

LES CHRONIQUES DE  
**Syemomom**

**Livre de règles**

**Édition 2019**

## *Livret de règle : Syranon*

Introduction aux jeux de rôles grandeur nature : .....	3
Notes préliminaires : .....	4
Les orgas .....	4
Le hors-jeu .....	4
Le Time-Freeze .....	4
I- Votre personnage .....	5
1) Race .....	5
2) Classes .....	7
3) Alignement .....	8
4) Historique personnel .....	10
II- Vie, combat et mort .....	11
1) Points de vie .....	11
2) Agonie .....	11
3) Périr et mettre à mort .....	11
4) Mort .....	11
III- L'Équipement .....	13
1) Les Armes .....	13
2) Armure .....	14
3) Machines .....	16
IV- Mécanismes et environnements de jeu .....	17
1) Lire et écrire .....	17
2) Crochetage .....	18
3) Désamorçage des pièges .....	19
4) Herboristerie et Alchimie .....	19
5) Empoisonnement et maladies .....	21
6) Mentir et torturer .....	22
7) Bourse blanche et vol .....	22
8) Coffre de groupes et protections .....	22
V- Magie .....	23
1) Utiliser la magie .....	23
2) Domaines de magie .....	24
VI- Talents .....	25
1) Introductions aux talents .....	25
2) Description des talents .....	25
3) Coûts des talents .....	33

## Introduction aux jeux de rôles grandeur nature :

*Vous allez participer prochainement à un événement jeu de rôle se déroulant dans le monde de Syranon. Pour permettre le bon déroulement de cet événement et assurer un plaisir de jeu à tous les participants, nous vous remercions de bien vouloir prendre connaissances de l'intégralité du règlement et des consignes de sécurité ainsi que des principes de jeu basiques.*

*Le jeu de rôle grandeur nature est une expérience collective et l'association Chroniques de Syranon vous convie à partager cette aventure avec de nombreux autres joueurs. Tout le plaisir du jeu se base sur votre capacité à imaginer le monde fictif que nous vous proposons et à interpréter le personnage que vous avez créé et qui sera votre alter ego tout au long du jeu. Pour que l'aventure puisse se dérouler dans de meilleures conditions, quelques règles simples sont de rigueur et sont présentées dans ce livre.*

*Dans le monde de Syranon, le fair-play prime avant tout. Il n'y a rien à gagner en GN, sinon son propre plaisir, et tricher ne ferait que gâcher ce plaisir. Sachez que si votre personnage est tué au cours du jeu, vous n'avez pas « perdu » et vous continuerez à participer à l'événement d'une manière ou d'une autre. Aussi, soyez honnêtes, n'hésitez pas à tomber lorsque vos points de vie descendent à zéro, respectez les règles de votre mieux, jouez votre rôle, amusez-vous librement et laissez-vous immerger dans le monde fantastique de Syranon. C'est une expérience unique de laquelle vous ne ressortirez pas indifférent.*

### **Certains actes et comportements sont néanmoins interdits :**

- Le contact physique et les coups sans armes
- Les estocs (qui visent à « transpercer » avec la pointe d'une arme)
- Les touches au visage, dans des parties sensibles (entrejambe, poitrine des femmes)
- Les frappes brutales sans dosage
- Les coups à répétition sans réarmer (coups « mitraillettes »)
- S'acharner sur un mort
- Faire semblant de ne plus avoir de points de vie pour duper l'ennemi
- Voler autre chose que la bourse de vol ou autres éléments de jeu similaires
- Combattre dans des conditions dangereuses (terrain risqué, manque de luminosité...)

### **Homologation :**

- Une arme de GN en Syranon doit être protégée de la pointe au pommeau
- Une arme doit être légère et ne doit pas pouvoir blesser
- Toute arme utilisée en GN Syranon doit passer par le contrôle d'un des organisateurs avant le début du jeu qui se réserve le droit de refuser l'arme en jeu si celle-ci ne convient pas aux critères de sécurité

### **Respect du terrain :**

- Ne pas jeter de débris par terre ni de mégots de cigarettes
- Quitter le lieu de jeu aussi propre qu'il ne l'était avant le début du jeu
- Ne pas endommager les infrastructures mises en place (bâtiments, toilettes, mais aussi sites naturels)
- Faire attention aux feux de camps et autres torches et respecter les emplacements autorisés par les organisateurs

*Il est évident que si des joueurs enfreignent délibérément ces consignes, ils pourront être sanctionnés.*

## Notes préliminaires :

### Les orgas

*Le terme « orgas » désigne les organisateurs du G.N, vous les reconnaitrez facilement, ils sont là pour aider les joueurs et planifier le bon déroulement des événements. C'est aux organisateurs que vous devez vous référer si vous avez un souci, une demande ou une question, qu'il s'agisse des règles, d'univers de jeu ou encore de logistique. Nous vous demandons de ne pas « monopoliser » les organisateurs ou de les prévenir pour rien.*

*Les orgas ne combattent pas. Ils peuvent vous exclure de l'activité ou de la bataille et peuvent même tuer votre personnage ! Ils sont là pour vous rappeler qu'il n'y a pas que la victoire qui compte mais aussi pour valider une quête ou une action de joueur.*

*Ils font appliquer les règles et s'assurent qu'aucun des joueurs ne les enfreint délibérément.*

*Les décisions des organisateurs sont sans appels, elles ne doivent pas être contestées.*

*Rappelez-vous que les organisateurs sont là pour encadrer le jeu, assurer qu'il se déroule bien et que vous vous amusez.*

### Le hors-jeu

*Dès le début du jeu, tous les joueurs sont considérés comme étant en jeu, ils deviennent leur personnage et agissent en tant que tels avec tous les autres participant (sauf les organisateurs), et cela jusqu'à l'annonce de fin de jeu, sans interruptions.*

*Néanmoins, certaines situations peuvent exiger qu'un joueur sorte du cadre du jeu, étant alors considéré comme « hors-jeu » et n'existant plus momentanément dans le déroulé du G.N. Pour se faire, il suffit de lever son poing au-dessus de sa tête et d'annoncer « hors-jeu ». Il convient de limiter au maximum la mise hors-jeu, la restreignant à des situations spéciales. Les orgas sont toujours considérés hors-jeu, ainsi que toute personne se trouvant dans les zones hors-jeu, comme le poste des organisateurs. En outre, les joueurs sont considérés hors-jeu quand ils se trouvent dans leurs tentes personnelles et ces lieux, sans mention contraire, sont des zones hors-jeu.*

### Le Time-Freeze

*Dans certaines situations spéciales, pour accompagner le scénario ou pour assurer la sécurité des joueurs, les organisateurs peuvent arrêter le temps, pour suspendre le jeu un court instant. Lorsqu'un organisateur demande un time-freeze, vous devez demeurer immobile, interrompre toute action et fermer les yeux. Lorsque l'organisateur annonce la reprise du jeu, vous pouvez rouvrir les yeux et jouer à nouveau normalement, puisque le G.N a repris son déroulement normal.*

## I- Votre personnage.

### 1) Race

Votre personnage est l'incarnation du joueur dans le jeu. Il porte un nom, possède une histoire et une origine qui lui est propre. La création d'un personnage se fait en ligne, lors de l'inscription. Pour créer votre alter ego dans le monde de Syranon, suivez les instructions présentes dans ce guide. La première étape de création d'un personnage est le choix d'une race. Chaque race correspond à une apparence physique particulière mais aussi à un état d'esprit et une culture qui lui est propre. Pour bien se reconnaître en jeu et pouvoir s'immerger au maximum dans l'univers de Syranon, les joueurs jouant une race caractéristique, ils doivent porter des éléments de costumes adéquats. Cependant choisissez une race qui vous plaît et vous correspond.

