui-même. Tes terres continueront de fourmiller de jeunes et plus vieux à la recherche d'aventures fantastiques.

Aujourd'hui naît le Dormeur

Gardien des vies, des joies et des coeurs

Pour lesquels il aura littéralement

Embrasé le Soleil, éclairé ceux qui cherchaient leur chemin

Et décrocher la Lune, leur donnant confiance en eux, en demain

Vaillant rêveur au sourire embaumant

Chemine désormais dans le coeur de ta grande famille

Ceux que tu as aimés, qui t'aiment et qui te reverront

Ceux que tu as supportés, libérés, sont mille

Et à leur tour maintenant, ils te porteront

# Création de personnage - Les Dieux

## Les trois Dieux principaux :

### Éode

#### **Symbole: une étoile à quatre branches**

Divinité de l'harmonie, de l'équilibre, de la neutralité, Divinité philosophe.

Éode est représenté par une étoile à 4 branches. On voit souvent une épée au centre de l'étoile. «L'univers est un tout, le bien comme le mal ont leur place au sein du monde.» Invité par Zora et Uter dans le monde de Solunne, son but est de garder une certaine harmonie dans le Scénario. On prit Éode lorsqu'on cherche à comprendre l'inconnu.

Exemple pour jouer un priant d'Éode :

Les priants d'Éode reflètent le concept de bien/mal dans leurs agissements de sorte qu'une action bonne est accompagnée d'une mauvaise action. Ces actions ne viennent pas nécessairement de soi, toutefois elles seront éventuellement balancées par Éode et l'Histoire.

### Zora

#### **Symbole: un soleil**

Déesse de la Fertilité, du renouveau, des bons présages et de la lumière.

On dit que Zora est la mère créatrice de la moitié de la population humaine de Solunne. De ce fait, elle est une divinité majoritairement vénérée par ceux-ci. On implore Zora quand on a besoin de clarté sur un problème ou d'un meilleur avenir. Ainsi, une femme peut prier la déesse pour la fertilité ou un fermier peut l'implorer pour une bonne récolte durant la moisson. Zora incarne la prospérité.

Exemple pour jouer un priant de Zora :

Un priant de Zora est optimiste et généralement flamboyant. C'est une personne qui cherche une évolution positive des événements. Elle essaie de voir le bon côté des choses. Toutefois, comme dans toutes les religions, ils existent des branches plus extrémistes.

### Uter

#### **Symbole : une lune**

Dieu de la nuit et du mystère, du rêve, de l'imaginaire et de l'occulte. Il est représenté par la lune. On dit qu'Uter est l'antipode de Zora. Il a toutefois travaillé de concert avec elle pour créer la 2<sup>e</sup> moitié de la population humaine de Solunne. Uter est le dieu de la vérité caché : la nuit est son domaine et peu de personnes osent s'y aventurer. Souvent représenté comme le dieu de la magie au sein des humains, Uter est généralement imploré par ceux en quête de savoir et par ceux qui ont tendance à agir dans l'ombre. Il peut aussi être représenté comme l'astre qui guide ceux qui sont perdus dans les plus sombres nuits.

Exemple pour jouer un priant d'Uter :

Généralement, un priant d'Uter est une personne qui cherche la subtilité et la discrétion, mais aussi qui a une soif de savoir. Sans être de nature réservée, il ne s'agit pas d'une personne qui veut nécessairement attirer l'attention sur elle. Il faut aussi rappeler qu'Uter est le dieu de la vérité caché, donc un priant de celui-ci ne partagera pas son savoir si aisément.

# Création de personnage - Les Dieux

## Les autres Dieux :

### Ayka

#### **Symbole : visage bleu d'une femme criant et souffrant**

Déesse Martyr, de la souffrance, des supplices, de la vengeance, Ayka peut être vue comme une déesse qui cause de la souffrance ou qui compatit des maux de ce monde. Ses fidèles sont plutôt incompris. Ils ont accepté la souffrance comme une vérité absolue et omniprésente. En général, la souffrance est causée pour une raison, par exemple, la mort d'un être cher. La couleur bleue la représente assez bien parce qu'elle pourrait incarner le souffle coupé, la tristesse, l'attente. Son ascension comme divinité est plutôt nébuleuse. Personne ne sait d'où elle vient. Certains croient qu'elle aurait fait son apparition au panthéon lors des premiers grands conflits.

Exemple pour jouer un priant d'Ayka :

Une personne qui prie Ayka est consciente de la souffrance du Monde. C'est une personne qui a accepté que la souffrance est partout. Il s'agit de quelqu'un qui, lorsque présenté devant la souffrance, ne s'apitoie pas.

### Zoter

#### **Symbole : une spirale**

Dieu du conflit et du chaos. Il est né de l'Union d'Uter et de Zora lors de la fin du conflit. Il a été endormi sur l'île des légendes à cause de nombreuses actions des plus cruelles et des plus destructrices. Il est souvent vu comme un être insolent et doté d'un gros manque de respect. Il est le chaos. On ne compte pas beaucoup de prêtres à son service, les voyant plutôt comme des pions dans le jeu du hasard. Zoter veut créer le chaos par-dessous tout, donc il agit comme bon lui semble, sans réellement se soucier des conséquences.

Exemple pour jouer un priant de Zoter :

Un priant de Zoter peut tant être une personne bornée agissant sur des coups de tête, tant être une personne réfléchie qui prend plaisir à faire échouer le plan des autres. La folie bouffonesque n'est pas nécessairement un trait particulier aux priants de Zoter.

### Terra

#### **Symbole : une feuille d'hêtre**

C'est la déesse de la protection, déesse gardienne dite la Sauveuse. Elle est tout à l'opposé de son frère Zoter. Elle croit à un avenir positif et prospère. Elle est souvent identifiée comme une guerrière en armure complète, l'épée à la main, les cheveux au vent. On la voit comme la déesse protectrice de la veuve et de l'orphelin. Souvent implorée en temps de guerre. Terra a souvent été appelée pour conserver et garder des lieux sacrés.

Exemple pour jouer un priant de Terra :

Il s'agit d'une personne qui défend la justice et qui suit un code d'honneur. On peut penser aux chevaliers. Certains druides agissent au nom de Terra pour protéger la nature.

# Création de personnage - Les Dieux

## **Ramu**

### **Symbole : une tête de granite**

Dieu de la guerre souvent vénéré par les géants, les barbares, plusieurs races de nains et parfois quelques tribus d'orcs. Il est souvent représenté par une tête de granite. Selon les légendes, Ramu était un demi-dieu, enfant de Terra, qui s'est élevé au rang divin par un acte d'héroïsme. On prit Ramu lorsqu'on veut s'assurer la victoire lors d'une bataille. On l'implore aussi lorsqu'on veut faire preuve de courage devant certaines épreuves.

Exemple pour jouer un priant de Ramu :

Il s'agit d'une personne courageuse, téméraire, ayant du leadership. C'est une personne qui tient à ses opinions et qui est prête à les défendre. Généralement, un priant de Ramu n'a pas peur du combat.

## **Narzul**

### **Symbole : une faux**

Souvent étiqueté comme le dieu de la mort, Narzul n'est pas une réelle divinité. Toutefois, ses pouvoirs sont tellement redoutables qu'ils pourraient rivaliser avec ceux des dieux. Il est souvent vu comme un homme sombre et encapuchonné d'une cape noire. On ne sait pas grand-chose de lui, sinon qu'il a fait la guerre aux créatures vivantes avec une armée de morts-vivants. Il a souvent été appelé "le messager du grand Dormeur". Nul ne sait d'où il vient et comment il est venu dans ce monde. Il aurait été emprisonné durant la guerre, assurant ainsi la survie des solunniens. Depuis sa guerre qui a failli détruire Solunne, ses priants sont persécutés. La plupart sont exécutés sans même avoir droit à un procès.

Exemple pour jouer un priant de Narzul :

Les priants de Narzul sont au courant que leurs croyances sont prohibées et agissent en conséquence. Ils cherchent à tout prix à délivrer Narzul de sa prison. De plus, ils vouent leur vie à ce faux dieu.

## **Mentier**

### **Symbole : un sablier**

Dieu du temps. Mentier est un nouveau dieu qui est apparu depuis peu de temps. On raconte qu'il aurait été emprisonné dans le monde de Solunne et qu'il aurait dernièrement réussi à se sortir de sa prison. C'est pourquoi on ne sait pas grand-chose de lui, sauf qu'il se présente comme le dieu du temps.

Exemple pour jouer un priant de Mentier :

Le court du temps est toujours cruel. Il y a un temps pour tout dans la vie. Tout est destiné, mais variable. Un prêtre de Mentier comprend l'importance qu'il y a un temps pour chaque situation. Généralement, les priants de ce dieu ne sont pas pressés.

# Création de personnages - Les alignements

Les alignements sont inscrits ici seulement pour vous aider à faire votre background et pour vous aider dans votre rôle-play. Il s'agit généralement des grandes lignes directrices de votre personnage.

## **Le loyal bon**

Un personnage d'alignement loyal bon a le comportement que l'on attend des défenseurs de l'ordre et de la Loi. Déterminé à lutter contre le Mal, il montre également la discipline nécessaire pour ne jamais cesser le combat. Il dit toujours la vérité, reste fidèle à la parole donnée, aide ceux qui sont dans le besoin et s'élève contre l'injustice. Il déteste voir les coupables impunis. Un paladin combattant le mal sans répit et protégeant les innocents sans la moindre arrière-pensée est d'alignement loyal bon.

## **Neutre bon**

Un personnage neutre bon fait de son mieux pour dispenser des actions bienfaitantes. Il aide les autres autant que possible. Il travaille main dans la main avec les rois et les juges, mais ne se sent pas obligé de leur obéir systématiquement. Un prêtre qui aide tous ceux qui se trouvent dans le besoin est un exemple.

## **Chaotique bon**

Un personnage chaotique bon agit selon sa conscience, sans faire cas de ce que les autres peuvent penser de lui. Il vit sa vie, mais cela ne l'empêche pas d'être gentil et bienveillant. Il croit en la bonté et au droit de chacun, mais n'apprécie guère les lois ou les règles. Il déteste les gens qui intimident les autres et leur disent quoi faire. Il suit ses propres préceptes moraux qui, bien que bons, ne sont pas forcément en accord avec ceux de sa société. Un rôdeur qui dévalise les collecteurs d'impôts d'un baron malfaisant, est chaotique bon.

## **Loyal neutre**

Un personnage loyal neutre agit comme la loi, la tradition ou son code de conduite personnel le lui dictent. L'ordre et l'organisation sont vitaux pour lui. Il se peut qu'il suive un code constitué de ses propres règles, ou qu'il pense que l'ordre est nécessaire pour tous (auquel cas il est favorable à un gouvernement fort et organisé). Un moine obéissant à une discipline très stricte sans se laisser ni émouvoir par les gens en difficulté ni séduire par le mal est loyal neutre.

## **Neutre**

Un personnage neutre fait ce qui lui semble bien. Il n'a pas vraiment d'opinion lorsqu'il s'agit de trancher entre le Bien et le Mal ou entre la Loi et le Chaos. Dans la plupart des cas, la neutralité représente une absence de convictions plutôt qu'un choix conscient. Le personnage a alors tendance à penser que le Bien vaut mieux que le Mal, car il préfère que ses voisins se montrent bienveillants plutôt que malveillants. Cela étant, il ne se sent nullement obligé de défendre la cause du Bien. Un mage qui a voué son existence à la magie et ne s'intéresse pas aux débats moraux est d'alignement neutre. En revanche, chez certains, la neutralité est une philosophie, un choix conscient. Pour eux, le bien, le mal, la loi et le chaos sont dangereux, comme tous les extrêmes. Ils prônent donc l'équilibre, qui leur paraît être le meilleur choix à long terme.

## **Chaotique neutre**

Un personnage chaotique neutre agit comme bon lui semble. C'est d'abord et avant tout un individualiste. Il accorde une immense valeur à sa liberté, mais ne se sent pas concerné par la



# Création de personnages - Les alignements

défense de celle des autres. Il évite l'autorité, déteste les restrictions et remet toujours en cause la tradition. Sa lutte contre la société organisée n'est pas motivée par des désirs d'anarchie, car un tel engagement devrait s'accompagner d'idées nobles (libérer les opprimés du joug de l'autorité) ou mauvaises (faire souffrir ceux qui sont différents de lui). Le personnage peut parfois être imprévisible, mais son comportement n'est pas totalement aléatoire. Face à un pont, il l'utilise ; il ne lui viendrait pas à l'idée de sauter dans la rivière. Un barde errant vivant de sa débrouillardise est chaotique neutre.

## **Loyal mauvais**

Un individu loyal mauvais prend tout ce qu'il désire, dans les limites de son code de conduite, mais sans se soucier de ceux à qui il peut faire du mal. Pour lui, les traditions, la loyauté et l'obéissance ont de l'importance, mais pas la liberté, la dignité ou la vie. Il suit les règles existantes, mais sans pitié ni compassion. Il accepte la hiérarchie, et même s'il préfère diriger, il est tout à fait disposé à obéir. Il condamne les autres, non pas en fonction de leurs actes, mais en fonction de leur race, de leur religion, de leur nationalité ou de leur rang social. Il répugne à violer la loi ou à revenir sur ses promesses, en partie par sa nature, mais aussi parce qu'il fait confiance à l'ordre établi pour le protéger de ceux qui s'opposent à lui sur des questions d'ordre moral. Certains loyaux mauvais se fixent eux-mêmes des limites, telles que ne jamais tuer de sang-froid (ils chargent leurs sbires de le faire à leur place) ou ne pas maltraiter les enfants (sauf lorsqu'il n'est pas possible de faire autrement). Ils pensent que ces règles de conduite les placent au-dessus des malfaisants sans scrupule. Le baron qui exploite son peuple et complotte sans cesse pour étendre son pouvoir est loyal mauvais. Il arrive que des individus ou des créatures appliquent les préceptes de cet alignement avec un zèle que ne renieraient pas les croisés des forces du Bien. Ils n'hésitent pas à nuire aux autres s'ils y trouvent leur intérêt et prennent plaisir à promouvoir la cause du mal. Il est possible qu'ils y voient l'accomplissement de leur devoir vis-à-vis de leur dieu ou de leur maître.

## **Neutre mauvais**

Un individu neutre mauvais se livre à tous les actes qu'on lui laisse faire. Il ne pense qu'à lui. Il se moque des gens qu'il tue, par profit, pour le plaisir, ou tout simplement parce qu'ils le dérangent. Il n'apprécie pas particulièrement l'ordre ; il se dit que le fait de respecter la loi, un code de conduite ou les traditions ne le rendra pas meilleur ou plus noble. Il n'affiche pas pour autant cette recherche permanente de l'affrontement qui est la marque des êtres chaotiques mauvais. Le criminel qui vole et tue pour satisfaire ses envies est neutre mauvais. Certains malfaisants érigent le Mal en idéal et le propagent avec acharnement. La plupart du temps, ils sont dévoués à un dieu ou à une société secrète maléfiques.

## **Chaotique mauvais**

Un individu chaotique mauvais fait tout ce que lui dicte sa cupidité, sa haine ou sa soif de destruction. Il s'énervé facilement, est sadique, violent et totalement imprévisible. Quand il veut quelque chose, il se montre brutal et impitoyable. S'il s'est donné pour but de propager le mal et le chaos, c'est encore pire. Fort heureusement, ses plans sont tout sauf bien préparés et les groupes qu'il constitue ou auxquels il se joint sont très mal organisés. La plupart du temps, les êtres chaotiques mauvais ne coopèrent que sous la menace et leur chef ne reste en place que tant qu'il peut contrer les tentatives visant à le renverser ou l'assassiner. L'ensorceleur dément qui cherche à se venger du monde entier en semant la destruction autour de lui est chaotique mauvais.

# Création de personnages – Les races

Le continent de Solunne regorge d'une grande variété de races, plusieurs d'entre elles sont connues, mais d'autres restent encore à découvrir. C'est pourquoi nous laissons libre cours à votre créativité sur ce choix. Par contre il est très important que votre costume soit crédible avec la race que vous décidez de jouer et le développement de votre personnage doit se faire en fonction de ce choix.

Exemple: Un elfe porte des oreilles pointues et a un physique plutôt mince. Un barbare sera du type bagarreur et pas instruit (ne sait pas lire et langage peu développé).

Si un personnage choisi de jouer **un demi** quelque chose (par exemple demi-elfe, demi-hybride), il doit choisir d'avoir accès aux habiletés d'une ou de l'autre race selon son choix (mais pas des deux races).

Il est possible de créer votre propre race, mais pour le jouer à l'Île des Légendes il vous faut contacter [le responsable](#) pour avoir son approbation.

# Création de personnages – Les races

Race	Habileté	Description	Prérequis	Coût
Barbare / Hybride / Orc	<b>Armure naturelle 1 à 3</b>	+1 point endurance. Interdit armure.	Création du personnage	1 par niveau
Barbare / Orc	<b>Bagarre sauvage</b>	2 points endurance temporaires, lorsque crie.	-	1
Barbare	<b>Cri de guerre</b>	Paralyse un adversaire durant 10 secondes.	-	2
Barbare	<b>Endurance 4</b>	+ 1 point d'endurance.	Endurance 3	1
Barbare	<b>Folie guerrière</b>	Double les points de vie durant un combat.	-	2
Barbare / Orc	<b>Furie guerrière</b>	+1 de dégât par combat 2x/jour.	-	2
Barbare / Hybride / Orc	<b>Terreur guerrière</b>	Effet de peur pour 30 secondes.	-	2
Elfe / Elfe noir	<b>Art elfique</b>	Permet de créer divers objets spéciaux.	Forge 3	2
Elfe / Elfe noir	<b>Dissimulation</b>	Permet de se dissimuler dans la forêt et dans l'ombre.	-	2
Elfe / Elfe noir / Gitan	<b>Résistance aux charmes</b>	Résistance à la plupart des charmes non magiques.	-	3
Gitan / Hybride	<b>Amitié naturelle</b>	Permet de communiquer avec les animaux.	Création du personnage	1
Gitan	<b>Astrologie 1 à 5</b>	Permet de questionner les astres.	-	1 par niveau
Gitan	<b>Charme gitan</b>	Permet de charmer une personne.	-	2
Gitan	<b>Danse gitane</b>	Permet de charmer les foules.	-	2
Gitan	<b>Malédiction du gitan</b>	Permet de maudire une autre personne.	-	1
Gitan	<b>Spiritisme</b>	Permet de communiquer avec des esprits.	-	1
Hybride	<b>Dissimulation</b>	Permet de se camoufler dans la nature sans restriction.	-	1
Hybride	<b>Odorat accru</b>	Permet de sentir les gens invisibles.	-	2
Hybride / Orc	<b>Rigidité de la peau</b>	Ignore le 1er coup physique.	-	2

# Création de personnages – Les races

## Barbare

Créature plutôt de type guerrier. Bataille et guerre sont les mots préférés de leur vocabulaire. Ils sont sanguinaires, cruels, étranges et généralement incultes. Il semble par contre que quelques barbares aient apprivoisé quelque peu le monde des humains civilisés du continent créant dans leurs rangs de nouvelles formes de passe-temps autre que la baston.

### Armure naturelle 1 à 3

**Coût : 1 par niveau**

**Limitation** : Un joueur avec cette habileté ne peut pas porter d'armure.

**Prérequis** : Doit être à la création du personnage.

**Description** : Donne un bonus de 1 point d'endurance naturel par niveau pris.

### Bagarre sauvage

**Coût : 1**

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Quand le barbare ou l'orc crie fort en se battant cela lui donne un bonus de 2 points d'endurance de plus temporairement tant qu'il crie. Ces points ne peuvent être soignés pour être récupérés. Les points disparaissent à la fin du combat ou quand il arrête de crier. Les points sont les derniers à partir, donc à la fin de chaque combat, le barbare doit faire -2 à ses points d'endurances restants. Cela peut l'amener à 0 point d'endurance. **Utilisable 1x par jour par niveau**

### Cri de guerre

**Coût : 2**

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Quand le barbare lance son cri de guerre, il immobilise son adversaire de peur pour 10 secondes ou jusqu'à ce qui soit blessé. Ceci n'est pas un effet mental. **Utilisable 1x par jour par niveau**

### Endurance 4

**Coût : 1**

**Prérequis** : Endurance 3

**Description** : Ajoute 1 point d'endurance aux points de base du personnage.

### Folie guerrière

**Coût : 2**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères.

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Permet au joueur de sombrer dans une folie meurtrière. Le joueur double ses points de vie (excluant les points d'armure, l'endurance magique, l'armure naturelle, etc.). Donc uniquement les points d'endurance normaux du joueur. L'effet s'arrête s'il n'y a plus d'ennemi ou si le barbare est calmé. Il peut tomber à 0 point de vie à la fin de cette habileté. **Utilisable 2x/jour.**

# Création de personnages – Les races

## **Furie guerrière**

**Coût : 2**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères.

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Le joueur peut tomber dans une telle rage qu'il combat en faisant 1 point de dégâts de plus par coup porté. Dure le temps d'une bataille ou 10 minutes, après quoi il a besoin d'être calmé par ses amis ou il demeure violent pendant la prochaine heure, frappant tous ceux s'approchant trop près. **Utilisable 2x/jour.**

## **Terreur guerrière**

**Coût : 2**

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Le joueur lance un terrible cri à sa cible, alors celle-ci se met à fuir de peur pendant 30 secondes sous l'effet de *peur*. **Utilisable 2x/jour**

# Création de personnages – Les races

## Elfe et Elfe noir

Généralement de taille mince, imberbe (sans barbe) et ont les oreilles pointues. Ils sont d'un tempérament plutôt noble et leur sagesse est sans égal. On les retrouve généralement au sud du continent de Solunne. Leur longévité est de très loin supérieure aux autres races et on dit d'eux qu'ils sont pratiquement immortels. Une croyance peu répandue est qu'ils vivent aussi longtemps puisque leurs âmes est prisonnière de leur corps. À leur mort, à l'inverse des autres races, leur âme ne rejoint pas les dieux.

\*Il faut des oreilles pointues

Les drows sont des elfes ayant reçu un sort jeté par Zora suite à leur révolte envers les dieux. Ce sort les fit devenir complètement noirs. Ils ne peuvent plus supporter la lumière du jour ce qui fait d'eux des êtres plutôt discrets le jour. Ils sont très actifs la nuit. Les priants de Zora ne supportent pas leur présence.

\*Il faut porter des oreilles pointues et être peint en noir. De plus, les elfes noirs doivent se protéger du soleil pendant la journée.

### Art Elfique

**Coût : 2**

**Prérequis :** Forge 3

**Description :** Les elfes de tout horizon sont réputés pour leur talent à insuffler une magie étrange dans leurs créations. Cette habileté permet d'utiliser différentes recettes de création d'objets spéciaux qui vous seront apprises en jeux. Cette habileté permet de se servir de flèches magiques. Voir la liste des recettes [ici](#).

### Dissimulation

**Coût : 2**

**Limitation :** Limite le joueur aux armures légères.

**Description :** Permet au personnage de se dissimuler comme s'il était invisible dans la forêt dense ou dans un espace très sombre le soir et la nuit. Il peut se déplacer, mais très très lentement en se déplaçant d'ombre en ombre, jamais en plein soleil et il doit demeurer silencieux. Ne peut être utilisé en plein centre d'un village, d'un fort, etc.

### Résistance aux charmes

**Coût : 3**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le personnage résiste à la majorité des charmes non magique (en excluant les sorts), à quelques exceptions spécifiées par les animateurs (ex : un dieu).



# Création de personnages – Les races

## Gitan

Cette race ne peut être choisie que par l'autorisation de [l'animation](#). Le background des gitans peut être complexe et facile à la fois. Ils ont une mission commune et mystérieuse connue que par eux. Ils sont 5 familles vivantes dans un régime matriarcal, la notion de père n'existe pas et tous les membres d'une famille ont la même mère, la matriarche. Alors un joueur peut acheter l'une des habiletés du gitan, mais peut aussi choisir un métier, une profession ou une classe, mais en se faisant il dilue son pouvoir d'origine. Seul un joueur expérimenté à l'île des légendes peut choisir cette classe.

\*Il faut porter minimalement la couleur de sa famille. Un gitan doit absolument avoir une famille.

## Les familles

### **Famille Oblora représentée par la rose mauve.**

Cette famille est presque entièrement disparue, dont la mère est Oblora. C'est la seule famille qui a un royaume et une reine (qui ne veut pas se faire appeler ainsi.). Sa motivation est de sauver les créatures sans défense et de les réunir en son royaume. C'est aussi une terre d'asile pour toutes les créatures rejetées par les sociétés. Elles ont tous prêté allégeance à Oblora et y vouent une sorte de culte presque fanatique. Son armée de démons, de géants, d'élémentaux et de toutes sortes de créatures magiques est crainte par tous. D'ailleurs son armée aurait stoppé net l'avancée des armées de l'empereur d'orient en 2007 qui voulait conquérir tout l'ouest. On raconte qu'il y aurait un village au centre de son pays où les créatures étranges vivent une sorte de paradis utopique basé sur la paix, l'amour et l'altruisme.

### **Famille Del'Icimo représentée par la Rose Rouge.**

Toutes leurs idéologies tournent autour de l'amour. Leur idole est un certain Rotario qui aurait vécu lors de la fin du conflit. Leur famille a pris une importance dans la dernière année depuis le retour de leur idole au panthéon. On raconte aussi qu'il faisait partie des 8 archimages qui auraient créé l'Île des Légendes. Ce sont des gens qui aiment la poésie, le théâtre et la séduction. Souvent perçus comme des fainéants, ce qui est mal les connaître.

### **Famille Del'Colos représentée par la Rose jaune.**

Ce sont des musiciens hors pair et des grands coureurs des bois. Ils aiment l'action et on les retrouve souvent mêlés à des conflits idéologiques. Ce sont des passionnés de philosophie, de politique et de sociologie.

### **Famille DeCastel représentée par la Rose Bleue.**

C'est une famille presque éteinte. Ils sont renommés comme maîtres d'armes et de fins bretteurs. Dans le passé ils se sont souvent mêlés à des conflits armés. D'ailleurs c'est la raison de leur quasi-extinction. Le plus connu est Gabriel DeCastel, ses 2 sœurs et son frère. Ils sont bannis de plusieurs royaumes et leurs noms sont craints par les autres. L'empire de Solunne a déjà été en guerre contre les DeCastel et ils ont été rétablis dans les grâces du jeune prince par l'aide importante faite par cette famille lors de la Guerre de Narzul. On dit même que Gabriel et sa famille auraient sauvé la capitale de l'Empire. Le mot de ralliement de la famille est "LIBERTÉ".

# Création de personnages – Les races

## **La famille Del'Sol représentée par la rose blanche.**

D'habiles musiciens, de gens de théâtre remarquable, de danseurs, mais aussi d'espions, d'herboristes, d'alchimistes et de fins connaisseurs de sciences occultes.

On raconte qu'il y aurait aussi une sixième famille dont le nom est inconnu, mais que tous connaissent leur symbole comme étant la Rose Noire. Nous savons très peu de choses sur eux. Leurs actions sont toujours empreintes de sang, de violence et de massacre. Souvent confondu comme une guilde d'assassin. On raconte qu'il y aurait un vaisseau noir arborant la Rose Noire sur fond blanc comme pavillon. Naviguant partout, il agirait parfois comme pirate, comme corsaire ou simplement comme vaisseau fantôme.

### **Amitié naturelle**

**Coût : 1**

**Pré requis:** Doit être pris lors de la création du personnage

**Description :** Le personnage a un contact naturel avec la nature, ce qui lui permet de comprendre et même de communiquer avec les animaux (joué par les animateurs). Ceci peut faire baisser le degré de colère d'un animal, mais ne l'empêchera pas nécessairement d'attaquer.

### **Astrologie 1 à 5**

**Coût : 1 point par niveau**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Pour chaque niveau pris, le joueur possède 5 cartes astrologiques qu'il pourra utiliser pour questionner les astres. Le gitan doit se rendre au centre d'astrologie pour lire les étoiles pour un résultat optimal. Avant il doit avertir un animateur de son intention. Durant la cérémonie astrale, il pose des questions et les réponses sont proportionnelles aux nombres de points qu'il utilise sur chaque question. Donc s'il veut une réponse précise il doit investir plus de points. Les cartes sont données à l'animateur et ne seront redonnées qu'au GN suivant.

### **Charme gitan**

**Coût : 2**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le gitan a un don inné pour plaire aux gens. Le charme fonctionne aussi longtemps que le gitan est présent et se concentre sur la cible. Il sera considéré comme un grand ami. Si le gitan ne fait rien contre la victime ou ses amis alors tous garderont un bon souvenir du gitan sinon le charme est définitivement brisé et ne pourra plus être refait sur elle.

### **Danse gitane**

**Coût : 2**

**Limitation :** Limite le joueur aux armures légères

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le joueur séduit son entourage par sa danse lascive. Ce charme peut être brisé si le groupe se fait attaquer ou quand le gitan cesse de danser. Tous ceux qui voient la danse du gitan/gitane tombent sous son charme après 20 secondes de danse et aussi longtemps qu'il ou qu'elle danse. Ils ne peuvent rien faire d'autre que la regarder.

# Création de personnages – Les races

## Malédiction du gitan

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le gitan jette sa malédiction sur une cible quand il meurt ou quand il tombe à zéro d'endurance. Alors le gitan se lève la tête, pointe la cible et lance sa malédiction. Le gitan doit avertir un animateur et donner le nom de sa cible. L'effet de la malédiction sera donné par les animateurs et non pas le joueur lui-même. Le gitan pourra réutiliser cette habileté quand la première malédiction sera faite et terminée. La malédiction dure un GN. Ne fonctionne pas sur toutes les créatures (ex. : un dieu, un démon majeur, etc.).

## Spiritisme

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Par une séance de spiritisme, le joueur peut arriver à communiquer avec un esprit de son choix en ouvrant une porte vers l'au-delà. Il faut un minimum de 6 participants et chacun devra avoir une chandelle allumée devant lui et veiller à ce qu'elle ne s'éteigne pas. En éteignant sa chandelle, le mystique ferme la porte de l'au-delà. Une séance prend entre 15 minutes et 1 heure. Un animateur devra être averti avant de commencer la cérémonie. Le mystique ne peut forcer ou contrôler le ou les esprits. Il est important de comprendre que jouer avec les esprits peut être vraiment dangereux et que personne n'a vraiment le contrôle.