**Pour en apprendre plus sur les différentes races, leur histoire, religion, mode de vie et domaines de compétences, consultez le livre du monde.**

**Voici les races jouables en Syranon :**

#### - Les humains :

Les humains sont le peuple jeune et énergique que nous connaissons. Il existe une infinité d'ethnies au sein de l'humanité. Les humains sont réceptifs à la magie, qu'elle soit profane ou divine, mais ils sont également bons dans le maniement des armes. Ils sont la race la plus hétéroclite et polyvalente, aptes à la plupart des domaines sans pour autant exceller dans l'un d'eux. Les humains vivent partout en Syranon, mais la majorité réside au sein de l'Empire ou dans les colonies établies en dehors de ses frontières.

**Apparence :** De toute taille, les humains de Syranon possèdent des apparences variées, aucune prérogative n'est fixée au joueur s'il incarne un humain ou une humaine, cependant, celui-ci doit ressembler aux communs des mortels, c'est-à-dire ne par arborer d'éléments qui pourraient induire en erreur un joueur sur sa race.

**Obligation :** Aucune

#### - Les Grands-Elfes :

Les Grands-Elfes sont une peuplade noble et agile s'étant établie en Syranon et alliée à l'Empire Humain au moment de sa création. Les Grands-Elfes sont grands et emprunts d'une beauté certaine, ils possèdent de longues oreilles pointues. Les Grands-Elfes ont une espérance de vie très longue, pour ne pas dire éternelle.

**Apparence :** Les Grands-Elfes mesurent très souvent plus d'un mètre soixante-quinze à l'âge adulte, ils portent souvent les cheveux longs dont les teintes varient principalement entre le blond, la châtain et l'argenté, bien que des exceptions existent. En outre, ils ont toujours une paire d'oreille pointue.

**Obligation :** Oreilles elfiques.

#### - Les Elfes Sylvestres :

Les Elfes Sylvestres sont une race ancestrale et mystérieuse, originaire de l'île de Saelia, au large des côtes de l'Empire. Ils sont sveltes et vifs, portent comme leurs cousins les Grands-Elfes, des oreilles pointues et sont également prétendus immortels. Les Elfes sylvestres sont sauvages, proches de la nature et d'excellents archers.

**Apparence :** Les Elfes Sylvestres mesurent souvent plus d'un mètre soixante-dix à l'âge adulte, ont toujours une longue paire d'oreille pointue, et ont les cheveux souvent longs, le plus souvent blond, roux ou noir de jais, même si d'autres nuances peuvent facilement se trouver parmi ce peuple.

**Obligation :** Oreilles elfiques

- **Les Nains :**

*Les nains sont un peuple de fiers guerriers ainsi que d'excellents mineurs et forgerons. Ils sont barbus et de petite taille. Ils possèdent une bravoure au combat, une grande force physique, ainsi qu'un embonpoint certains et un caractère bien trempé. Les nains vivent dans et sous les montagnes et possèdent un développement technologique plus important que les humains.*

**Apparence :** *Les nains mesurent rarement plus d'un mètre soixante, même si certains individus sont plus grands que la moyenne, sont souvent robustes et plutôt large (mais n'allez pas dire à un nain qu'il est gros, il se prétendra « vigoureux »). Les hommes nains portent toujours une barbe qui est leur fierté.*

**Obligation :** *Barbe (réelle ou postiche) pour les hommes.*

- **Les Barbares :**

*Les barbares sont une race dérivée des humains. Ses membres ressemblent beaucoup à leurs voisins de l'Empire, mais ils sont plus grands, robustes, forts et violents. Ils vivent dans le Grand Nord de Syranon, portent souvent d'épaisses peaux de bête pour se tenir chaud dans ces régions glacées et ce sont de féroces combattants.*

**Apparence :** *Les barbares sont le plus souvent grands (en général, plus d'un mètre soixante-dix), bien bâtis et brutaux. Leur vie dans des conditions hostiles a façonné leur corps qui est naturellement musclé et résistant. Les barbares sont rarement petits ou chétifs.*

**Obligation :** *Aucune*

- **Les Orcs :**

*Les orcs sont un peuple sauvage vivant à l'Est de Syranon. Ils sont grands, costauds, possèdent la peau verdâtre. Les orcs sont violents et vivent en tribu et ils aiment le combat et se battent parfois pour rien. Cette race a longtemps été en guerre contre les autres peuples, mais s'est exilée depuis plusieurs siècles bien à l'Est de l'Empire et les conflits sont aujourd'hui plutôt rares, et certains orcs sont même tolérés au sein de certains groupes d'aventuriers, même s'ils gardent une mauvaise réputation et sont plus souvent des ennemis que des amis.*

**Apparence :** *Les orcs ont toujours une peau dont la teinte va du vert maladif au kaki en passant par des tons verts plus ou moins vifs, avec parfois des nuances grises, noires ou ocre. Ils portent souvent des dents imposantes qui sortent de leur mâchoire inférieure, ainsi qu'une large arcade sourcilière qui leur donne un air plus brutal qu'intelligent. Leur taille semble varier autant que chez les hommes, mais il est clair que chez les orcs, plus un individu est grand est costaud, plus celui-ci est important et respecté, exception faite des chamans qui sont craints et révéérés pour leurs pouvoirs.*

**Obligation :** *Peau verte*

- **Les Gobelins :**

*Les Gobelins sont une race vivant principalement à l'extrême Nord de Syranon, ils vivent en tribus. Les Gobelins sont petits, marchent courbés presque à quatre pattes, ce qui empêche de juger leur taille réelle. Ils se déplacent avec une démarche atypique, et poussent des cris aigus et incompréhensibles. Lorsqu'ils parlent, ils ont un fort accent risible. Leur peuple possède une technologie primitive et peu fiable, mais destructrice. Les gobelins forment un peuple ambigu pour le commun des mortels : ces petits peaux-vertes sont en général des ferrailleurs, des marchands, des bricoleurs et inventeurs farfelus, mais ils sont aussi rusés, fourbes, voleurs et quelque peu versatiles.*

**Apparence :** Les gobelins mesurent rarement plus d'une mètre soixante, mais certains dépassent leurs congénères par la taille, ce qui n'est pas spécialement visible, à cause de leur attitude ramassée et veule. Ils ont la peau verte, avec une palette presque identique à celle des orcs, même si les gobelins possèdent en général une teinte verte plus vive et plus colorée que les orcs. Ils possèdent, en plus, des oreilles pointues et un nez crochu.

**Obligation :** Peau verte et si possible une paire d'oreilles pointues vertes

- **Les Trolls :**

Les Trolls sont une race vivant dans les forêts un peu partout dans la totalité de Syranon, ils sont grands et portent des oreilles pointues, des dents proéminentes et une peau grisâtre et bleutée. Assimilés aux peaux-vertes, ces créatures sont en général un peu plus pacifiques que les autres, plus discrètes malgré leur taille supérieure et vivent loin des autres races. Ils pratiquent la magie naturelle et divine et sont des grands seigneurs.

**Apparence :** Les trolls ont une couleur de peau grise qui tire parfois sur le bleu plus ou moins vifs ou sur l'indigo. Ils ont des oreilles pointues, sont grands (souvent plus d'un mètre quatre-vingt). Ils ont des oreilles pointues et des dents proéminentes.