## Humain

Représente la grande majorité du continent de Solunne. Il peut s'adapter à tout style de vie qu'elle soit sur terre ou sur mer.

Comme l'humain n'a aucune restriction de Rôle Play, de costume, etc, ils n'ont pas plus de choix d'habiletés.

## Hybride

Ils sont souvent le résultat du mélange de deux races. Le plus souvent, ils sont à moitié humaine et à moitié une bête. Un déguisement adéquat est requis selon l'animal choisi.

\*Exemple : fourrure, crocs, griffes, etc.

## Amitié naturelle

**Coût : 1**

**Pré requis:** Doit être pris lors de la création du personnage

**Description :** Le personnage a un contact naturel avec la nature, ce qui lui permet de comprendre et même de communiquer avec les animaux (joué par les animateurs). Ceci peut faire baisser le degré de colère d'un animal, mais ne l'empêchera pas nécessairement d'attaquer.

## Armure naturelle 1 à 3

**Coût : 1 par niveau**

**Limitation :** Un joueur avec cette habileté ne peut pas porter d'armure.

**Prérequis :** Doit être à la création du personnage.

**Description :** Donne un bonus de 1 point d'endurance naturel par niveau pris.

# Création de personnages – Les races

## Dissimulation

**Coût : 2**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères.

**Description** : Permet au personnage de se dissimuler comme s'il était invisible dans la forêt dense ou dans un espace très sombre le soir et la nuit. Il peut se déplacer, mais très très lentement en se déplaçant d'ombre en ombre, jamais en plein soleil et il doit demeurer silencieux. Ne peut être utilisé en plein centre d'un village, d'un fort, etc.

## Odorat accru

**Coût : 2**

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Permet de sentir si quelqu'un d'invisible (5 pieds autour du personnage) passe tout près et permet de sentir si la nourriture est bonne (permet de détecter les poisons de niveau 1).

## Rigidité de la peau

**Coût : 2**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères.

**Description** : Permet au joueur d'ignorer le premier coup physique reçu, peu importe le nombre de dégâts. Ne fonctionne pas contre les attaques magiques. Une fois par combat.

## Terreur guerrière

**Coût : 2**

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Le joueur lance un terrible cri à sa cible, alors celle-ci se met à fuir de peur pendant 30 secondes sous l'effet de *peur*. **Utilisable 2x/jour**

## Orc

Créature à la peau verdâtre, il est costaud et doté de quelques grosses dents qui lui sortent de la bouche. D'une intelligence plutôt primitive, il est un bon chasseur et sa force musculaire fait de lui un puissant allié lors des batailles. Il se nourrit et survit avec ce que la forêt peut lui fournir. Un écu peut lui paraître aussi banal qu'une pierre au sol.

\*Être peint en vert et/ou gris.

## Armure naturelle 1 à 3

**Coût : 1 par niveau**

**Limitation** : Un joueur avec cette habileté ne peut pas porter d'armure.

**Prérequis** : Doit être à la création du personnage.

**Description** : Donne un bonus de 1 point d'endurance naturel par niveau pris.

# Création de personnages – Les races

## **Bagarre sauvage**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Quand le barbare ou l'orc crie fort en se battant cela lui donne un bonus de 2 points d'endurance de plus temporairement tant qu'il crie. Ces points ne peuvent être soignés pour être récupérés. Les points disparaissent à la fin du combat ou quand il arrête de crier. Les points sont les derniers à partir, donc à la fin de chaque combat, le barbare doit faire -2 à ses points d'endurances restants. Cela peut l'amener à 0 point d'endurance. **Utilisable 1x par jour par niveau**

## **Furie guerrière**

**Coût : 2**

**Limitation :** Limite le joueur aux armures légères.

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le joueur peut tomber dans une telle rage qu'il combat en faisant 1 point de dégâts de plus par coup porté. Dure le temps d'une bataille ou 10 minutes, après quoi il a besoin d'être calmé par ses amis ou il demeure violent pendant la prochaine heure, frappant tous ceux s'approchant trop près. **Utilisable 2x/jour.**

## **Rigidité de la peau**

**Coût : 2**

**Limitation :** Limite le joueur aux armures légères.

**Description :** Permet au joueur d'ignorer le premier coup physique reçu, peu importe le nombre de dégâts. Ne fonctionne pas contre les attaques magiques. Une fois par combat.

## **Terreur guerrière**

**Coût : 2**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le joueur lance un terrible cri à sa cible, alors celle-ci se met à fuir de peur pendant 30 secondes sous l'effet de *peur*. **Utilisable 2x/jour**

## Création de personnages – Les habiletés générales





# Création de personnages – Les habiletés générales

Habileté	Description	Prérequis	Coût
<b>Assommer</b>	Assomme une personne pour 30 secondes.	-	2
<b>Catalepsie</b>	Simule la mort.	-	1
<b>Chance</b>	Le joueur est particulièrement chanceux dans divers aspects du jeu.	-	1
<b>Endurance 1</b>	+ 1 point d'endurance.	-	1
<b>Endurance 2</b>	+ 1 point d'endurance.	Endurance 1	1
<b>Endurance 3</b>	+ 1 point d'endurance.	Endurance 2	1
<b>Esquive</b>	Permet d'éviter une attaque physique ou magique.	-	2
<b>Force 1</b>	+1 point de force, permet de porter les armures légères et de manier les petits boucliers.	-	1
<b>Force 2</b>	+1 point de force, permet de porter les armures intermédiaires et de manier les moyens boucliers.	Force 1	1
<b>Forge 1</b>	Permet de réparer armes/armures.	-	1
<b>Forge 2</b>	Réparation plus rapide arme/armure et créer des armes/armures.	Forge 1	1
<b>Forge 3</b>	Réparation plus rapide arme/armure et créer de meilleures armes/armures.	Forge 2	1
<b>Forge 4</b>	Réparation plus rapide arme/armure et créer des armes/armures supérieures.	Forge 3, Force 2	2
<b>Fortune 1</b>	Donne 1 fois 100 écus et 10 écus de plus à chaque autre GN.	-	1
<b>Fortune 2</b>	Donne 1 fois 200 écus et 20 écus de plus à chaque autre GN.	Fortune 1	1
<b>Fortune 3</b>	Donne 1 fois 300 écus et 30 écus de plus à chaque autre GN.	Fortune 2	1
<b>Fortune 4</b>	Donne 1 fois 400 écus et 40 écus de plus à chaque autre GN.	Fortune 3	1
<b>Fortune 5</b>	Donne 1 fois 1000 écus et 100 écus de plus à chaque autre GN.	Fortune 4	1
<b>Herboristerie 1</b>	Permet de faire des potions de base à partir d'herbes.	-	1
<b>Immunité aux poisons</b>	Immunité à tous les poisons.	-	4
<b>Initiation aux prières</b>	Permet de connaître une prière.	Avoir un dieu	1
<b>Initiation aux sorts</b>	Permet de lancer un sort de mage.	-	1
<b>Méditation</b>	Permet d'avoir des réponses plus ou moins précises sur un sujet choisi par le joueur.	-	1
<b>Noblesse 1</b>	Donne un titre de noblesse.	-	1

# Création de personnages – Les habiletés générales

<b>Noblesse 2</b>	Confère le titre de seigneur.	Noblesse 1	2
<b>Pharmacien</b>	Permet de créer des bandages.	Soins 2	1
<b>Résistance à l'assomme</b>	Immunise aux effets de l'habileté assommer niveau 1 et 2.	-	2
<b>Résistance aux maladies</b>	Résistance à la plupart des maladies naturelles.	Personnage de niveau 3 et +	1
<b>Résistance à la peur</b>	Permet de résister aux effets de peur (magique ou non).	Personnage de niveau 3 et +	1
<b>Soins 1</b>	Permet de mettre des bandages qui redonnent 1 point d'endurance.	-	1
<b>Soins 2</b>	Permet de mettre des bandages qui redonnent 2 points d'endurances.	Soins 1	1
<b>Soins 3</b>	Permet de mettre des bandages qui redonnent 3 points d'endurances. Détection des maladies.	Soins 2	1
<b>Soins 4</b>	Permet de mettre des bandages qui redonnent 4 points d'endurances, création de béquilles.	Soins 3	2
<b>Vigilance</b>	Neutralise les effets de l'habileté vol.	-	2

## Assommer

**Coût : 2**

**Prérequis : Aucun**

**Description :** Permet au personnage de surprendre son adversaire avec une matraque et en le frappant à l'épaule la cible est assommée pour 30 secondes. Elle tombe au sol et reprend conscience s'il subit 1 point de dégât. Tout contact physique réveille la cible.

## Catalepsie

**Coût : 1**

**Prérequis : Aucun**

**Description :** Permet à un personnage de modifier son rythme cardiaque pour simuler la mort. Si on l'examine, il présente toutes les caractéristiques d'un mort. Cette habileté doit être jouée, ce qui veut dire que si le joueur parle avec un autre, il sera automatiquement découvert. Pour le démasquer, on doit jouer le jeu. Un personnage ayant l'habileté *docteur* peut faire tomber le masque de la supercherie en l'examinant.

## Chance

**Coût : 1**

**Prérequis : Aucun**

**Description :** Ce joueur est particulièrement chanceux, ce qui lui permet d'éviter une mort inutile ou tout ce qu'un organisateur pourra imaginer. Cela lui donne aussi la chance de relancer les dés s'il a à le faire au début de chaque GN, exemple : pour l'agent des terres lors des lancements de dés ou du choix de la carte, le joueur peut décider de relancer le dé ou de piger une autre carte sans toutefois connaître les conséquences du dé ou de la carte pigée. 1 fois par jour, non cumulatif, ne peut être pris plus d'une fois.

# Création de personnages – Les habiletés générales

## Endurance 1

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Ajoute 1 point d'endurance aux points d'endurance de base du personnage.

## Endurance 2

**Coût : 1**

**Prérequis :** Endurance 1

**Description :** Ajoute 1 point d'endurance aux points d'endurance de base du personnage.

## Endurance 3

**Coût : 1**

**Prérequis :** Endurance 2

**Description :** Ajoute 1 point d'endurance aux points d'endurance de base du personnage.

## Esquive

**Coût : 2**

**Limitation :** limite le joueur aux armures intermédiaires

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Permet d'éviter une attaque physique ou magique (une attaque qui n'est pas une attaque de zone comme une boule de feu) que la personne peut voir. Ne fonctionne pas contre l'habileté poignarder. **Utilisable 1x par jour par niveau**

## Force 1

**Coût : 1**

**Classe :** général

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le personnage est plus fort que la moyenne. Il peut porter les [armures légères](#) et se battre avec les [petits boucliers](#). De plus, il est plus fort que certaines autres personnes dans les situations de corps à corps.

## Force 2

**Coût : 1**

**Classe :** général

**Prérequis :** Force 1

**Description :** Un point de force supplémentaire. Le personnage peut porter les [armures intermédiaires](#) et se battre avec [les moyens boucliers](#).

# Création de personnages – Les habiletés générales

## **Forge I, l'apprentie**

**Coût : 1**

**Prérequis :** aucun

**Description :** Le personnage a suffisamment de connaissance pour être capable de réparer certains objets (armes, armures... et quelques autres). Le temps et le coût de réparation est de 15 minutes et d'une composante matérielle (métal ou cuir) par un point d'armure ou par arme. Pour pouvoir forger, le personnage doit avoir avec lui les outils nécessaires : feu, enclume, marteau pour un objet métallique, par exemple.

## **Forge II, le forgeron**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Forge I

**Description :** Cette habileté agit de la même manière que Forge I, mais le personnage peut également forger des armes, des boucliers et des armures de catégorie "mineur" en fer (arme courte, petit bouclier, armure de cuir). Pour ce qui est de la création, le forgeron devra voir les animateurs. De plus, le forgeron peut désormais réparer un point d'armure/ une arme en 10 minutes (cela lui coûte toujours une composante matérielle).

## **Forge III, Artisan forgeron**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Forge II, force 1

**Description :** Cette habileté agit de la même manière que Forge I, mais le personnage peut également créer et réparer tous les objets. Le forgeron pourra acheter des recettes lui permettant de fabriquer ce qu'il veut. De plus, le forgeron peut désormais réparer un point d'armure/ une arme en 5 minutes (cela lui coûte toujours une composante matérielle). Il peut forger les armes en argent.

## **Forgeron IV, Maître forgeron**

**Coût : 2**

**Prérequis :** forge III, force 2

**Description :** Cette habileté donne au personnage une connaissance inégalée des arts de la Forge. Il peut tout fabriquer, réparer, arme, armure et bouclier, même magique (tant que l'objet magique n'est pas détruit). Il peut à présent forger des armes/armures en météorites et en mithril. Il peut aussi forger des objets qui pourront être enchantés : arme, armure, bouclier ou objet quelconque. Il peut travailler de concert avec un mage ou un alchimiste pour forger des armes spéciales ou magiques.

## **Fortune 1**

**Coût : 1**

**Prérequis :** doit être pris à la création du personnage.

**Description :** le joueur commence avec 100 écus au premier GN et reçoit 10 écus à chaque autre GN.

# Création de personnages – Les habiletés générales

## **Fortune 2**

**Coût : 1**

**Prérequis :** doit être pris à la création du personnage et fortune 1

**Description :** le joueur commence le GN avec 200 écus une fois et reçoit 20 écus au début de chaque GN suivant.

## **Fortune 3**

**Coût : 1**

**Prérequis :** doit être pris à la création du personnage et fortune 2

**Description :** le joueur commence le GN avec 300 écus, une fois, et reçoit 30 écus au début de chaque GN suivant

## **Fortune 4**

**Coût : 1**

**Prérequis :** doit être pris à la création du personnage et fortune 3

**Description :** le joueur commence le GN avec 400 écus, une fois, et reçoit 40 écus au début de chaque GN suivant.

## **Fortune 5**

**Coût : 1**

**Prérequis :** doit être pris à la création du personnage et fortune 4

**Description :** le joueur commence le GN avec 1000 écus, une fois, et reçoit 100 écus au début de chaque GN suivant.

## **Herboristerie 1**

**Coût : 1**

**Prérequis :** aucun

**Description :** Donne accès à 3 potions d'herboristerie de niveau 1. L'herboristerie est l'art de créer des potions et des mixtures à partir de plantes et autres végétaux naturels. D'autres potions peuvent être apprises en jeu. Permet de faire une seule potion à la fois.

## **Immunité aux poisons**

**Coût : 4**

**Prérequis :** immunité aux poisons 1

**Description :** Vous êtes immunisés à tous les poisons. Quelques très rares exceptions existent cependant.

## **Initiation aux prières**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Avoir un dieu

**Description :** Permet à la personne de connaître une prière de la liste des prières mineures. Il aura 3 points de karma par jour.

# Création de personnages – Les habiletés générales

## **Initiation aux sorts**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le joueur pourra lancer un sort de mage de niveau 1 ou 2. Il aura les mêmes exigences qu'un mage pour lancer le sort. Il aura 3 points de mana par jour.