**Obligation :** Peau colorée et oreilles pointues de même couleur

2) **Classes**

Outre une race, votre personnage doit appartenir à une classe. Il existe sept grands archétypes majeurs en Syranon, mais il existe en réalité autant de classes qu'il n'existe que combinaison de talents. Ainsi, les classes ne sont là que pour indiquer une « orientation » aux joueurs, puisque de la classe dépend le coût des talents. Ainsi, un magicien aura plus de facilité à apprendre à lire qu'un guerrier, tandis que celui-ci excellera dans la maîtrise des armes sans efforts. Un prêtre pourra aisément apprendre le soin contrairement à un roublard, mais ce dernier devrait plus facilement acquérir les techniques de crochetage de serrures.

De cette manière, votre véritable profession est définie par vos choix de talents : un guerrier très pieux ou un prêtre porté sur le combat sera un paladin, par exemple, un elfe sylvestre rôdeur spécialisé dans le maniement dans l'arc et l'herboristerie sera un ranger, un roublard expert dans le meurtre sera un assassin tandis que ce même roublard aurait pu être un maître-voleur en se spécialisant dans le vol à la tire. Un guerrier agile et ambidextre, esquivant les coups, est une fine-lame ou un duelliste, un autre en armure lourde armée d'une arme à deux mains pourrait porter le nom de champion.

- **Guerrier :**

Les guerriers sont des combattants, formés dans une école militaire ou ayant appris l'art de la guerre dans la tradition de leur peuple. Les guerriers ont des facilités pour apprendre le maniement des armes et les techniques de combat en revanche les guerriers ne possèdent pas une forte érudition et sont quasiment incapables d'étudier les sciences ou la magie.

- **Rôdeur :**

Les rôdeurs sont des tireurs hors-pairs, experts dans le maniement de l'arc ou de l'arbalète. Relativement polyvalents, ils peuvent aussi se battre au corps à corps en cas de besoin. Ils sont débrouillards et rusés, ils sont à même de se sortir de beaucoup de situations, en particulier en milieux forestier. Ce sont des alliés efficaces lors des combats et des ennemis à ne pas sous-estimer.

- **Roublard :**

*Les roublards sont des voleurs, des assassins ou des espions à la solde de quelque organisation ou alors des hors-la-loi solitaires. Ils sont passés maîtres dans l'art du vol, du meurtre et de l'infiltration. Les voleurs ne sont pas des combattants aguerris et leur principal avantage est l'effet de surprise. Néanmoins, tous les roublards ne sont pas foncièrement mauvais, ils peuvent servir de nobles buts et ne pas rechercher spécialement le délit.*

- **Mage :**

*Les mages sont des lanceurs de sorts formés le plus souvent à la prestigieuse Académie de la Cité Mage. Les mages excellent dans l'élémentalisme et l'utilisation de la magie de combat. Ils ont cependant de grandes lacunes en combat armés et en compétence martiale. Il ne faut pas néanmoins les sous-estimer en bataille car leurs sorts permettent de se battre efficacement, mais aussi de déstabiliser l'adversaire par divers effets magiques. Ils sont souvent érudits et peuvent aisément apprendre à lire et écrire plusieurs langues.*

- **Prêtre :**

*Les prêtres sont des hommes de foi qui vouent leur vie à une divinité et à son culte. Ces ecclésiastes possèdent des pouvoirs magiques accordés par leur divinité et excellent dans le soin et l'assistance des alliés. Comme les autres lanceurs de sorts, les prêtres ne sont pas les meilleurs combattants et ont des difficultés pour apprendre le maniement des armes. Seulement, un prêtre peut sauver la vie d'un guerrier par sa connaissance de la médecine ou par un prodigieux miracle venu tout droit de son dieu.*

- **Druide :**

*Les druides sont des lanceurs de sorts en communion avec la nature, ils vivent souvent dans les forêts ou en marge de la société. Leurs pouvoirs sont axés sur la maîtrise de la magie issue des forces de la Terre. Les druides ont des capacités nombreuses, peuvent blesser les adversaires mais aussi assister ses camarades au combat. Les druides sont également des érudits et connaissent bien le monde qui les entoure, en particuliers les plantes et sont donc de bons herboristes.*

- **Chaman :**

*Les chamans sont des sorciers tribaux, des lanceurs de sort n'ayant pas reçu de formations particulières. Leurs pouvoirs rivalisent pourtant avec ceux des mages. Les chamans font souvent partis d'un clan où ils exercent un rôle important de par leurs pouvoirs, mais aussi de leurs connaissances. Les chamans ne sont pas des guerriers nés et préfèrent l'usage de leurs sorts que celle des armes. Ils sont à la fois les messagers des dieux et des pratiquants de la sorcellerie pour les leurs, c'est pourquoi ils doivent choisir entre la magie divine et la magie profane.*

### 3) Alignement

*L'alignement est le reflet de l'idéologie des personnages, de ses principes et de ses convictions. Cet alignement se définit selon un rapport à l'ordre d'une part et selon une morale, d'autre part. Il existe trois variantes de ces deux notions, ce qui forme neuf possibilités d'alignements qui ne sont que de grands archétypes. Votre motivation, votre histoire et vos objectifs définissent plus précisément votre personnage que ces catégories parfois imprécises.*

*Ainsi, le rapport à l'ordre est la tendance d'un personnage de se conformer à une hiérarchie ou au contraire à agir uniquement selon ses propres idées.*

- **Loyal** : Le personnage attache une importance particulière à l'ordre, à la discipline et à la hiérarchie. Il possède souvent un code d'honneur qu'il ne peut bafouer.
- **Neutre** : Le personnage est assez disposé à se plier aux règles, même si celles-ci sont parfois des entraves à sa volonté. Il respecte généralement la loi et la justice. Néanmoins, il n'est pas totalement soumis à ces notions et peut les outrepasser s'il en éprouve vraiment le désir ou s'il les juge inadaptées ou injustes.
- **Chaotique** : Le personnage n'a pas d'autres éthiques que la sienne, il ne suit que ses désirs, fait fi des lois. Néanmoins, si des règles ou des obligations ne vont pas à l'encontre de ses envies, il s'en accommode très bien.

A ce rapport à l'ordre se combine une morale qui définit la perception du bien et du mal chez un personnage.

- **Bon** : Le personnage cherche à aider son prochain, à se ranger du côté de la justice, même s'il n'en tire pas de profit personnel. Il s'opposera à ceux qui causent la souffrance et n'hésitera pas à faire passer l'intérêt des autres avant le sien.
- **Neutre** : Le personnage ne cherche pas à nuire à autrui, mais n'est pas spécialement du genre à venir en aide à quelqu'un sans en tirer un certain avantage. Généralement, il ne s'occupe principalement que de ses intérêts et peut commettre de bonnes actions, mais aussi parfois de mauvaises.
- **Mauvais** : Le personnage ne suit pas les conséquences de ses actes. Il cause la douleur et la mort, sans en éprouver le moindre regret. Il ne sert jamais aucun autre intérêt que le sien et qu'importe les moyens pour arriver à ses fins.

Ces différents alignements se combinent de la manière suivante :

<i>Loyal bon</i>	<i>Neutre bon</i>	<i>Chaotique bon</i>
<i>Loyal neutre</i>	<i>Neutre absolu</i>	<i>Chaotique neutre</i>
<i>Loyal mauvais</i>	<i>Neutre mauvais</i>	<i>Chaotique mauvais</i>

#### Exemples d'alignement :

Un prêtre humain de Toussaint serait loyal bon

Un rôdeur elfe sylvestre qui n'a que faire des règles mais qui a pour mission de protéger une région serait chaotique bon.