## **Méditation**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le joueur a appris à contrôler son esprit et à laisser l'énergie qui l'entoure ne faire qu'un avec lui. Le joueur prépare un petit site de méditation et doit passer 30 minutes à méditer (il doit avertir un animateur avant de commencer). Il doit rester calme et ne pas être dérangé ni perdre son sang froid. Il doit garder sa concentration. S'il réussit, il aura atteint une plénitude avec son environnement. Ce qui pourra lui faire voir des choses plus ou moins utiles et même entendre son dieu lui parler. Beaucoup de choses peuvent être réalisées avec cette habileté, même soigner des blessures au rythme de 1 point par 30 minutes de méditation. Cette habileté ne permet pas d'avoir des réponses claires à des questions, mais donnera des pistes de solutions.

## **Noblesse 1**

**Coût : 1**

**Prérequis :** doit être pris à la création du personnage.

**Description :** confère un titre de noblesse au joueur, mais sans plus. L'acquisition d'un terrain reconnu par une haute autorité de la noblesse donne droit à cette habileté gratuitement.

## **Noblesse 2**

**Coût : 2**

**Prérequis :** Noblesse 1, doit être pris à la création du personnage.

**Description :** Confère le titre seigneur au joueur. Le joueur aura également le choix d'un terrain lors de son premier GN ainsi que tous les revenus/dépenses du terrain. Le terrain est géré avec l'agent des terres durant les GN.

## **Pharmacien**

**Coût : 1**

**Prérequis :** soins 2 (médecine).

**Description :** Dans un bol, le joueur doit faire chauffer de l'eau avec une poignée de fleurs blanches pendant 20 minutes. Cela permet de créer quatre bandages.

## **Résistance à l'assommage**

**Coût : 2**

**Prérequis :** aucun

**Description :** La personne est immunisée aux effets de l'habileté assommage.

# Création de personnages – Les habiletés générales

## **Résistance aux maladies**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Niveau 3

**Description :** Le personnage résiste à la plupart des maladies naturelles.

## **Résistance à la peur**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Niveau 3

**Description :** Le courage du personnage lui procure une résistance à la peur (magique ou non).

## **Soins 1**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun, voir pharmacien pour la création de bandage.

**Description :** Le personnage peut se soigner ou soigner un autre personnage à l'aide de bandages qu'il doit se procurer. À ce niveau, les bandages redonnent 1 point d'endurance au patient. Il ne peut placer que 2 bandages par joueur qui doit le porter pendant 1h. Il faut attendre 5 minutes avant que le bandage fasse effet.

## **Soins 2**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Soins 1

**Description :** Le personnage peut se soigner ou soigner un autre personnage à l'aide de bandages qu'il doit se procurer. À ce niveau, les bandages redonnent 2 points d'endurance au patient. La victime peut porter jusqu'à 3 bandages pendant 1h. Il faut attendre 5 minutes avant que le bandage fasse effet.

## **Soins 3**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Soins 2

**Description :** Le personnage peut se soigner ou soigner un autre personnage à l'aide de bandages qu'il doit se procurer. À ce niveau, les bandages redonnent 3 points d'endurance au patient. De plus, vous pouvez détecter si une victime est atteinte d'une maladie, s'il est en catalepsie ou s'il a un poison en lui. La victime peut porter 3 bandages pendant 1h. Il faut attendre 5 minutes avant que le bandage fasse effet.

## **Soins 4**

**Coût : 2**

**Prérequis :** Soins 3

**Description :** Le personnage peut arrêter les saignements, réparer les os brisés, faire des chirurgies graves. À ce niveau, les bandages redonnent 4 points d'endurance au patient. Permet de fabriquer une béquille (en 5 minutes) pour une personne à 0 point d'endurance qui pourra alors marcher sans l'aide de personne en l'utilisant (voir section des combats). Il peut placer 5 bandages par victime pendant 1 h. Il faut attendre 5 minutes avant que le bandage fasse effet.

# Création de personnages – Les habiletés générales

**Vigilance**

**Coût : 2**

**Prérequis :** Personnage de niveau 4

**Description :** Neutralise les effets de l'habileté vol.



# Création de personnages – Les habiletés

## L'aventurier



# Création de personnages – Les habiletés

## L'aventurier

Habileté	Description	Prérequis	Coût
<b>Amitié naturelle</b>	Permet de communiquer avec les animaux.	-	1
<b>Crochetage</b>	Permet de déverrouiller des serrures.	-	2
<b>Désamorcer les pièges</b>	Permet de désamorcer des pièges.	-	1
<b>Dissimulation</b>	Permet de se dissimuler dans la forêt et dans l'ombre.	-	2
<b>Herboristerie 2</b>	Permet de faire de meilleures potions / poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 1	2
<b>Herboristerie 3</b>	Permet de faire de meilleures potions / poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 2	2
<b>Poignarder 1</b>	+ 1 point de dégâts lorsque donne un coup dans le dos avec une dague.	-	2
<b>Poignarder 2</b>	+ 2 points de dégâts lorsque donne un coup dans le dos avec une dague.	Personnage de niveau 2 et +	1
<b>Poignarder 3</b>	+ 3 points de dégâts lorsque donne un coup dans le dos avec une dague.	Personnage de niveau 3 et +	1
<b>Sens du danger</b>	Neutralise les effets de l'habileté poignarder.	-	2
<b>Vol</b>	Permet de voler des objets sans être vu.	-	1

### **Amitié naturelle.....Coût = 1**

**Pré requis:** Doit être pris lors de la création du personnage

**Description :** Le personnage a un contact naturel avec la nature, ce qui lui permet de comprendre et même de communiquer avec les animaux (joué par les animateurs). Ceci peut faire baisser le degré de colère d'un animal, mais ne l'empêchera pas d'attaquer.

### **Crochetage**

**Coût : 2**

**Limitation :** Limite le joueur aux armures intermédiaire

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Permet de crocheter les serrures verrouillées. Des objets de base seront donnés au joueur. Celui-ci pourra en acheter d'autres en jeu.

### **Désamorcer les pièges**

**Coût : 1**

**Limitation :** Limite le joueur aux armures intermédiaires

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Permet de désamorcer les pièges avec des outils (permet aussi d'ignorer 2 fois la sonnerie d'un piège lors d'une visite dans un labyrinthe ou lors de quête spéciale).

# Création de personnages – Les habiletés

## L'aventurier

### Dissimulation

**Coût : 2**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères.

**Description** : Permet au personnage de se dissimuler comme s'il était invisible dans la forêt dense ou dans un espace très sombre le soir et la nuit. Il peut se déplacer, mais très très lentement en se déplaçant d'ombre en ombre, jamais en plein soleil et il doit demeurer silencieux. Ne peut être utilisé en plein centre d'un village, d'un fort, etc.

### Herboristerie 2

**Coût : 2**

**Prérequis** : Herboristerie 1

**Description** : Le personnage peut créer à l'aide d'ingrédients spéciaux certaines potions supérieures. Donne accès à deux potions d'herboristerie de niveau 2, les autres devront être apprises en jeux. Permet de faire deux potions en même temps.

### Herboristerie 3 (Maître herboriste)

**Coût : 2**

**Prérequis** : Herboristerie 2

**Description** : Le personnage peut créer à l'aide d'ingrédients spéciaux certaines potions de maître. Donne accès à 1 potion d'herboristerie de niveau 3, les autres devront être apprises en jeux. Permet de faire trois potions en même temps.

### Poignarder 1

**Coût : 2**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Permet au personnage de faire + 1 point de dégât avec sa dague, en surprenant quelqu'un avec un coup dans le dos. Attention, la dague utilisée doit être sécuritaire. Peut être utilisé pendant les combats, mais la personne doit être prise par surprise.

### Poignarder 2

**Coût : 1**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères

**Prérequis** : Poignarder 1, personnage de niveau 2

**Description** : Permet au personnage de faire + 2 points de dégât avec sa dague, en surprenant quelqu'un avec un coup dans le dos. Attention, la dague utilisée doit être sécuritaire. Peut être utilisé pendant les combats, mais la personne doit être prise par surprise.

### Poignarder 3

**Coût : 1**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères

**Prérequis** : Poignarder 2, personnage de niveau 3

**Description** : Permet au personnage de faire + 3 points de dégât avec sa dague, en surprenant quelqu'un avec un coup dans le dos. Attention, la dague utilisée doit être sécuritaire. Peut être utilisé pendant les combats, mais la personne doit être prise par surprise.

# Création de personnages – Les habiletés

## L'aventurier

**Sens du danger**

**Coût : 2**

**Prérequis :** Niveau 3

**Description :** Neutralise l'habileté *poignarder*. Vous subirez alors les dégâts normaux de l'arme.

**Vol**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Permet au personnage de voler un objet porté par un autre personnage. Pour se faire, il doit toucher l'objet en question pendant 20 secondes sans être vu ou senti par sa victime. S'il réussit, la victime doit lui remettre l'objet en question et faire comme si elle ne s'en était jamais rendue compte. Si l'objet en question est un contenant comme une bourse ou un sac, le voleur pige rapidement un objet ou une poignée d'écu contenu dans la bourse.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le barde





# Création de personnages – Les habiletés

## Le barde

Habileté	Description	Prérequis	Coût
<b>Astrologie 1 à 5</b>	Permet de questionner les astres.	-	1 par niveau
<b>Danse gitane</b>	Permet de charmer les foules.	-	2
<b>Dissimulation</b>	Permet de se dissimuler dans la forêt et dans l'ombre.	-	2
<b>Don de l'artiste</b>	Permet au barde d'acheter des chansons aux effets divers.	-	2
<b>École de magie 1 à 4</b>	Permet de lancer des sorts selon le niveau et l'école de magie choisis.	École de magie de niveau inférieur, niveau de personnage égal.	1
<b>Identification</b>	Permet de détecter si un objet est magique et permet de l'identifier s'il l'est.	-	1
<b>Jamborelou</b>	Permet de communiquer avec des esprits qui sont présents.	-	1
<b>Magie innée</b>	Donne 2 points de mana de plus.	Création du personnage	1

### Astrologie 1 à 5

**Coût : 1 point par niveau**

**Prérequis : Aucun**

**Description :** Pour chaque niveau pris, le joueur possède 5 cartes astrologiques qu'il pourra utiliser pour questionner les astres. Le gitan doit se rendre au centre d'astrologie pour lire les étoiles pour un résultat optimal. Avant il doit avertir un animateur de son intention. Durant la cérémonie astrale, il pose des questions et les réponses sont proportionnelles aux nombres de points qu'il utilise sur chaque question. Donc s'il veut une réponse précise il doit investir plus de points. Les cartes sont données à l'animateur et ne seront redonnées qu'au GN suivant.

### Danse gitane

**Coût : 2**

**Limitation :** Limite le joueur aux armures légères

**Prérequis : Aucun**

**Description :** Le joueur séduit son entourage par sa danse lascive. Ce charme peut être brisé si le groupe se fait attaquer ou quand le gitan cesse de danser. Tous ceux qui voient la danse du gitan/gitane tombent sous son charme après 20 secondes de danse et aussi longtemps qu'il ou qu'elle danse. Ils ne peuvent rien faire d'autre que la regarder.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le barde

### Dissimulation

**Coût : 2**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères.

**Description** : Permet au personnage de se dissimuler comme s'il était invisible dans la forêt dense ou dans un espace très sombre le soir et la nuit. Il peut se déplacer, mais très très lentement en se déplaçant d'ombre en ombre, jamais en plein soleil et il doit demeurer silencieux. Ne peut être utilisé en plein centre d'un village, d'un fort, etc.

### Don de l'Artiste

**Coût : 2**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères

**Prérequis** : Selon l'art utilisé (instrument, chant, danse, etc)

**Description** : À chaque fois que le joueur achète cette habileté, il acquiert 3 points de chants qu'il peut dépenser dans la liste décrivant les différents chants et pouvoirs de l'artiste (voir la liste des chansons [ci-dessous](#)). Certains pouvoirs peuvent se faire en chantant, en dansant ou en jouant d'un instrument de musique ou plusieurs à la fois.

### École de magie niveau 1 à 4

**Coût : 1 par école peu importe le niveau**

**Prérequis** : L'école de magie du niveau inférieur (aucun Prérequis pour l'école de niveau 1). Le même niveau de personnage que le niveau de magie. Ex : : pour avoir l'école de magie de protection niveau 3, un personnage doit avoir l'école de protection niveau 1 et 2 et avoir un personnage de niveau 3.

**Description** : Permet au mage de connaître le langage runique pour un type d'école et de pouvoir transcrire les sorts de ce langage dans son grimoire. Chaque niveau d'école donne un point de mana. Il y a 6 écoles de magie : évocation / nécromancie / protection / divination/ enchantement et général. Voir le document sur la magie pour plus de précision.

### Identification

**Coût : 1**

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Permet au mage de savoir si un objet est magique et de l'identifier s'il l'est. Il faut 5 minutes au mage pour savoir si l'objet est magique et il lui faut 5 minutes de plus pour l'identifier. Il faut aller voir un animateur à chaque fois qu'un mage utilise cette habileté.

### Jamborelou

**Coût : 1**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères

**Prérequis** : Tam-tam

**Description** : Le joueur peut, par l'utilisation de cette habileté, communiquer avec un ou des esprits qui sont déjà présents (seront joué par des animateurs). Pour ce faire, il doit invoquer le pouvoir du "jamborelou". Une danse contagieuse au son de tam-tam et des appels aux esprits les forceront à apparaître. Ceci ne permet pas au joueur de les contrôler. Prends au moins 5 minutes de tam-tam avant de faire l'effet. Pour maintenir la communication, le joueur doit continuer à jouer du tam-tam. Cela n'oblige pas l'esprit à répondre aux questions.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le barde

**Magie Innée**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Doit être à la création du personnage.

**Description :** Cette habileté reflète un fort potentiel magique chez le barde ou le mage. Celui-ci obtient 2 points de mana supplémentaire.



# Création de personnages – Les habiletés

## Le barde

### Liste des chants :

Les chants sont l'habileté principale et unique des bardes. **L'achat des chants est fait avec les points de chants accordés par l'habileté [Don de l'artiste](#)** et non pas avec les points d'habiletés. Ils ne sont pas payés avec les points d'habiletés du personnage.

Par exemple, un barde prend 2x l'habileté don de l'artiste (2 points d'habiletés chaque), il aura donc 6 points à dépenser dans la liste ci-dessous. Il aura donc dépensé 4 points d'habiletés pour avoir accès à 6 points de chants.

#### **Douceur de Barde**

Coût en points de chant : 1

Temps : 1 minute

Durée : aussi longtemps que le chant dure

Choix de l'Artiste : danse, musique, chant

Effet : Sa musique est si douce que le barde peut calmer un animal et s'en approcher.

#### **Chant joyeux**

Coût en points de chant : 1

Temps : 1 minute

Durée : instantané

Choix de l'Artiste : chant, instrument

Effet : Permet de briser un sort de silence

#### **Chant du samedi soir**

Coût en points de chant : 1

Temps : 20 minutes

Durée : à la fin du show

Choix de l'Artiste : instrument, chant, danse

Effet : La musique, le chant ou la danse doit durer plus de 20 minutes après quoi tous ceux qui l'auront entendu devront donner des écus au barde.

#### **Musique festive**

Coût en points de chant : 2

Temps : 15 minutes

Durée : tant que l'artiste joue

Choix de l'Artiste : instrument, chant, danse

Effet : La musique, le chant ou la danse doit durer un minimum de 15 minutes, après quoi tous ceux qui l'ont entendu et regarder doivent donner des écus et fêter avec lui tant qu'il n'arrête pas (il y a une grande différence entre chant du samedi soir et musique festive). Une attaque met fin à l'effet de l'habileté.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le barde

### **Chant du sommeil**

Coût en points de chant : 1

Temps : 5 minutes

Durée : 15 minutes

Choix de l'Artiste : chant, instrument

Effet : Le barde joue ou chante une berceuse si douce qu'il endort tous ceux qui l'entendent pendant plus de 5 minutes. Après quoi le sommeil durera 15 minutes et toutes les victimes se réveilleront d'un bon sommeil réparateur avec 1 points d'endurance pour ceux qui leur en manque. Si la cible se fait frapper durant le sommeil, il se réveillera sans avoir été guéri. De grands bruits ou des bruits de batailles réveilleront les endormis qui ne seront pas guéris. Ne peut être fait qu'une fois par heure, ce chant étant très fastidieux pour le barde qui va s'endormir avant les autres s'il le rechante.

### **Chant anti-charme**

Coût en points de chant : 1

Temps : 30 secondes

Durée : fin de la chanson

Choix de l'Artiste : instrument, chant.

Effet : Cela permet à tous ceux qui entendent la chanson de ne pas se faire charmer par personne. Prends effet après 30 secondes et se termine immédiatement après l'arrêt de la chanson.

### **Chant du réveil**

Coût en points de chant : 1

Temps : 30 secondes

Durée : 10 secondes

Choix de l'Artiste : chant, instrument.

Effet : Ce chant infernalement bruyant réveille tout individu endormi naturellement ou par magie.

### **Chant profane**

Coût en points de chant : 2

Temps : 30 secondes

Durée : le temps de la chanson

Choix de l'Artiste : chant, instrument

Effet : Cette musique empêche les mages de se concentrer pour lancer leurs sorts et dure aussi longtemps que le barde joue. Il faut que la musique soit clairement entendue par le mage.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le barde

### **Chant divin**

Coût en points de chant : 2

Temps : 30 secondes

Durée : le temps de la chanson

Choix de l'Artiste : instrument, chant

Effet : Cette douce mélodie empêche les prêtres d'utiliser leurs prières. Doit être chanté pendant 30 secondes avant que l'effet fonctionne et dure aussi longtemps que le barde chante. Il faut que la musique soit clairement entendue par le prêtre.

### **Chant du diable**

Coût en points de chant : 2

Temps : 30 secondes

Durée : 30 secondes

Choix de l'Artiste : Chant, instrument

Effet : Cette terrible musique fait fuir une cible que le barde désignera (sous l'effet de peur) dans sa chanson et ce pendant 30 secondes.

### **Le drill du joyeux luron**

Coût en points de chant : 1

Temps du chant : 1 minute

Durée : fin de la chanson

Choix de l'Artiste : instrument et chant

Effet : Cette joyeuse chanson fait danser tout ceux qui l'entendent, ami comme ennemi. Ce qui n'empêche pas les actions belliqueuses des gens de se faire, comme se battre.

### **Chant d'amour**

Coût en points de chant : 1

Temps du chant : 1 minute

Durée : 5 minutes

Choix de l'Artiste : instrument, chant ou danse

Effet : Fais tomber une personne en amour avec le barde. Après 5 minutes le charme est rompu, mais la cible gardera un bon souvenir du barde à moins qu'il ait été attaqué. Le charme est rompu si la personne ciblée est attaquée.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le barde

### **Chant de haine**

Coût en points de chant : 2

Temps du chant : 1 minute

Durée : 5 minutes

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Cette chanson doit contenir le nom de 2 personnes présentes qui commenceront à se regarder avec mépris, haine, etc. Après 1 minute ils ne pourront plus contenir leur colère qui explosera.

### **Danse hypnotique**

Coût en points de chant : 2

Temps : 10 secondes

Durée : tant que dure la danse

Choix de l'Artiste : danse

Effet : Quand l'artiste danse avec des tissus (ou d'autres objets) dans les mains, ses gestes sont si captivants qu'ils deviennent presque hypnotiques. Tous ceux qui contemple la danse ne peuvent plus quitter du regard la danse et oublie ce qu'ils devaient faire, etc. Toute agression brisera l'envoûtement.

### **Chant de la paix**

Coût en points de chant : 2

Temps : 1 minute

Durée : tant que le chant dure

Choix de l'Artiste : chant, danse

Effet : Tant que le barde joue, personne ne peut l'attaquer, comme s'ils étaient fascinés par ce qu'il fait.

### **Chant du silence**

Coût en points de chant : 3

Temps : 1 minute

Durée : tant que l'artiste joue

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Crée une zone de 10 pieds par 10 pieds où aucun son ne peut être produit et entendu sauf le chant que le barde joue. Prend effet après 1 minute de chant et se termine quand le barde cesse de jouer.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le barde

### **Chant de la souffrance**

Coût en points de chant : 4

Temps : 1 minute

Durée : 10 secondes

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Ce chant fait souffrir jusqu'à 3 cibles et qui se mettent à se torturer d'intense douleur pendant 10 secondes, ce qui fait perdre 1 point d'endurance. Quand la chanson débute, les noms des cibles doivent être contenus dans la chanson et prennent effet après 1 minute.

### **Chant sympathique**

Coût en points de chant : 2

Temps : 1 minute

Durée : tant que le barde joue

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Tous ceux qui entendent cette musique ou ce chant deviennent sympathiques envers le barde. Ce qui ne permet pas au barde de faire des actions hostiles envers les cibles sans quoi l'envoûtement sera brisé. Tous ceux qui entendent la musique sont pris. 1 minute de chant sont nécessaires et doivent être entendues. À noter que tous ceux qui arrivent après que les effets d'un chant sont en action ne peuvent pas être pris par l'envoûtement.

### **Chant de la Zizanie**

Coût en points de chant : 2

Temps : 2 minutes

Durée : 10 minutes

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Tous ceux qui entendent cette chanson n'ont qu'un seul désir, se chicaner et s'engueuler pendant 10 minutes. Toute blessure réveille les victimes.

### **Chant des portes de l'Enfer**

Coût en points de chant : 5

Temps : 25 minutes

Durée : 2 minutes

Choix de l'Artiste : chant

Effet : Ce chant laborieux et démoniaque permet d'appeler un démon des enfers, mais le barde ne le contrôle pas après qu'il soit passé par la porte. Le chant doit durer 25 minutes et doit contenir des paroles démoniaques et des chandelles rouges formant un pentacle doivent être installées. Le barde aura 2 minutes avant que le démon invoqué quitte le pentacle. Avertir l'animation lorsque le chant débute.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le barde

### **Chant de guerre**

Coût en points de chant : 4

Temps : 1 minute

Durée : une chanson

Choix de l'Artiste : chant et instrument

Effet : Ce chant de guerre doit être maintenu aussi longtemps que possible. À la fin du chant ou du cri, les bonus de cette habileté sont terminés. Une fois par 4h. Tous les membres participants au chant de guerre pourront utiliser l'habileté [coup précis](#). Si le chant se termine avant qu'un participant utilise l'habileté, il l'a perdue.

### **Chant des Héros**

Coût en points de chant : 3

Temps : 1 minute

Durée : tant que l'artiste chante

Choix de l'Artiste : chant ou instrument

Effet : Quand le barde commence à chanter ou à jouer de son instrument, après une minute, tous ses amis se verront attribuer un bonus temporaire de 1 point d'endurance, qui durera jusqu'à la fin de la chanson.

### **Requiem**

Coût en points de chant : 1

Temps : 1 minute

Durée : permanent (ce qui n'empêchera pas le mort de se faire relever à nouveau par un nécro).

Choix de l'artiste : instrument ou chant

Effet : Habileté qui permet au barde d'affecter les morts-vivants avec une chanson ou son instrument de musique. Sur une note grave et sinistre le barde va pousser un squelette ou un zombie (morts-vivants niveau 1) à retourner en terre. Ce chant détruit le mort-vivant ciblé.

### **Ronde harmonique**

Coût en points de chant : 1

Temps : 2 minutes

Durée : tant que le barde joue

Choix de l'Artiste : danse et chant

Effet : Le joueur se met à faire une ronde en chantant. Après 2 minutes cela crée une zone de paix où aucune violence naturelle ne peut entrer. Tous les participants commenceront à danser avec le barde. Si quelqu'un observe plus de 1 minute il sera attiré à se joindre à la ronde. À la fin de la ronde, tous vont reprendre le contrôle de leur esprit après une minute. La ronde cesse quand celui qui l'a créée l'arrête.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le barde



# Création de personnages – Les habiletés

## Le guerrier

Habileté	Description	Prérequis	Coût
<b>Arme de siège</b>	Permet l'utilisation de baliste, bélier, etc.	-	1
<b>Coup précis</b>	+1 point de dégât pour un coup par combat.	Force 1	1
<b>Coup puissant</b>	Déstabilise un adversaire et fait perdre un point de résistance si un objet est touché.	Force 2, doit être utilisé avec une arme contondante seulement	2
<b>Dur à tuer</b>	Si un personnage tombe inconscient, il se relève après 2 minutes avec un point d'endurance.	Endurance 2	2
<b>Endurance 4</b>	+1 point d'endurance.	Endurance 3	1
<b>Endurance 5</b>	+ 1 point d'endurance.	Endurance 4	2
<b>Force 3</b>	+ 1 point de force, permet de porter les armures lourdes et les grands boucliers.	Force 2	1
<b>Frénésie guerrière</b>	+ 3 point de d'endurance lorsque le personnage tombe inconscient.	-	2
<b>Résistance au sommeil</b>	Immunise aux effets de sommeil.	-	1
<b>Tacticien</b>	Immunise aux effets d'esprits des sorts durant les combats.	-	2



# Création de personnages – Les habiletés

## Le guerrier

### Arme de siège

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le personnage peut opérer une arme de siège tels un bélier, une baliste, une catapulte, etc. Chaque arme de siège a des règles d'opérations précises. À voir avec les organisateurs. La majorité des armes de siège tuent d'un coup.

### Coup précis

**Coût : 1**

**Prérequis :** Force 1

**Description :** En annonçant un "coup précis" le guerrier blesse grièvement l'adversaire et subit 1 point de dégât supplémentaire. Doit dire de manière claire "Coup précis" juste avant le coup (et non après). Si le coup ne touche pas la cible, la charge est tout de même dépensée.

### Coup puissant

**Coût : 2**

**Prérequis :** Force 2 et peut être utilisé avec une arme contondante seulement.

**Description :** Une fois par combat, le personnage peut déstabiliser son adversaire en annonçant un coup « puissant ». L'adversaire doit immédiatement reculer de 5 pas vers l'arrière sous la force de l'impact.. Le coup doit être annoncé avant l'attaque et si le coup manque, la charge est tout de même dépensée.

Si une arme, une armure ou un bouclier est touché, ceux-ci deviennent inutilisables (brisés) et devront être réparés par un forgeron.

### Dur à tuer

**Coût : 2**

**Prérequis :** Endurance 2

**Description :** Si un guerrier tombe dans l'inconscience durant un combat le guerrier sombre alors dans un coma. Après 2 minutes il se relève avec 1 point d'endurance. Cette habileté ne fonctionne pas si le guerrier est mort/a été achevé. Le guerrier ne peut pas participer de nouveau à une même bataille s'il se relève durant le combat. Il est faible et a besoin de récupérer avant de combattre à nouveau. S'il retombe inconscient pendant le même combat, il devra être soigné dans les 10 prochaines minutes ou il mourra.

### Endurance 4

**Coût : 1**

**Prérequis :** Endurance 3

**Description :** Ajoute 1 point d'endurance aux points de base du personnage.

### Endurance 5

**Coût : 2**

**Prérequis :** Endurance 4

**Description :** Ajoute 1 point d'endurance aux points de base du personnage

# Création de personnages – Les habiletés

## Le guerrier

**Force 3**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Force 2

**Description :** Un point de force supplémentaire. Permet de porter les [armures lourdes](#) et de manier les [grands boucliers](#).

**Frénésie guerrière**

**Coût : 2**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Quand le joueur tombe à zéro il se relève d'un bond avec un retentissant cri de rage et il continue le combat avec 3 points d'endurance. Après le combat il tombe dans l'inconscience et il doit être soigné dans les 5 minutes ou c'est la mort. Cette habileté dénote un caractère instable ou un traumatisme particulier chez le personnage (requiert un background).

**Utilisable 1x par jour par niveau**

**Résistance au sommeil**

**Coût : 2**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Immunise le joueur à tous les effets magiques ou non de sommeil.

**Tacticien**

**Coût : 2**

**Prérequis :** Niveau 5

**Description :** Dû à sa grande expérience du combat, le guerrier est insensible aux sorts de l'esprit tels que charmes, possession, peur, et ce seulement durant les combats.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le mage



# Création de personnages – Les habiletés

## Le mage

Habileté	Description	Prérequis	Coût
<b>Adeptes d'école</b>	Permet de lancer un sort d'une école choisie sans payer le coût en mana.	-	1
<b>Bâton magique</b>	Permet de décharger de niveau 1 à 4 de toucher avec un bâton.	-	1
<b>Concentration</b>	Permet de terminer son incantation même si le personnage subit un point de dégât.	-	1
<b>Création de parchemins</b>	Permet de retranscrire des sorts sur un parchemin utilisable par tous.	École de magie niveau 1	1
<b>École de magie niveau 1 à 5</b>	Permet de lancer des sorts selon le niveau et l'école de magie choisi.	École de magie de niveau inférieur, niveau de personnage égal.	1
<b>École de magie niveau 6</b>	Permet au mage de créer des sorts.	École de magie de niveau inférieur, niveau de personnage égal. <b>Spécialiste d'école.</b>	1
<b>Herboristerie 2</b>	Permet de faire de meilleures potions/poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 1	2
<b>Herboristerie 3</b>	Permet de faire de meilleures potions/poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 2	2
<b>Identification</b>	Permet de détecter si un objet est magique et permet de l'identifier s'il l'est.	-	1
<b>Magie innée</b>	Donne 2 points de mana de plus.	Création du personnage	1
<b>Spécialiste d'école</b>	Spécialise le mage dans une école. Limite le nombre d'école total à deux. Donne 3 points de mana à chaque fois qu'il prend un niveau d'école dans lequel il est spécialisé.	Création du personnage	2

# Création de personnages – Les habiletés

## Le mage

### **Adepte d'école**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Permet au mage de lancer un sort d'une école choisie, peu importe le niveau sans payer le coût en mana. Une fois par jour.

### **Bâton magique**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Permet au personnage d'utiliser son bâton plutôt qu'une main pour décharger les sorts de toucher des sphères mineures et intermédiaires divines et élémentaires. Permet aux mages de décharger les sorts de toucher de niveaux 4 et moins.

### **Concentration**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le personnage peut terminer son incantation même s'il subit un point de dégât dans un combat.

### **Création de parchemins**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Une école de magie de niveau 1 minimum

**Description :** Permet au mage de retranscrire les sorts de niveau 1 à 4 qu'il connaît (possède dans son grimoire) sur un parchemin spécial (fourni par l'organisation). Ce parchemin peut ensuite être lu et utilisé par tous. Quiconque désire utiliser le parchemin doit lire la formule à voix haute, puis déchirer le parchemin. Lors de l'écriture du parchemin, le Mage doit tout de même dépenser les points de mana associés au sort. Il doit retranscrire le sort de la même façon qu'il le ferait dans son grimoire en plus d'inscrire l'incantation à dire pour lancer le sort. Voir le document sur les sorts de mage.