Un roublard qui vit de ses activités de vol serait chaotique neutre.

Un nécromancien avide de pouvoir qui cherche à détruire toute vie serait clairement chaotique mauvais.

Un dirigeant de ville serait, quant à lui, plutôt loyal neutre.

#### 4) Historique personnel

*En jeu, votre personnage aura son histoire propre : d'où vient-il ? qui sont ses parents ? où et comment a-t-il grandi ? comment est-il devenu ce qu'il est aujourd'hui ? comment a-t-il rencontré ses compagnons de jeu ? Et surtout, quelles sont ses motivations ? ses buts ? ses idéaux ? Que cherche-t-il dans la vie et sur le lieu où se déroule ses actuelles aventures ?*

*Voilà autant de questions auxquels votre historique personnel -votre background- répondra.*

*Si votre fiche de personnage sera rédigée par les organisateurs, vous pouvez participer à l'élaboration de votre background, et cela est même conseillé pour jouer un personnage qui vous plaît, vous correspond et que vous prendrez plaisir à incarner. Vous pouvez donc proposer des éléments de son histoire ou de son caractère, en vous aidant par exemple du livre du monde pour approfondir votre connaissance de Syranon. N'hésitez pas non plus à adresser vos questions aux organisateurs sur l'univers de jeu, ils se feront une joie de répondre.*

*Les organisateurs peuvent également vous proposer certains éléments d'histoire très particuliers, qui peuvent insérer votre personnage au cœur d'une intrigue pour lui seul, son groupe, voire pour l'ensemble des joueurs. Enfin, si vous n'avez pas d'idée, vous pouvez remettre le destin de votre personnage entre les mains des organisateurs. Ils peuvent même vous proposer des idées de thématiques et de groupe de jeu qui trouveraient leur place dans le monde de Syranon.*

## II- Vie, combat et mort

### 1) Points de vie

Chaque joueur, quelle que soit sa race et sa classe, possède 8 points de vie de base. Certains talents permettent d'augmenter très légèrement ce nombre de points de vie et les armures procurent des points de défense supplémentaire, qu'il ne faut toutefois pas confondre avec les points de vie (voir infra : armures).

Ces points de vie sont perdus lorsque vous subissez des coups d'armes en jeu, mais aussi si vous êtes touchés par des projectiles ou encore par des sortilèges (voir infra : magie). Vous pouvez également perdre des points de vie lorsque vous êtes empoisonnés, malades, affectés par un piège ou une malédiction. Afin de conserver une immersion maximale dans le jeu, il sera conseillé de mimer les dégâts et les coups subits de la manière la plus réaliste possible.

Vous pouvez également récupérer des points de vie en buvant des potions de soin, en étant soignés manuellement par la compétence correspondante ou par magie, via des sortilèges de soin. Néanmoins, si points de vie vont varier au cours du jeu, votre maximum de point restera fixe, sauf dans certains cas exceptionnels précisés en jeu.

### 2) Agonie

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent à zéro ou en dessous, celui-ci est alors à l'agonie. Celui-ci ne peut plus se battre, utiliser la magie, de talents, se déplacer ou même parler normalement. Il doit tomber au sol, il ne peut utiliser aucun objet lui-même et seule une autre personne peut lui administrer des soins ou lui faire boire une potion. En outre, il est tenu de boire toute potion qu'il lui sera versé dans la bouche et ses possessions contenues dans sa bourse blanche peuvent être volées. Cette agonie dure alors un sablier. Dans un premier stade, le personnage agonisant peut uniquement gémir et doit rester au sol, à l'endroit où il est entré en agonie.

Enfin, à la fin de ces trois minutes, s'il n'a toujours pas été soigné, le personnage revient en jeu avec un seul point de vie, échappant de peu à la mort. Il peut alors se relever et trouver son groupe pour connaître un soin plus complet et continuer l'aventure.

### 3) Périr et mettre à mort

Un personnage peut perdre la vie au cours d'une période d'agonie : s'il subit un coup délibéré d'un autre joueur, il est alors considéré comme mort. Néanmoins, achever une personne n'est pas une action anodine, elle doit déjà se faire de manière démonstrative et annoncée par une petite scène de roleplay, et non à la hâte, en précisant votre intention, en annonçant par exemple « Achever ». De plus, il faut de sérieuses raisons pour décider de mettre à mort un adversaire, qu'il s'agisse d'un autre joueur, ou d'un PNJ qui incarne autre chose qu'un monstre. Mettre quelqu'un à mort est donc un acte à ne pas prendre à la légère, souvent signe d'un alignement mauvais ou au moins d'un terrible manque d'honneur.

### 4) Mort

Quand un personnage meure, il doit encore rester au sol un sablier entier, sans toutefois pouvoir être soigné d'une quelconque manière. Il est donc encore possible de dépouiller son corps des objets de jeu, mais aussi d'utiliser le cadavre pour d'autres éléments de jeu, tels que la nécromancie.

Ensuite, le joueur doit se déclarer hors-jeu en levant arme ou poing au-dessus de sa tête et doit s'adresser au poste de contrôle des organisateurs où les détails sur la suite de son aventure dans le monde de Syranon seront révélés.

Il est interdit au joueur de communiquer avec d'autres joueurs avant de voir les organisateurs, de révéler le nom de son assassin ou chercher à se venger d'une quelconque façon.

*Rappelez-vous que la mort fait partie du jeu, aussi n'essayez pas de tricher en ignorant des dégâts ou en surévaluant vos points de vie. Si un personnage meure, il n'est pas exclu qu'il puisse revenir à la vie, et même si cette possibilité échoue, ce n'est pas la fin du jeu pour le joueur : tout un nouvel aspect du jeu s'ouvre une fois votre personnage décédé. De plus, les points de talents gagnés en jeu lors de chaque G'N Syranon sont liés au joueur et non au personnage, la mort de ce dernier n'entraînant donc pas la perte de toute l'expérience accumulée.*

**SYRANON**

### III- L'Équipement

Pour partir à l'aventure dans le monde de Syranon, vous aurez besoin de certains équipements, qui sont soumis à des réglementations.

#### 1) Les Armes

Une arme de GN inflige des points de dégâts qui varient suivant l'arme. Ces armes sont cataloguées et doivent respecter les dimensions qui vont suivre. Ces dimensions sont celles de la totalité de l'arme de la pointe au pommeau. Un talent est nécessaire pour chaque arme différente. Sans le talent, l'arme ne fait pas de dégâts, et les bonus éventuel de l'arme ne sont pas attribués.

Les dégâts causés par une arme doivent être clairement annoncés par celui qui s'en sert et seules les touches réelles sont comptabilisées, et non les « éraflures » ou les touches sujettes à débat. Les armes à une main font généralement un seul point de dégât alors que les armes à deux mains et les projectiles font souvent deux points de dégâts. Les coups parés ou esquivés ne sont pas comptabilisés. De même, les coups non autorisés, trop violents, à la tête, aux parties intimes ou à répétitions, ne seront pas comptabilisés. Un coup de doit jamais faire mal et il ne doit pas être porté avec force. Le combat doit être élégant et fair-play. Lorsque vous recevez des dégâts, mimer la douleur subie accompagnée d'un cri de douleur peut permettre de marquer le coup.

##### - **Armes courtes :**

Une arme dite « courte » fait moins de 50cm. Elle fait 1 point de dégât lors d'une touche et est tenue à une main. L'autre main peut tenir une autre arme courte, une arme à une main, une bâtarde, ou un bouclier.