### **École de magie niveau 1 à 4**

**Coût : 1 par école peu importe le niveau**

**Prérequis :** L'école de magie du niveau inférieur (aucun Prérequis pour l'école de niveau 1). Le même niveau de personnage que le niveau de magie. Ex : : pour avoir l'école de magie de protection niveau 3, un personnage doit avoir l'école de protection niveau 1 et 2 et avoir un personnage de niveau 3.

**Description :** Permet au mage de connaître le langage runique pour un type d'école et de pouvoir transcrire les sorts de ce langage dans son grimoire. Chaque niveau d'école donne un point de mana. Il y a 6 écoles de magie : évocation / nécromancie / protection / divination/ enchantement et général. Voir le document sur la magie pour plus de précision.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le mage

### École de magie niveau 5

**Coût : 1**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères. Aucun bouclier.

**Prérequis** : L'école de magie du niveau inférieur (aucun Prérequis pour l'école de niveau 1). Le même niveau de personnage que le niveau de magie. Ex : : pour avoir l'école de magie de protection niveau 3, un personnage doit avoir l'école de protection niveau 1 et 2 et avoir un personnage de niveau 3.

**Description** : Permet au mage de connaître le langage runique pour un type d'école et de pouvoir transcrire les sorts de ce langage dans son grimoire. Chaque niveau d'école donne un point de mana. Il y a 6 écoles de magie : évocation / nécromancie / protection / divination / enchantement et général. Voir le document sur la magie pour plus de précision.

### École de magie niveau 6

**Coût : 1**

**Limitation** : Le joueur ne peut pas porter d'armure. Aucun bouclier.

**Prérequis** : École de magie niveau 1 à 5 de la même école. L'habileté spécialisation d'école.

**Description** : Permet au mage de créer des sorts de niveau 1 à 5 de l'école dans laquelle il est spécialisé (évocation ou nécromancie ou protection ou divination ou enchantement ou général). Pour ce faire, il devra voir un archimage (un animateur) pour chaque sort qu'il désire créer. Des composantes matérielles peuvent être requises.

### Herboristerie 2

**Coût : 2**

**Prérequis** : Herboristerie 1

**Description** : Le personnage peut créer à l'aide d'ingrédients spéciaux certaines potions supérieures. Donne accès à deux potions d'herboristerie de niveau 2, les autres devront être apprises en jeux. Permet de faire deux potions en même temps.

### Herboristerie 3 (Maître herboriste)

**Coût : 2**

**Prérequis** : Herboristerie 2

**Description** : Le personnage peut créer à l'aide d'ingrédients spéciaux certaines potions de maître. Donne accès à 1 potion d'herboristerie de niveau 3, les autres devront être apprises en jeux. Permet de faire trois potions en même temps.

### Identification

**Coût : 1**

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Permet au mage de savoir si un objet est magique et de l'identifier s'il l'est. Il faut 5 minutes au mage pour savoir si l'objet est magique et il lui faut 5 minutes de plus pour l'identifier. Il faut aller voir un animateur à chaque fois qu'un mage utilise cette habileté.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le mage

### **Magie Innée**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Doit être à la création du personnage.

**Description :** Cette habileté reflète un fort potentiel magique chez le barde ou le mage. Celui-ci obtient 2 points de mana supplémentaire.

### **Spécialise d'école**

**Coût : 2**

**Limitation :** Le joueur ne peut pas porter d'armure ni utiliser de bouclier.

**Prérequis :** Création du personnage

**Description :** Cette habileté spécialise le mage en une seule école. Le mage peut seulement prendre une autre école dans laquelle il ne pourra pas se spécialiser. L'habileté donne 3 points de mana supplémentaire par niveau d'école spécialisée.

Donne accès à la création de sorts disponibles seulement au niveau 6 d'une école de magie. Donc, les mages qui souhaitent atteindre le niveau 6 de leur école de magie doivent obligatoirement prendre cette habileté.



# Création de personnages – Les habiletés

## Le prêtre





# Création de personnages – Les habiletés

## Le prêtre

Habileté	Description	Prérequis	Coût
<b>Bâton magique</b>	Permet de décharger les sorts mineurs et intermédiaires de toucher à l'aide d'un bâton.	-	1
<b>Concentration</b>	Permet de terminer son incantation même si le personnage subit un point de dégât.	-	1
<b>Dernier sacrement</b>	Attire la clémence la mort lorsqu'un personnage mort doit aller la voir.	-	1
<b>Destruction de la maladie / poison</b>	Permet de neutraliser une maladie ou un poison chez une personne. Utilisable 1x/jour.	Personnage de niveau 3 et +	1
<b>Foi inébranlable</b>	+ 2 points de karma	Création du personnage	1
<b>Messe</b>	Permet de célébrer des messes au nom de son dieu. Donne un effet/messe à un groupe.	-	1 par messe
<b>Protection de la foi</b>	Permet d'éviter un effet/sort magique 1x par niveau par jour.	Personnage de niveau 3	1
<b>Repousser les morts-vivants 1</b>	Permet de repousser les morts-vivants de faible niveau (squelettes et zombies).	-	1
<b>Repousser les morts-vivants 2</b>	Permet de repousser les morts-vivants de niveau moyen (goules et fantômes).	Repousser les morts-vivants 1	1
<b>Repousser les morts-vivants 3</b>	Permet de repousser les morts-vivants de niveau élevé (Spectres et vampires) et de détruire ceux de faible niveau.	Repousser les morts-vivants 2	1
<b>Spécialisation divine</b>	Spécialise le prêtre dans une sphère de prêtrise. Limite le prêtre à 3 écoles en tout. Donne 4 points de karma à chaque fois qu'il prend un niveau de sphère dans lequel il est spécialisé.	Création du personnage	2
<b>Sphère divine mineure</b>	Accès aux sorts mineurs d'une sphère. +1 point de karma.	-	1 par sphère
<b>Sphère divine intermédiaire</b>	Accès aux sorts intermédiaires d'une sphère. +2 points de karma.	Sphère divine mineur de la même sphère	2 par sphère
<b>Sphère divine majeure</b>	Accès aux sorts majeurs d'une sphère. + 3 points de karma.	Sphère divine intermédiaires de la même sphère	3 par sphère
<b>Destruction de la maladie / poison</b>	Permet de neutraliser une maladie ou un poison chez une personne. Utilisable 1x/jour.	Personnage de niveau 3 et +	1

# Création de personnages – Les habiletés

## Le prêtre

### **Bâton magique**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Permet au personnage d'utiliser son bâton plutôt qu'une main pour décharger les sorts de toucher des sphères mineures et intermédiaires divines et élémentaires. Permet aux mages de décharger les sorts de toucher de niveaux 4 et moins.

### **Concentration**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le personnage peut terminer son incantation même s'il subit un point de dégât dans un combat.

### **Dernier sacrement**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Il peut donner les derniers sacrements à n'importe qui qui est mort. Il doit déposer 25 écus sur le front du mort pour payer la patience de l'archange de la mort. Ça va amadouer les intentions de la mort vis-à-vis du mort. La Prière doit durer un minimum de 10 minutes et à voix haute. Après quoi le mort peut aller directement à la cabane de la mort avec ses écus. Cela attire la clémence de la mort.

### **Destruction de la maladie/poison**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Niveau 3

**Description :** Le prêtre est capable, une fois par jour d'invoquer les pouvoirs de son dieu pour détruire une maladie chez un patient. Cela soigne aussi contre le poison. Ne fonctionne pas contre les effets dus à la magie ou les malédictions. On doit impérativement connaître la maladie pour que cela fonctionne. Nécessite une prière de 10 minutes.

**Utilisable une fois par jour**

### **Foi Inébranlable**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Doit être pris à la création du personnage

**Description :** La foi du prêtre est telle qu'il reçoit 2 points de karma supplémentaire.

### **Messe**

**Coût : 1 par messe que l'on veut acquérir**

**Prérequis :** Apprendre la messe d'un évêque ou un membre élevé de sa congrégation

**Description :** Permet de célébrer des messes au nom de son dieu ou de sa déesse. Une messe sera donnée à chaque achat de cette habileté (selon l'histoire du personnage). Permet également d'apprendre d'autres messes en jeu.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le prêtre

### **Protection de la Foi**

**Coût : 1**

**Prérequis : Niveau 3**

**Description :** Permet d'éviter les effets suivant : un effet magique d'un objet ou un sort.

Le prêtre doit tendre son symbole religieux avant que l'effet le touche. Le prêtre doit dépenser 1 point de karma pour chaque utilisation.

**Utilisable 1x par jour par niveau**

### **Repousser les morts-vivants 1**

**Coût : 1**

**Prérequis : Aucun**

**Description :** Permet au personnage de repousser les morts-vivants de niveau 1 (squelettes et zombies de base) en montrant un symbole religieux et en invoquant le nom de son dieu. Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du prêtre. Il doit tenir son symbole devant lui tant pour que l'effet persiste. S'il ne tient plus son symbole, l'effet prend fin. L'effet prend également fin après 10 minutes d'utilisation.

**Utilisable 1x par jour par niveau**

### **Repousser les morts-vivants 2**

**Coût : 1**

**Prérequis : Repousser les morts-vivants 1**

**Description :** Idem au niveau 1, mais le personnage peut repousser les morts-vivants de niveau 2 (goule de base et fantôme). Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du prêtre. Il doit tenir son symbole devant lui tant pour que l'effet persiste. S'il ne tient plus son symbole, l'effet prend fin. L'effet prend également fin après 10 minutes d'utilisation.

**L'achat de cette habileté remplace repousser les morts-vivants 1** (donc l'utilisation ne se cumule d'un niveau à l'autre de l'habileté).

**Utilisable 1x par jour par niveau**

### **Repousser les morts-vivants 3**

**Coût : 1**

**Prérequis : Repousser les morts-vivants 2**

**Description :** Idem au niveau 2, mais le personnage peut repousser les morts-vivants de niveau 3 (spectre et vampire) et détruire ceux de niveau 1 en les touchants d'un symbole divin. Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du prêtre. Il doit tenir son symbole devant lui tant pour que l'effet persiste. S'il ne tient plus son symbole, l'effet prend fin. L'effet prend également fin après 10 minutes d'utilisation.

**L'achat de cette habileté remplace repousser les morts-vivants 2** (donc l'utilisation ne se cumule d'un niveau à l'autre de l'habileté).

**Utilisable 1x par jour par niveau**

# Création de personnages – Les habiletés

## Le prêtre

### Spécialisation divine

**Coût : 2**

**Limitation** : Le joueur ne peut pas porter d'armure ni utiliser de bouclier.

**Prérequis** : Doit être pris à la création du personnage

**Description** : Permet au prêtre de se spécialiser dans un domaine divin (de son dieu, divination, guérison, protection ou bénédiction). À chaque fois que le prêtre obtiendra une sphère dans sa spécialisation, il obtiendra 4 points de karma de plus. Cependant, le prêtre est limité à son domaine de spécialisation et à deux autres domaines. Il ne pourra donc pas avoir plus de 3 domaines. Voir le document sur les prêtres pour plus d'information.

### Sphère divine mineure

**Coût : 1 point chaque sphère**

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Le personnage peut utiliser une sphère mineure qu'il choisit dans la liste suivante : de son dieu, bénédiction, divination, guérison et protection. Chaque sphère donne 1 point de karma.

### Sphère divine intermédiaire

**Coût : 2 points chaque sphère**

**Prérequis** : Niveau 3, Sphère mineure du même nom

**Description** : Le personnage peut lancer les prières de niveau intermédiaire d'une sphère mineure qu'il possède déjà. Chaque sphère donne 2 points de karma.

### Sphère divine majeure

**Coût : 3 points chaque sphère**

**Limitation** : Le joueur ne peut pas porter d'armure ni utiliser de bouclier.

**Prérequis** : Niveau 6, Sphère intermédiaire du même nom

**Description** : Le personnage peut utiliser le niveau majeur d'une sphère intermédiaire qu'il possède. Chaque achat de cette habileté donne 3 points de karma.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le shaman



# Création de personnages – Les habiletés

## Le shaman

Habileté	Description	Prérequis	Coût
<b>Astrologie 1 à 5</b>	Permet de questionner les astres.	-	1 par niveau
<b>Chant de guerre</b>	Permet de faire un chant qui donne + 1 point d'endurance pour 1h ou 1er dégât reçu.	-	1
<b>Communion avec la terre</b>	Permet de ressentir ce qui a pu arriver dans un lieu naturel.	-	1
<b>Dernier sacrement</b>	Attire la clémence la mort lorsqu'un personnage mort doit aller la voir.	-	1
<b>Dissimulation</b>	Permet de se dissimuler dans la forêt et dans l'ombre.	-	2
<b>Herboristerie 2</b>	Permet de faire de meilleures potions/poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 1	2
<b>Herboristerie 3</b>	Permet de faire de meilleures potions/poisons à partir d'herbes.	Herboristerie 2	2
<b>Jamborelou</b>	Permet de communiquer avec des esprits qui sont présents.	-	1
<b>Orroborée</b>	Soigne une personne en 15 minutes.	-	2
<b>Repousser les morts-vivants 1</b>	Permet de repousser les morts-vivants de faible niveau (squelettes et zombies).	-	1
<b>Repousser les morts-vivants 2</b>	Permet de repousser les morts-vivants de niveau moyen (goules et fantômes).	Repousser les morts-vivants 1	1
<b>Repousser les morts-vivants 3</b>	Permet de repousser les morts-vivants de niveau élevé (Spectres et vampires) et de détruire ceux de faible niveau.	Repousser les morts-vivants 2	1
<b>Peinture de guerre 1, 2 et 3</b>	+ 1 point d'endurance/niveau aussi longtemps qu'un conflit perdure entre le shaman/groupe et d'autres personnes/groupes.	Personnage de niveau 3, doit être en guerre contre quelqu'un. Le maquillage doit être enlevé quand le conflit est terminé.	2
<b>Rituel de protection</b>	Permet de créer un espace où les gens seront immunisés aux attaques physiques.	-	2
<b>Rangaa</b>	Permet de faire un masque qui protège contre les sorts d'esprits.	-	1
<b>Repos shamanique</b>	Soigne plusieurs personnes en 30 minutes.	-	2



# Création de personnages – Les habiletés

## Le shaman

<b>Rêve de mort</b>	Donne 30 minutes supplémentaires à personnage inconscient avant de mourir.	-	1
<b>Spiritisme</b>	Permet de communiquer avec des esprits.	-	1

### Astrologie 1 à 5

**Coût : 1 point par niveau**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Pour chaque niveau pris, le joueur possède 5 cartes astrologiques qu'il pourra utiliser pour questionner les astres. Le gitan doit se rendre au centre d'astrologie pour lire les étoiles pour un résultat optimal. Avant il doit avertir un animateur de son intention. Durant la cérémonie astrale, il pose des questions et les réponses sont proportionnelles aux nombres de points qu'il utilise sur chaque question. Donc s'il veut une réponse précise il doit investir plus de points. Les cartes sont données à l'animateur et ne seront redonnées qu'au GN suivant.

### Chant de guerre

**Coût : 2**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Tous les participants doivent faire un chant de guerre avec le shaman pendant au moins 1 minute. Après le chant, tous les participants auront 1 point d'endurance supplémentaire pour une heure ou le premier dégât reçu. Une fois par heure seulement, non cumulative.

### Communion avec la Terre

**Coût : 1**

**Limitation :** Limite le joueur aux armures légères

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Permet de ressentir ce qui a pu arriver dans un lieu naturel, voire de communiquer avec la nature pour obtenir plus d'informations. Le joueur doit effectuer une cérémonie d'au moins 15 minutes en l'honneur de l'endroit, suite auquel il doit communiquer avec un organisateur pour recevoir les informations. La qualité, l'importance et la quantité de ces informations seront données en fonction du lieu, des événements qui s'y sont produits et de la qualité de la cérémonie effectuée par le joueur. La présence d'un animateur est nécessaire pour l'utilisation de cette habileté.

### Dernier sacrement

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Il peut donner les derniers sacrements à n'importe qui qui est mort. Il doit déposer 25 écus sur le front du mort pour payer la patience de l'archange de la mort. Ça va amadouer les intentions de la mort vis-à-vis du mort. La Prière doit durer un minimum de 10 minutes et à voix haute. Après quoi le mort peut aller directement à la cabane de la mort avec ses écus. Cela attire la clémence de la mort.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le shaman

### **Dissimulation**

**Coût : 2**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères.

**Description** : Permet au personnage de se dissimuler comme s'il était invisible dans la forêt dense ou dans un espace très sombre le soir et la nuit. Il peut se déplacer, mais très très lentement en se déplaçant d'ombre en ombre, jamais en plein soleil et il doit demeurer silencieux. Ne peut être utilisé en plein centre d'un village, d'un fort, etc.

### **Herboristerie 2**

**Coût : 2**

**Prérequis** : Herboristerie 1

**Description** : Le personnage peut créer à l'aide d'ingrédients spéciaux certaines potions supérieures. Donne accès à deux potions d'herboristerie de niveau 2, les autres devront être apprises en jeux. Permet de faire deux potions en même temps.

### **Herboristerie 3 (Maître herboriste)**

**Coût : 2**

**Prérequis** : Herboristerie 2

**Description** : Le personnage peut créer à l'aide d'ingrédients spéciaux certaines potions de maître. Donne accès à 1 potion d'herboristerie de niveau 3, les autres devront être apprises en jeux. Permet de faire trois potions en même temps.

### **Jamborelou**

**Coût : 1**

**Limitation** : Limite le joueur aux armures légères

**Prérequis** : Tam-tam

**Description** : Le joueur peut, par l'utilisation de cette habileté, communiquer avec un ou des esprits qui sont déjà présents (seront joué par des animateurs). Pour ce faire, il doit invoquer le pouvoir du "jamborelou". Une danse contagieuse au son de tam-tam et des appels aux esprits les forceront à apparaître. Ceci ne permet pas au joueur de les contrôler. Prends au moins 5 minutes de tam-tam avant de faire l'effet. Pour maintenir la communication, le joueur doit continuer à jouer du tam-tam. Cela n'oblige pas l'esprit à répondre aux questions.

### **Orroborée**

**Coût : 2**

**Prérequis** : Aucun

**Description** : Le shaman fabrique un personnage avec des racines et de l'herbe. Il lance son incantation sur la figurine et la dépose aux pieds de la cible. Il lance une autre incantation et la cible se voit totalement guérie de toutes ses blessures. Prends 15 minutes à faire.



# Création de personnages – Les habiletés

## Le shaman

### **Repousser les morts-vivants 1**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Permet au personnage de repousser les morts-vivants de niveau 1 (squelettes et zombies de base) en montrant un symbole religieux et en invoquant le nom de son dieu. Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du shaman. Il doit tenir son symbole devant lui tant pour que l'effet persiste. S'il ne tient plus son symbole, l'effet prend fin. L'effet prend également fin après 10 minutes d'utilisation.

**Utilisable 1x par jour par niveau**

### **Repousser les morts-vivants 2**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Repousser les morts-vivants 1

**Description :** Idem au niveau 1, mais le personnage peut repousser les morts-vivants de niveau 2 (goule de base et fantôme). Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du shaman. Il doit tenir son symbole devant lui tant pour que l'effet persiste. S'il ne tient plus son symbole, l'effet prend fin. L'effet prend également fin après 10 minutes d'utilisation.

**L'achat de cette habileté remplace repousser les morts-vivants 1** (donc l'utilisation ne se cumule d'un niveau à l'autre de l'habileté).

**Utilisable 1x par jour par niveau**

### **Repousser les morts-vivants 3**

**Coût : 1**

**Prérequis :** Repousser les morts-vivants 2

**Description :** Idem au niveau 2, mais le personnage peut repousser les morts-vivants de niveau 3 (spectre et vampire) et détruire ceux de niveau 1 en les touchants d'un symbole divin. Ceux-ci doivent rester au moins à 10 mètres du shaman. Il doit tenir son symbole devant lui tant pour que l'effet persiste. S'il ne tient plus son symbole, l'effet prend fin. L'effet prend également fin après 10 minutes d'utilisation.

**L'achat de cette habileté remplace repousser les morts-vivants 2** (donc l'utilisation ne se cumule d'un niveau à l'autre de l'habileté).

**Utilisable 1x par jour par niveau**

### **Peinture de guerre 1-3**

**Coût : 1 point par niveau**

**Prérequis :** Maquillage, niveau 3 et doit être en guerre contre quelqu'un ou un groupe. Le maquillage doit être enlevé quand le conflit est terminé.

**Description :** Donne 1 point d'endurance par niveau de l'habileté aussi longtemps que le joueur porte les peintures de guerres. Quand il porte les peintures, il devient irascible, il ne supporte pas les âneries, les insultes, les menaces et tout geste suspect, il doit attaquer sur le champ le responsable. Aucune excuse n'est acceptable quand on porte des peintures de guerres, c'est pour le combat. Une danse de la guerre doit être faite autour d'un feu de camp. Les participants clament leurs colères contre la ou les cibles. Durée de la danse 15 minutes. Dure jusqu'à ce qu'il y ait une bataille contre le clan en guerre ou 4 heures ou lorsqu'il n'y a plus de peinture. 1 fois par jour.

# Création de personnages – Les habiletés

## Le shaman

### Rituel de protection

**Coût : 2**

**Limitation :** le joueur ne peut porter aucune armure

**Prérequis :** Niveau 3

**Description :** Le shaman peut faire appel à l'union entre le ciel et la terre pour créer un espace inviolable. Pour se faire, il doit délimiter un cercle au sol (tracé, marqué par des branches, des pierres...). Il doit ensuite faire appel au pouvoir de la terre, puis du ciel (10 minutes de cérémonie pour chacun) en leur demandant de lui accorder leur protection. Au terme de l'invocation, seules les personnes désignées par le shaman pourront rester dans le cercle, et aucune attaque physique (mais pas magique) ne pourra franchir la barrière. La protection restera active aussi longtemps que le shaman priera de manière active (on doit l'entendre communier avec la nature ou les esprits ou il doit poser des gestes cérémoniels concrets).

### Rangga

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Le shaman est capable de sculpté sur un bout d'écorce ou de bois un masque, gros comme un visage. Quand le shaman (et seulement celui-ci) le met devant son visage, il est protégé contre les sorts d'esprits (possession, peur, etc.). Prends 20 minutes à faire, et il faut le faire vraiment. Doit être refait chaque année.

### Repos shamanique

**Coût : 2**

**Limitation :** Limite le joueur aux armures légères

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Si le shaman dort en symbiose avec la terre (en priant) et touche une autre personne pendant 30 minutes, lui et l'autre personne récupèrent tous leurs points d'endurance. 1 personne par niveau du shaman peut participer à ce repos.

Exemple, le shaman est de niveau 5, il s'étend en priant la terre, il va guérir lui et 4 autres personnes. Comme ils sont en transe, ils ne sont pas conscients de ce qui se passe à l'extérieur de leurs repos et seront donc vulnérables à tout.

### Rêve de mort

**Coût : 1**

**Prérequis :** Aucun

**Description :** Si un shaman utilise cette habileté sur un individu à 0 point d'endurance (et non mort), cela permet au corps de se conserver 30 minutes de plus, ce qui donnera plus de temps pour le soigner ou trouver un remède, etc. Le shaman doit prendre la tête de la victime et la tenir entre ses deux mains et se concentrer pendant 5 minutes sans parler, sans rien faire d'autre.

# L'herboristerie

## Principes généraux

Lors de l'acquisition de l'habileté herboristerie, le joueur a le droit de prendre 3 potions/poisons de son choix dans la liste de base ci-dessous par niveau de l'habileté.

Par exemple, si un joueur prend herboristerie 1, il peut choisir 3 potions/poisons du niveau correspondant dans la liste ci-dessous. Un joueur avec herboristerie 2 pourrait choisir 3 potions/poisons de plus dans la liste des niveaux 1 et 2.

Un joueur peut également choisir des potions/poisons de niveau inférieur au niveau de l'habileté qu'il a prit.

Toutes les recettes font 1 dose de potion à moins qu'il soit spécifié autrement dans la recette.

Lorsqu'un personnage fait des potions, il peut seulement faire 1 seule et unique potion par chaudron ou par contenant, peu importe la grosseur du chaudron.

Le niveau d'herboristerie (1,2 ou 3) détermine le nombre de potion qu'il est possible de faire en même temps. Voir les descriptions des habiletés.

Tout poison appliqué sur une arme est bon 1 heure. S'il n'est pas utilisé dans l'heure, le poison disparaît.

Pour appliquer un poison sur une arme, il faut absolument avoir l'habileté *poison 1*. Il n'est pas nécessaire d'avoir cette habileté pour verser un poison dans un verre.

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Les potions	Potion de soins mineurs	Potions de soins intermédiaires	Potions de soins majeures
	Ralentissement du poison	Antipoison 1	Antipoison 2
	Apaisement	Invisibilité	Morphine
	Courage	Peau d'écorce	
	Camouflage		
Les poisons	Fatigue	Sommeil	Dégénération
	Bégaïement	Paralysie	
	Poison de champignons	Lame du diable	Encens de la cuvée de Narzul
	Poil à gratter	La paix de Zoter	Le sang de la méduse

# Les potions

## Niveau 1 (potions mineures)

### Potion de soins mineurs :

**Ingrédients:** une poignée de fleurs blanches, eau.

**Recette :** Il faut faire chauffer durant 15 minutes une poignée de fleurs blanches. Donne 1 dose de potion.

**Effet :** 5 minutes après l'ingestion de la potion, la personne qui l'a bue est guérie de 1 point d'endurance.

**Particularité:** Si la potion est bue alors que la personne n'a pas encore perdu de point d'endurance, elle ne fonctionne pas. Il n'est pas possible de faire plus d'une recette par chaudron, même si le chaudron est assez grand.

### Ralentissement du poison :

**Ingrédients:** une pomme et une feuille verte.

**Recette :** Il faut faire une purée avec une pomme et une feuille verte. La personne doit ensuite manger la purée (pas pour de vrai).

**Effet :** Une fois ingéré, il prend 5 minutes à faire effet. Suite à cela, il stoppe temporairement (pendant 1 heure) l'effet de n'importe quel poison. Après cette heure, le personnage commence à sentir à nouveau les effets du poison. Ce dernier reprend ses effets nocifs.

**Particularité :** Prend 5 minutes à prendre effet.

### Apaisement :

**Ingrédients :** tête de violon (de fougère) ou 5 fougères entières, farine

**Recette :** Réduire en pâte les fougères pendant au moins 5 minutes. Mélanger avec la farine ensuite.

**Effet :** Lorsque la cible entre en contact avec cette poudre, elle se sent instantanément plus paisible. Pendant les 5 minutes suivant l'application, elle ne songera à rien d'offensif ou d'hostile envers qui que ce soit. Cet onguent annule également un effet de folie ou de rage.

**Particularité :** Dois rester en poudre.

### Courage :

**Ingrédients:** un pissenlit, une poignée de fleurs rouges et de l'eau

**Recette :** Il faut faire une pâte avec les ingrédients puis les mélanger vigoureusement avec l'eau pendant au moins 10 minutes.

**Effet :** Cette potion a un effet de stimulant. Il engourdit légèrement les sens, ce qui a pour effet d'immuniser la cible aux effets magiques ou non de type "Peur" pendant 30 minutes.

### Camouflage :

**Ingrédients :** une poignée de feuille d'arbre, eau

**Recette :** Faire une purée avec l'eau et les feuilles (assez pour se couvrir les bras et le visage)

**Effet :** Permet de se dissimuler derrière un objet de bonne taille, d'un arbre ou dans un recoin d'ombre et devenir invisible aux yeux des autres gens. Le personnage ne peut pas se déplacer et s'il émet un bruit (casse une branche, parle...), la potion prend fin. Sinon, l'effet dure 30 minutes.

**Particularité :** Tant qu'il est dissimulé, le personnage doit tenir ses bras croisés sur son torse. La purée doit être appliquée sur les bras et le visage. Même effet que l'habileté dissimulation.

# Les potions

## **Vin aux fées \*\*\*réservé aux elfes\*\*\***

**Ingrédients :** Une poignée de fleurs blanches, une poignée de fleurs rouges, une poignée de fleur jaune et une pierre de Terra.

**Recette :** Réduire la pierre de Terra en poussière. Faire chauffer toutes les fleurs et la pierre réduite dans de l'eau durant 30 minutes. Laisser reposer une heure de plus ensuite. Enfin, filtrer le liquide pour retirer toutes les fleurs.

**Effet :** Un élixir puissant que seuls les elfes peuvent fabriquer. Quand ils en boivent cela les soigne de 2 pts d'endurance. Une seule consommation aux 4 heures. Les autres races tombent dans un profond sommeil pendant 10 minutes. Si un elfe en consomme plus d'une fois aux 4 heures, il tombe dans le même sommeil. Seulement une attaque ou un violent impact peut réveiller la personne endormie, mais cela ne leur redonne aucun point.

# Les potions

## Niveau 2 (potions intermédiaires)

### Potion de soins intermédiaires :

**Ingrédients :** une poignée de fleurs blanches, une poignée de fleurs jaunes et de l'eau.

**Recette :** Il faut faire chauffer tout les ingrédients durant 15 minutes. Donne 1 dose de potion.

**Effet :** 5 minutes après l'ingestion de la potion, la personne qui l'a bue est guérie de 2 points d'endurance.

**Particularité :** Il n'est pas possible de faire plus d'une recette par chaudron, même si le chaudron est assez grand.

### Antipoison 1 :

**Ingrédients :** une pomme, une poignée de fleurs bleues et de l'eau

**Recette :** Réduire la pomme en purée et la faire chauffer avec les fleurs dans l'eau durant 5 minutes

**Effet :** Une fois bu (pas pour de vrai), neutralise un poison niveau 1 instantanément.

### Invisibilité :

**Ingrédients :** 1 verre d'eau du marais frais, 5 cuillères de sucre, une pierre de lune.

**Recette :** Mettre le sucre et la pierre dans l'eau de marais et faire chauffer le tout durant 30 minutes.

**Effet :** rend la personne invisible pendant 10 minutes. La personne invisible peut être détectée si elle fait du bruit, si elle marche dans les herbes hautes (s'écrasent), etc.