##### - **Armes à une main :**

Les armes à une main font entre 50 et 90cm. Elles font un point de dégât. L'autre main peut tenir une arme courte, une autre arme à une main, une bâtarde, ou un bouclier.

##### - **Armes bâtarde :**

Une arme bâtarde mesure entre 90cm et 110cm. Son utilisation varie suivant si elle est tenue à une ou deux mains. À une main, elle fait 1 point de dégât, alors que tenue à deux mains elle en fait 2.

L'autre main ne peut tenir qu'une arme courte ou un bouclier. On ne peut pas tenir deux bâtardes en même temps.

##### - **Armes longues ou à deux mains :**

Une arme est longue lorsqu'elle mesure plus de 110cm. Dans ce cas elle est obligatoirement tenue à 2 mains. Elle fait 2 points de dégât.

##### - **Lances :**

Les lances ou hallebardes ne doivent pas mesurer plus de 2m50. Une lance fait 1pt de dégât compensé par la taille. Elle se tient toujours à 2 mains même si elle est courte et les mouvements coulissants ne sont pas autorisés.

- **Fléaux :**

La taille maximum du fléau est de 1m20. La chaîne ne doit pas faire plus de 20cm et l'intégralité du fléau doit être protégée. Le fléau fait un point de dégât.

- **Bâtons et Bâtons de mage :**

Un bâton se tient obligatoirement à deux mains lors du coup. Le bâton mesure 2m maximum. Il fait un point de dégât et doit être entièrement protégé. La maîtrise et le port des bâtons magiques apportent un bonus en énergie magique aux lanceurs de sorts.

- **Arcs et arbalètes :**

Comme pour toute arme il faut maîtriser le tir de son arc ou arbalète. La flèche ou le carreau doit toucher l'adversaire et non lui faire mal ! Il n'est pas autorisé de parer avec un arc sauf si celui-ci est en mousse/latex. Dans tous les cas il est interdit de frapper avec un arc.

Une flèche ou un carreau fait 2pt de dégâts.

- **Armes de jet et projectiles :**

Toutes les armes de jet font 1pt de dégât. Elles doivent être lancées avec maîtrise afin de ne pas faire mal aux joueurs. Ces armes de jet peuvent être : Javeline, haches de lancer, dagues de lancer, imitations de rochers, de pierres ou encore de boulets, etc. ... Sur ses armes, seule la javeline peut dépasser 30cm et contenir une armature. Les armes doivent être faites uniquement de mousse et latex.

- **Boucliers :**

Les boucliers doivent être entièrement sécurisés de manière à ne pas endommager les armes des autres joueurs et à ne pas présenter de danger (avec des pointes apparentes ou des bords effilés, par exemple). Il est interdit de frapper volontairement avec un bouclier (sauf dans le cas de la compétence « projeter »).

- **Armes exotiques**

Si l'arme d'un joueur ne rentre pas dans l'une de ces catégories ou possède des caractéristiques spéciales, il doit en informer les organisateurs avant le jeu pour que ceux-ci déterminent les propriétés et dégâts de celle-ci.

## 2) Armure

Outre les 8 points de vie de base que possède chaque joueur, il est possible d'obtenir des points de défense supplémentaires avec des pièces d'armure et des protections. Chaque joueur a le droit de porter l'armure qui lui plaît dans la mesure où il a acheté le talent adéquat. En effet si le joueur ne possède pas le talent lié à l'armure, il peut la porter mais celle-ci n'apporte aucun bonus.

Dans le monde de Syranon, l'armure apporte un certain nombre de points d'armure qui sont assimilés à des « points de vie bonus ». On ne parlera jamais de dégâts « sans armure ». Lorsque vos points de vie descendent à 8 ou plus bas, c'est que vous ne possédez plus d'armure.

### Calcul des points d'armure :

Le corps est divisé en 4 parties : Les deux bras (ensemble), les deux jambes (ensemble), la tête, le torse. Chaque partie du corps accorde un certain nombre de points. Ces points donneront au final une valeur qu'il faudra ajouter à vos 8 points de vie de départ.

Grâce au tableau ci-dessous, le joueur peut déterminer les points attribués à chaque partie :

	Bras	Jambe	Torse
Armure légère	1	1	2
Armure moyenne	2	2	4
Armure lourde	3	3	6

**Attention pour le torse :** Si au moins une des deux épaules ne sont pas couvertes par l'armure un malus d'un point est imposé.

Grâce à cela, le joueur peut différencier l'armure entre ses différents membres, ce qui laisse de nombreuses combinaisons fantaisies. Il n'y a pas de cumul d'armure ! Quand vous portez deux armures au même endroit, vous choisissez les points de l'une OU de l'autre.

#### Pour mieux comprendre, voici 2 exemples :

**Exemple 1 :** Un ranger elfique possède un torse de cuir simple avec épaulières ainsi que deux brassards de cuir clouté. Le torse est noté à 2 (pas de malus car il y a les épaulières) et les deux bras sont notés à 2 au total. Cela donne un total de  $2+2=6$ . Résultat : Notre ranger elfique a  $8 + 6$  c'est-à-dire 14 PV.

**Exemple 2 :** Un guerrier orc, porte un plastron de maille un peu spécial qui couvre le torse mais pas les épaules. Il porte aussi des jambières de plate sur chaque jambe. Le torse est noté 3 car les épaules sont non couvertes. Les jambes sont notées 3 pour les deux. Cela donne un total de 6. Résultat : Notre guerrier orc aura donc  $8 + 6$  c'est-à-dire 14 PV.

#### Protections à la tête :

Les casques et autres protections à la tête n'apportent pas de points d'armure (car les coups sont interdits à la tête !) mais fournissent au porteur une immunité aux actions visant à assommer, si leurs protections couvrent l'intégralité du crâne !

#### Dégâts sur les armures et réparation :

Lorsque vous subissez des dégâts, ce sont toujours les points de défense apportés par l'armure qui sont perdus en premier. Ainsi, votre armure doit être détruite avant que vos points de vie ne soient affectés par d'éventuelles blessures. Vous ne pouvez récupérer vos points d'armure qu'avec des réparations auprès d'un forgeron, les soins seront inefficaces. Ainsi un joueur possédant 6 points de vie après un combat, et une armure de plate, qui est soigné remontera à 8 PV et pas plus. Pour le reste, il faudra réparer l'armure.

Lorsque votre armure est détruite, ou même juste endommagée, vous pouvez la faire réparer auprès d'un forgeron, qui sera bien souvent un PNJ. Celui-ci vous proposera les réparations contre une certaine somme d'argent qui varie selon le type d'armure et le nombre de pièces d'équipement. Le coût des réparations pourra être réduit en échange de minerais ou de certains services rendus. Lorsque votre bouclier est détruit par une compétence de combat ou un sort, vous devez également le faire réparer.

### 3) Machines

Certains qui auront du courage et de la détermination auront peut-être l'idée d'amener en Syranon leurs machines de guerres. Tout est possible mais il est préférable de prévenir les organisateurs avant en envoyant une photographie de l'engin. Bien sûr, la machine doit être sécurisée et doit aussi passer par l'homologation. Pour maîtriser une machine, il faut les talents adéquats. Ils vous seront précisés suivant la machine mais en général cela suivra le modèle suivant :

- Petite machine (type baliste : 2 servants ou 1 Maître + n'importe qui)
- Grosse machine (type catapulte ou trébucher : 2 servants et un maître ou 2 maîtres et n'importe qui).