**Particularité :** L'invisibilité se dissipe si la personne rentre dans une autre personne ou dans un gros objet.

### Peau d'écorce :

**Ingrédients :** 1 morceau d'écorce (minimum gros comme une tête) d'un arbre mort et de l'eau

**Recette :** Égrainer le morceau d'écorce dans l'eau et le faire chauffer durant 30 minutes.

**Effet :** Lorsqu'ingérée, cette potion donne un point d'endurance supplémentaire pendant 24 heures. Ne peut être soigné ou récupéré.

**Particularité :** Non cumulatif avec lui-même

# Les potions

## Niveau 3 (potions majeures)

### Potion de soins majeurs :

**Ingrédients:** 5 fleurs blanches différentes, eau.

**Recette :** Il faut faire chauffer tout les ingrédients durant 30 minutes. Donne 1 dose de potion.

**Effet :** 5 minutes après l'ingestion de la potion, la personne qui l'a bue est guérie de 4 points d'endurance.

**Particularité:** Il n'est pas possible de faire plus d'une recette par chaudron, même si le chaudron est assez grand.

### Antipoison 2 :

**Ingrédients :** une pomme, une poignée de fleurs bleues, une poignée de baie rouge et de l'eau

**Recette :** Réduire tous les ingrédients en purée et les faire chauffer durant 30 minutes.

**Effet :** Une fois bu (pas pour de vrai), neutralise un poison de niveau 2 instantanément.

### Morphine

**Ingrédients:** une pierre magique déchargée, 10 feuilles de plantes différentes, une boule de chardon

**Recette :** Mélanger tous les ingrédients en mélangeant vigoureusement durant 5 minutes. Faire chauffer le mélange avec un peu d'eau durant 30 minutes.

**Effet :** Le premier coup/sort n'est pas compté par la personne. Dure 24h où jusqu'à ce que le premier/coup sort soit reçu.

**Particularité:** Si une personne boit cette potion plus d'une fois par jour, aller voir un animateur.

# Les poisons

## Niveau 1 (poisons mineurs)

### Fatigue :

**Ingrédients :** 1 champignon entier et de l'eau

**Recette :** Écraser le champignon et le faire chauffer pendant 15 minutes.

**Type :** Contact (sur une arme) ou ingéré

**Effet :** 5 minutes après avoir été affecté par le poison, la cible perd 1 point de force. Cet effet persiste pendant 30 minutes.

**Particularité :** Si la cible n'a pas de point de force, elle devient extrêmement faible (peut à peine marcher).

### Bégaiement

**Type :** Ingéré

**Ingrédients :** Eau, piment fort.

**Recette :** Écraser le piment et le faire chauffer dans l'eau pendant 15 minutes.

**Effet :** Une fois ingéré, le poison double le nombre de mot à faire d'un mage pour qu'il lance un sort.

### Poison de champignon

**Type :** Contact ou ingéré

**Ingrédients :** 1 champignon noir et de l'eau de marais ayant reposé au moins 4 heures.

**Recette :** Faire chauffer l'eau avec le champignon écrasé pendant 15 minutes.

**Effet :** Dès que le poison entre en contact avec l'organisme, il produit une violente réaction très douloureuse pour la cible. Cause 1 point de dégât.

### Poil à gratter :

**Type :** Contact

**Ingrédients :** Une boule de chardon et du sable.

**Recette :** Enlever les épines de la boule de chardon (toutes) et les mélanger avec le sable.

**Effet :** La cible doit se gratter au minimum avec une main pendant 5 minutes.

**Particularité :** Toutes les personnes qui en reçoivent sur leur peau doivent se gratter durant 5 minutes. Doit être mélangé avec des gants.



# Les poisons

## Niveau 2 (poisons intermédiaires)

### Sommeil :

**Ingrédients :** une pincée de sel, moisissure verte (d'arbre), eau du marais ayant reposé au moins 4 heures

**Recette :** Faire chauffer l'eau, le sel et la moisissure durant 30 minutes.

**Type :** Contact et ingéré

**Effet :** Le poison prend une (1) minute à agir, pendant laquelle la cible se sent lentement engourdie. Suite à cela, la cible tombe subitement dans un sommeil profond. Ce dernier dure 5 minutes.

**Particularité :** La cible se réveille seulement si elle subit des dégâts. Rien d'autre ne peut la réveiller.

### Paralysie :

**Ingrédients :** 5 boules de chardon, 1 champignon noir, de la boue et 1 dose de venin.

**Recette :** Mélanger vigoureusement pendant 15 minutes.

**Type :** Contact ou ingéré

**Effet :** La cible est paralysée pendant 30 secondes ou si elle reçoit un point de dégât.

### Lame du diable

**Type :** Contact ou ingéré

**Ingrédients :** 5 champignons noirs, ½ tasse eau du marais ayant reposé au moins 4 heures, 1 fiole de sang de démon.

**Recette :** Faire chauffer le vinaigre avec le champignon écrasé pendant 15 minutes. Rajouter le sang ensuite et laisser chauffer pendant 15 minutes de plus.

**Effet :** Dès que le poison entre en contact avec l'organisme, il produit une violente réaction très douloureuse pour la cible. 2 points de dégât.

### La paix de Zotter

**Ingrédients :** 1 fiole de sang d'orc, 1 tasse d'eau du marais ayant reposé au moins 4 heures, 1 fiole de sang de démon

**Recette :** Faire chauffer le mélange des trois sangs pendant 30 minutes..

**Type :** Contact et ingéré

**Effet :** Au contact du poison, la cible entre dans une rage meurtrière durant 2 minutes. Elle attaque tout le monde.

# Les poisons

## Poisons - Niveau 3 (poisons majeurs)

### Dégénération

**Ingrédients :** un morceau de bois d'un arbre pourri, 1 tasse d'eau du marais ayant reposé 30 jours, 10 mouches mortes, une cuillère de poudre de perlimpinpin.

**Recette :** Faire chauffer l'eau et les mouches durant 30 minutes. 10 minutes avant la fin, écraser le bois pourri en de fin morceaux et les ajouter à la décoction.

**Type :** Contact ou Ingéré

**Effet :** À l'ingestion de ce poison, la cible subit 1 point de dégât permanent à chaque heure. Le poison se dissipe avec des sorts de soins de prêtre seulement qui doivent redonner le nombre de point perdu.

### Encens de la cuvée de Narzul:

**Ingrédients :** ½ tasse d'eau bouillie pendant 30 minutes avec les os d'un mort, ½ tasse de terre d'un cimetière et une petite branche d'un arbre mort

**Recette :** Faire chauffer l'eau et la terre en mélanger jusqu'à l'obtention d'une pâte. Mettre la pâte sur la petite branche puis faire sécher au soleil ou avec l'aide d'une source de chaleur.

**Type :** Contact ou ingéré

**Effet :** Toute personne qui sentira l'odeur d'un bâton subira 1 point de dégât par 30 secondes. Particularité : un bâton d'encens sera remis au joueur une fois le poison fait.

### Le sang de la Méduse

**Ingrédients :** 1 tasse eau du marais ayant reposé 30 jours, 10 coquilles de coccinelles, 1 champignon noir

**Recette :** Faire chauffer tout les ingrédients pendant 30 minutes.

**Type :** Contact ou Ingéré

**Effet :** Contact : Si un membre est touché, le membre est paralysé pendant 1 heure. Si le torse est touché, la cible vomit pendant 10 secondes (elle peut se défendre mais pas attaquée).

Ingéré : Si le poison est bu, la personne ne peut plus parler durant 1 heure.

# La forge

## **Réparation d'arme/armure**

Réparer une arme/une armure ou un bouclier demande une ressource dans lequel ils sont faits. Tous les points d'armures sont récupérés après la réparation.

Les boucliers sont réparés avec une ressource de métal.

Ex. : réparer une cotte de mailles de métal demande 1 ressource de fer. Réparer une arme en argent demande une ressource d'argent. La vitesse de réparation dépend du niveau de forge. Voir dans les habiletés générales.

## **Création d'arme, d'armure et de boucliers**

**Minéraux** : fer, argent, mithril, météorite

Note : seul les forgerons niveau 3 peuvent forger/réparer l'argent et seul les forgerons niveau 4 peuvent réparés/fabriqués le mithril et le météorite.

# La forge

## Création d'armure

Type d'armure	Nombre de ressources	Niveau de forge requis	Temps de forge
Cuir	2 cuirs pour le torse 1 cuir pour les brassards 1 cuir les jambières 1 cuir pour le casque	2,3 et 4	Forge niveau 2 : 20 minutes  Forge niveau 3 : 10 minutes  Forge niveau 4 : 10 minutes
Mailles	3 minéraux pour le torse 2 minéraux pour les brassards 2 minéraux les jambières 2 minéraux pour le camail	3 et 4	Forge niveau 3 : 20 minutes  Forge niveau 4 : 20 minutes
Plate	4 minéraux pour le torse 3 minéraux pour les brassards 3 minéraux les jambières 3 minéraux pour le casque	3 et 4	Forge niveau 3 : 30 minutes  Forge niveau 4 : 30 minutes

# La forge

## Création de bouclier

Type de bouclier	Nombre de ressources	Niveau de forge requis	Temps de forge
Petits boucliers	1 ressource de cuir et 1 minéral	2,3 et 4	Forge niveau 2 : 20 minutes  Forge niveau 3 : 10 minutes  Forge niveau 4 : 10 minutes
Moyens boucliers	1 ressource de cuir et 2 de minéraux	3 et 4	Forge niveau 3 : 20 minutes  Forge niveau 4 : 20 minutes
Grands boucliers	1 ressource de cuir et 3 de minéraux	3 et 4	Forge niveau 3 : 30 minutes  Forge niveau 4 : 30 minutes

# La forge

## Création d'arme

Type d'arme	Nombre de ressources	Niveau de forge requis	Temps de forge
Arme courte 80 cm et moins	1 ressource de minéral	2,3 et 4	Forge niveau 2 : 20 minutes  Forge niveau 3 : 10 minutes  Forge niveau 4 : 10 minutes
Arme longue 120 cm et moins	Arme longue 120 cm et moins	3 et 4	Forge niveau 3 : 20 minutes  Forge niveau 4 : 20 minutes
Arme à deux mains 121 cm et plus	3 ressources de minéraux	3 et 4	Forge niveau 3 : 30 minutes  Forge niveau 4 : 30 minutes

# La forge

## Recettes de forgeron

### Recette d'artisan forgeron (forge 3)

#### **Arme d'argent**

**Ingrédients :** selon la longueur, voir tableau ci-dessus.

**Temps de fabrication :** selon la longueur, voir tableau ci-dessus.

**Effets :** l'arme inflige des dégâts d'argent. Ne doit pas être rechargée.

### Recette de maître forgeron (forge 4)

#### **Arme magique**

**Ingrédients:** 10 pierres de lune

**Temps de fabrication:** 30 minutes

**Effets:** L'arme inflige des dégâts magiques. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de lune à tous les GN. Si elle n'est pas rechargée, elle n'infligera pas de dégât magique. Prend 15 minutes à recharger.

#### **Arme de feu**

**Ingrédients:** 10 pierres de feu

**Temps de fabrication:** 30 minutes

**Effets:** L'arme inflige des dégâts de feu. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de feu à tous les GN. Si elle n'est pas rechargée, elle n'infligera pas de dégât de feu. Prend 15 minutes à recharger.

#### **Arme de glace**

**Ingrédients:** 10 pierres de glace

**Temps de fabrication:** 30 minutes

**Effets:** L'arme inflige des dégâts de glace. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de glace à tous les GN. Si elle n'est pas rechargée, elle n'infligera pas de dégât de glace. Prend 15 minutes à recharger.

#### **Arme de soleil**

**Ingrédients :** une arme magique, 10 pierres de soleil

**Temps de fabrication :** 1 heure

**Effets :** l'arme inflige des dégâts sacrés. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de soleil à tous les GN. Si elle n'est pas rechargée, elle n'infligera pas de dégâts sacrés. Prend 30 minutes à recharger.

# La forge

## **Arme de météorite**

**Ingrédients :** selon la longueur, voir tableau ci-dessus.

**Temps de fabrication :** selon la longueur, voir tableau ci-dessus.

**Effets :** l'arme inflige 1 point de dégât supplémentaire et elle est indestructible. Ne doit pas être rechargée.

## **Armure de mithril**

**Ingrédients :** selon le type, voir tableau ci-dessus.

**Temps de fabrication :** selon le type, voir tableau ci-dessus.

**Effets :** Chaque morceau d'armure donne 1 point d'armure de plus. De plus, elle est indestructible. Il ne faut pas de force pour la porter.

## **Armure de météorite**

**Ingrédients :** selon le type, voir tableau ci-dessus.

**Temps de fabrication :** selon le type, voir tableau ci-dessus.

**Effets :** Chaque morceau d'armure donne 2 points d'armures de plus. De plus, elle est indestructible.

Il est possible de créer d'autres armes et armures. Vous n'avez qu'à soumettre votre idée à l'animation. Si votre idée est acceptée, ils vous donneront la recette.



# La forge

## Art elfique

### **Création d'arc elfique**

**Ingrédients :** Une branche d'ent, un crin de licorne, une ressource de cuir

**Temps de fabrication :** 1 heure

**Effets :** Permet de fabriquer un arc qui peut tirer toutes les flèches ci-dessous sans se briser. Les flèches peuvent être tirées avec un arc normal, mais il se brisera après avoir tiré une de ces flèches.

### **Flèche de sommeil**

**Ingrédients :** 5 pierres de lune, une dose de vin aux fées, 1 ressource de fer

**Temps de fabrication :** 15 minutes

**Effets :** La flèche inflige 0 de dégât, mais la cible qui est touchée s'endort pour 15 minutes. Elle se réveille si elle subit 1 point de dégât. Une utilisation.

### **Flèche de peur**

**Ingrédients :** 5 pierres de lune, 1 ressource de fer et une aile de chauve-souris. **Temps de fabrication :** 30 minutes

**Effets :** Provoque l'effet de peur durant 30 secondes (la personne fuit) sur la cible. Une utilisation

### **Flèche de folie**

**Ingrédients :** 5 pierres de lune et 5 pierres indigènes, 1 ressource de fer

**Temps de fabrication :** 30 minutes

**Effets :** fait sombrer la cible dans une rage meurtrière, celle-ci attaque tout ce qui est à porter pendant 5 minutes.

### **Flèche d'impact**

**Ingrédients :** 5 pierres de lune, 5 pierres de feu, 5 pierres de glace et 1 ressource de météorite

**Temps de fabrication :** 45 minutes

**Effets :** La flèche inflige 2 points de dégâts supplémentaires.

### **Flèche des ténèbres (seulement pour les drows)**

**Ingrédients :** 5 pierres de lune, 5 pierres déchargées, 1 dose d'encre de lune, 1 diamant, 1 ressource de fer.

**Temps de fabrication :** 30 minutes

**Effets :** rends la cible aveugle et dure jusqu'à ce qu'elle soit soignée d'un point d'endurance

# Pour plus d'informations

Pour plus d'information, vous pouvez contacter les organisateurs sur la page Facebook :  
<https://www.facebook.com/Iledeslegendes/>