Les dégâts occasionnés par une machine de guerre seront évalués par les organisateurs et communiqués aux joueurs qui manipulent l'arme et à ceux susceptibles d'en subir les tirs.

### 4) Techniques de combats

Certaines compétences donnent accès à des coups spéciaux en combat, pouvant désarmer un joueur, le repousser, le faire chuter, par exemple. Ces techniques de combat et sont présentées dans la liste des talents, à la fin de ce livre de règles. Un joueur possédant une ou plusieurs techniques de combats peut en utiliser **UNE** (et une seule) par affrontement parmi les différentes techniques qu'il maîtrise (et non une fois chaque technique de combat) en en annonçant clairement les effets aux autres joueurs qui en sont victimes. La compétence maîtresse d'arme permet d'augmenter le nombre de techniques de combats utilisable lors d'un affrontement. Certaines techniques de combat ne sont utilisables qu'avec une arme précise. Dans tous les cas, pour qu'une technique de combat soit efficace il faut que le coup porte.

## IV- Mécanismes et environnements de jeu

### 1) Lire et écrire

*Si dans la vraie vie, vous savez tous lire et écrire, il n'en est pas de même pour vos personnages. Les secrets des lettres est une discipline qu'une minorité de personne maîtrise et encore moins sont capables de parler une autre langue que la leur. Il existe cinq langues différentes en jeu :*

**-Alphabet humain:** L'alphabet humain est composé de 26 caractères simples (qui correspondent à notre alphabet latin utilisé ici même). Les hommes les utilisent pour former un langage compris et utilisé par toute population humaine et quasi-humaine, dans l'Empire et au-delà. De plus, de nombreuses peuplades non-humaines utilisent la langue humaine pour faciliter la communication et le commerce.

**-L'Elfique,** la Langue Elfe ou simplement l'Elfe. La langue du beau peuple est complexe, utilisant une difficile succession de caractères nombreux et souvent indissociables pour des non-initiés. Les Elfes sylvestres utilisent une forme plus "vieille" de cette langue que les Grands-Elfes du continent dont le parler a évolué au contact de l'humanité.

**-Les runes naines:** Le langage des nains est composé d'un certain nombre de runes et de pictogrammes étranges. Cette langue est également ardue à apprendre pour les autres peuples et demande des années d'entraînement. Cette langue est peu utilisée en dehors du royaume souterrain mais il est connu qu'utiliser ce langage antique est la plus grande flatterie que l'on puisse faire en s'adressant à un nain.

**-La langue sauvage** ou langue des peaux-vertes, langue des non-humains: Cette langue étrange est utilisée par les peuples ne vivant pas dans l'Empire que sont les orcs, les trolls et les gobelins. Même si ces trois races utilisent des variantes assez dissemblables de cette langue, la différence réside surtout dans sa prononciation et son orthographe. Connaitre la langue d'une de ces peuplades permet avec un peu d'esprit d'en saisir les autres.

**-La langue noire,** langue démoniaque ou langue sombre : Cette langue à l'origine obscure est utilisée par les démons. Elle est composée de lettres étranges qui forment des syllabes biscornues dont même la prononciation paraît malfaisante. Les démons et certaines races corrompues parlent cette abjecte langue mais elle sert surtout aux incantations, aux grimoires et aux prières aux dieux sombres.

**Pour savoir comment obtenir la maîtrise d'une langue, reportez-vous à la description des talents linguistiques.**

*Savoir lire n'est pas une compétence inutile en GJN Syranon puisqu'il existe bien souvent des dizaines de parchemins lisibles en jeu et qui sont utiles, parfois même indispensables, à la résolution de certaines quêtes. Le savoir est aussi le pouvoir et les vieux écrits peuvent révéler des secrets et vous apporter de grands avantages. De plus, ce genre de compétence vous permet de rédiger des lettres, de communiquer et de laisser des notes pour vous, vos compagnons ou d'autres joueurs et PNJ.*

## 2) Crochetage

Il y a différents niveaux du talent crochetage qui pourront être utilisés pendant le GN. Les détenteurs du talent crochetage posséderont une feuille de crochetage correspondant à leur niveau. Chaque élément à crocheter possède un cadenas à 3 ou 4 chiffres et un symbole. Sur la fiche de crocheteur, il y aura les symboles qui correspondent au code du cadenas. S'il y a des symboles que vous n'avez pas sur votre fiche c'est que votre niveau de crochetage est insuffisant.

Attention les chiffres des codes que vous posséderez pourront être dans le désordre ou vous ne pourrez posséder qu'une partie du code. A vous de chercher la bonne combinaison ensuite.

Les chiffres de vos codes pourront être soulignés ou pas. S'ils le sont c'est que le chiffre est à la bonne place.

**Exemple :** 1 2 3 4 : Chiffres dans le désordre

1 2 3 4 : Chiffres dans l'ordre

1 - - - : 1 seul chiffre à la bonne place

**Voici la description des niveaux :**

**Niveau 1 :** Possède les codes de niveau 1 dans le désordre + premier chiffre des codes de niveau 2 à la bonne place.

**Niveau 2 :** Possède les codes de niveau 1 en ordre + codes de niveau 2 dans le désordre + 1er chiffre des codes de niveau 3 à la bonne place

**Niveau 3 :** Possède les codes de niveau 1 et 2 en ordre + codes de niveau 3 en désordre. + 1er chiffre des codes de niveau 4

**Niveau 4 :** Possède les codes de niveau 1, 2 et 3 dans l'ordre + codes de niveau 4 en désordre.

De cette manière, les crocheteurs de différents niveaux peuvent s'entraider pour crocheter plus rapidement et facilement une serrure en mettant en commun leurs codes.

**Attention :** Toute personne peut tenter de crocheter une serrure, en particulier celles des coffres de groupes (voir la section correspondante). Néanmoins, sans talent de crochetage (et donc sans liste de code) l'opération peut s'avérer très longue et surtout infructueuse.

### 3) Désamorçage des pièges

Certains coffres, portes, couloirs ou objets de jeu sont piégés ! Lorsque vous ouvrez ces portes ou coffres, il se peut qu'une alarme sonore stridente retentisse, c'est le signe que vous avez déclenché un piège ! Les effets de celui-ci seront indiqués à côté du piège, sur le couvercle ou sur le fond du coffre par exemple, ou encore à côté de la porte. Le piège est symbolisé par un fil, que tout le monde peut remarquer.

Heureusement, si vous possédez le talent « piège » et que vous êtes assez habile, vous pourrez espérer désamorcer le piège et échapper à ses effets. Les détenteurs du talent se verront remettre une paire de ciseaux spéciaux en début de jeu, qui serviront à couper le fil du piège. Seul le détenteur du talent « piège » pourra couper le fil et il ne pourra le faire qu'avec les ciseaux remis par les organisateurs. S'il parvient à couper le piège et que l'alarme ne retentit pas, alors les joueurs n'auront pas à subir les effets. Si en revanche, un joueur capable de désamorcer des pièges ne prend pas garde et ouvre une porte ou un coffre trop brusquement et déclenche l'alarme, son talent est inefficace et les joueurs subiront les effets du piège ! De même s'il tente de couper le fil mais déclenche l'alarme, alors c'est qu'il n'est pas un aussi bon roublard qu'il ne le croit, il a commis une maladresse et les joueurs subissent les effets du piège !

Les alarmes sonores qui symbolisent les pièges sont des petits boîtiers qui produisent un bruit agaçant quand ils sont dégoupillés et vous devez donc, dans la mesure du possible, replacer la goupille au plus vite pour faire cesser ce bruit strident.

### 4) Herboristerie et Alchimie

Les potions permettent de récupérer des points de vie, des points de magie mais ont aussi certains effets puissants qui peuvent aider en jeu. Les potions peuvent être bues n'importe quand et par n'importe qui, qu'il possède un niveau du talent d'alchimie ou non. Les potions peuvent être prêtées à des alliés, sont échangeables au cours du jeu.

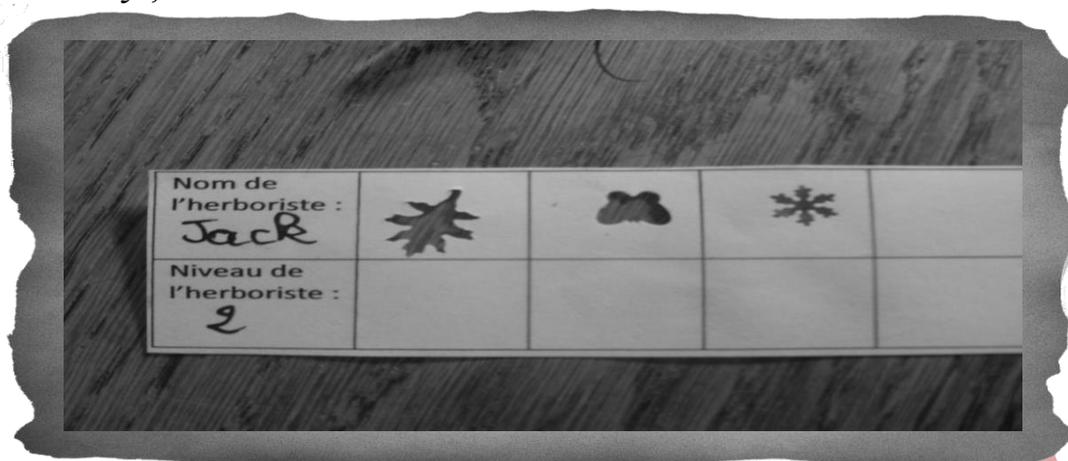
Pour en obtenir, vous pouvez en acheter à prix élevé auprès d'un alchimiste, qui sera le plus souvent un PNJ.

Certains joueurs peuvent cependant avoir la possibilité de ramasser des plantes pour confectionner des potions gratuitement. Pour cela ils doivent avoir le talent herboristerie mais doivent tout de même s'adresser au PNJ alchimiste/herboriste pour effectuer la transformation des ingrédients.

Pour récupérer vos ingrédients, il vous faudra aller les chercher dans l'univers du jeu. Les plantes sont matérialisées en jeu par des cartes présentant l'ingrédient en question. Pour les collecter en jeu, il faut réaliser des poinçons sur une carte donnée en début de jeu, à l'aide d'emporte-pièces. Chaque herboriste aura en sa possession une carte d'herboriste qui se présente ainsi :

Nom de l'herboriste :							
Niveau de l'herboriste :							

Chaque case libre, au nombre de 14, peut être marquée d'un type de plante, en poinçonnant directement sur la carte, de cette façon :



**Principe :** Vous ne pouvez poinçonner qu'une fois un même symbole sur la carte. Preuve que vous n'avez cueilli qu'une seule fois la plante. Bien sûr, il n'y aura en jeu qu'un seul poinçon d'un certain symbole. Donc si vous ramassez 10 plantes, il faut que les 10 symboles soient différents.

Chaque symbole correspond à une plante d'un certain niveau, allant de 1 à 3. Chaque perforatrice, présentera le nom de la plante ainsi que de son niveau. Vous ne pouvez cueillir des plantes que de votre niveau d'herboristerie ou inférieur à votre niveau. Une fois que vous avez récupéré les cartes de plantes correspondant à vos poinçons, rien ne vous empêche d'aller à nouveau cueillir la plante en question au même endroit qu'auparavant.

Quand vous le voulez, vous pouvez aller voir l'alchimiste qui vous échangera vos poinçons contre des cartes de plantes, les ingrédients indispensables à la réalisation de potions.

Les cartes de plantes peuvent être vendues, échangées entre les joueurs, trouvées en jeu, mais leur principale utilisation reste la confection de potions.

Pour réaliser des potions, il faut posséder le talent d'Alchimie.

Ce talent d'alchimie vous donne le droit d'utiliser le laboratoire d'Alchimie, situé au même endroit que l'échoppe de l'herboriste. Le fonctionnement de l'alchimie est assez simple : dans le laboratoire, au milieu des chaudrons et autres flacons, se trouve une machine dans laquelle vous devez insérer vos cartes de plantes. Une fois la première carte insérée, vous pouvez en insérer d'autres, une par une, jusqu'à un total de 7 cartes en tout. Si vous laissez un délai suffisant (une dizaine de secondes) sans insérer de carte, la combinaison d'ingrédients est validée et la machine d'alchimie va sortir un petit billet, que vous devrez déchirer pour l'emporter avec vous et qui indique quelle potion vous venez de réaliser et quels en sont les effets. Vous pouvez donner ce billet au PNJ alchimiste pour en bénéficier des effets immédiatement ou au contraire pour l'échanger contre une petite fiole, pour un usage ultérieur ou pour un autre joueur. C'est notamment utile dans le cas où vous avez produit un poison.

Toutes les potions du jeu sont buvables et sans risques. Vous devrez (et on vous en remercie d'avance) redonner les fioles vides à un organisateur durant le jeu ou à la fin du jeu.

Les effets de ces potions sont immédiats et très variés. Elles peuvent redonner des points de vie, restaurer des points de magie, accorder des bonus. Pour récupérer des points de magie, il est préférable de boire votre potion d'énergie magique devant un organisateur ou un PNJ approprié afin qu'il vous fournisse des points de magie.

L'alchimie est une science complexe et ancienne qui produit de nombreux élixirs, philtres et autres breuvages aux effets variés : antipoison, remède contre les maladies, fortifiant, etc. Les joueurs peuvent trouver en jeu de nombreuses recettes de potions qu'ils peuvent réaliser pour bénéficier de leurs effets magiques. Les plus inventifs peuvent également innover et proposer leurs propres recettes de potions et les concocter à leurs risques et périls !

L'alchimie est aussi la science des poisons ! Selon le personnage que vous incarnez, vous aurez sans doute la possibilité de confectionner des poisons. Les poisons se confectionnent comme les potions classiques, auprès de l'alchimiste. Les poisons peuvent être utilisés par n'importe qui, une fois confectionnés. Pour cela, il suffit de les faire ingurgiter, inconsciemment ou non, à un autre personnage.

### 5) Empoisonnement et maladies

Chaque poison en jeu possède un goût caractéristique, que les joueurs devront connaître et qui seront référencés sur une fiche récapitulative donnée à chaque participant. Ainsi, lorsque vous sentez un goût fort et inhabituel dans votre breuvage ou dans n'importe quelle substance absorbée, il est fort probable que vous ayez été empoisonnés. Vous devez donc appliquer les effets du poison qui vous a affecté. Certains poisons ont des effets limités dans le temps, d'autres n'ont un effet que sur l'instant : dans tous les cas, un antipoison ou un sort adéquat peut en faire cesser les effets.

Les principaux poisons sont les suivants :

-Goutte d'amnésie (Goût sauce soja) : Vous oubliez ce qu'il s'est passé durant le dernier sablier (trois minutes)

-Elixir de paralysie (Goût sel) : Vous êtes paralysés, vous pouvez parler mais êtes incapables de bouger le moindre membre pendant 1 sablier

-Foudroyant (Goût vinaigre) : Vous perdez tous vos points de vie et entrez en phase d'agonie

-Trouble-éveil (Goût menthe) : Endors pour un sablier (réveil en cas d'attaque)

Il est également possible de contracter des maladies en jeu. Si vous avez sur votre peau une tâche de peinture, c'est que vous avez été contaminé par une maladie ! Lorsque ce sera le cas, rendez-vous au poste des organisateurs, une carte de maladie présentant ses effets, sa durée et son moyen de contamination vous sera remise. Le plus souvent, un traitement adéquat ou un sort pourra faire cesser l'infection, d'autres maladies se soignent toutes seules au bout de quelques temps et d'autres encore sont létales...

## 6) Mentir et torturer

*Dans les GN Syranon, il n'existe aucune compétence nécessaire pour mentir. Les joueurs savent très bien le faire naturellement (Rappelez-vous quand vous avez dit à votre patron que vous serez absent ce vendredi en prétendant que vous aviez un week-end familial, alors que vous vous rendiez en GN). A vous d'être convainquant dans votre mensonge ! Ceci dit, demandez-vous si vous avez vraiment besoin de mentir en jeu. La clef de réussite de certaines quêtes peut passer par le dialogue avec d'autres groupes, et échanger des informations peut être capital.*

*Il n'existe pas non plus de compétences pour détecter le mensonge, ce sera à vous de déterminer si votre interlocuteur vous dit la vérité ou non.*

*De même, nul besoin de compétences pour torturer. Pour cela, menacer un adversaire avec une arme et lui infliger des dégâts en lui posant des questions sera un bien meilleur moment de role-play que de comparer des niveaux de compétences. Et pourquoi ne pas essayer d'assommer la personne que vous souhaitez torturer puis la ligoter pour ensuite la torturer ?*

*Pour résister à la torture, il n'existe pas non plus de talents : à vous de voir si votre personnage va se laisser mettre à mort sans rien révéler ou s'il va cracher le morceau au premier coup de dague.*

## 7) Bourse blanche et vol

*La bourse blanche est une bourse que possède chaque joueur. Cette bourse doit contenir les richesses du jeu comme le coffre de groupe. Elle peut être volée à l'arrachée, coupée discrètement ou vidée de son contenu. Cette bourse doit être de couleur blanche obligatoire et sera fournie par les organisateurs. Cette bourse doit être attachée visiblement sur le joueur avec une cordelette fournie par les organisateurs au début du jeu, le plus souvent à la ceinture du personnage. Le voleur peut soit discrètement en voler le contenu soit tirer d'un coup sec dessus pour en rompre les attaches fragiles soit en découper les attaches avec une petite paire de ciseaux sécurisées fournie par les organisateurs. Les possessions de jeu doivent toujours se trouver soit dans la bourse des joueurs, soit dans le coffre de groupe. Si un joueur perd ou se fait dérober sa bourse blanche, il doit en obtenir une nouvelle auprès des organisateurs.*

## 8) Coffre de groupes et protections

*Chaque groupe de jeu possède un coffre en bois fourni et placé par les organisateurs : celui-ci se trouvera devant leur campement, bien en évidence et ne peut être déplacé. Les possessions, argent et objets de jeu, devront toujours se trouver soit dans le coffre soit sur l'un des joueurs, notamment dans sa bourse blanche. Chaque coffre sera fermé par un cadenas à trois chiffres, dont le code figurera sur les fiches des joueurs du groupe. Il sera possible aux joueurs des autres groupes de crocheter ce cadenas et de voler le contenu de votre coffre. La difficulté d'ouverture de coffre peut évoluer en cours de jeu, par des quêtes ou des événements spéciaux. Aucun joueur extérieur au groupe ne possédera le code de votre coffre, et le temps de crochetage du coffre permet de simuler le temps accordé au pillage du camp.*

## V- Magie

La magie est très grandement présente en Syranon et le don de la magie n'est pas si rare que cela. Cette force surnaturelle se manifeste de très nombreuses façons. Il faut distinguer la magie divine, dont la puissance provient des dieux et qui est l'expression de l'extrême foi de ses pratiquants, de la magie profane, qui induit une maîtrise des éléments naturels, comme le feu ou la foudre.

Dans l'Empire, la magie profane est pratiquée par des magiciens assermentés, formés à la Cité-Mage. Certains sorciers humains n'ont pas bénéficié d'un apprentissage dans les règles et pratiquent illégalement la magie, surtout dans les colonies. Les druides pratiquent la magie et les elfes n'ont pas toujours besoin d'une licence de magie. Chez les peuples sauvages, les chamans pratiquent aussi bien la magie profane que la magie divine. Cette dernière est l'apanage des prêtres pour les hommes et les elfes.

### 1) Utiliser la magie

En Syranon les points magiques sont représentés sous forme de pétards. Chaque sort coûte un seul pétard. Le nombre de points magiques disponibles varie suivant le niveau du pratiquant. Les points de magie sont alloués pour le jeu et ne seront donc PAS régénérés naturellement en cours de jeu.

Jeter un sort : Si vous pratiquez la magie, vous aurez à votre disposition suivant votre niveau de magie, des cartes représentant les sorts que vous pourrez lancer au cours du jeu : il ne vous sera pas possible, sauf cas exceptionnel, d'en récupérer en jeu. Pour lancer un sort il suffit de crier le sort et son effet et de claquer un pétard en montrant la ou les cibles de votre sort, et de déchirer la carte correspondant à ce sort.

Contrer un sort : A partir du moment où la personne maîtrise le talent « contre-sort », elle peut contrer n'importe quel sort sauf ceux de niveau 4 et 5 pour le prix de 2 points magiques. Pour ce faire, il suffit de crier : « Contre sort » et de faire péter 2 pétards.

Le nombre de points magique dépend de votre niveau de maîtrise magique et des bonus que vous pouvez obtenir avec certains objets ou talents. Il reste possible de récupérer des points de magie à l'aide des potions ou bien avec des événements spécifiques en jeu, mais les cartes ne sont normalement pas récupérables, elles représentent la limite naturelle de chaque personnage à utiliser la magie.

Certains sorts ont un effet sur la durée. Dans un GN Syranon, il y a deux unités de temps différentes : la première est courte, de 10 secondes, il suffit alors lentement de compter jusqu'à 10 (pour avoir une durée correcte de ces dix secondes, il faut avoir le temps de prononcer un mot de trois syllabes. Exemple : un goblin, deux gobelins, trois gobelins, quatre gobelins, etc.). La seconde unité, plus longue, correspond à un sablier c'est-à-dire 3mn. On conseille vivement aux mages d'avoir leur sablier avec eux.

Dans tous les cas, la durée d'effet d'un sort doit être clairement annoncée par son lanceur, tout comme les effets.

#### Pourquoi lancer des sorts parait-il si complexe ?

Pratiquer la magie demande aux joueurs un investissement supplémentaire. En effet, la magie est puissante mais aussi difficile à maîtriser. C'est pourquoi lancer un sort demande tant d'opérations complexes (désigner la cible, crier le nom et les effets, qui représentent l'incantation, déchirer la carte et faire exploser le point-pétard de magie), car ces opérations symbolisent toute la concentration nécessaire qu'un mage doit déployer pour parvenir à utiliser les arts occultes. Celui lui demande du temps, souvent ses deux mains libres et il n'est pas en mesure de lancer des dizaines de sorts à la minute, ni d'en lancer au cœur de la mêlée entre deux coups d'épée qu'il donne !

## 2) Domaines de magie

Lors de la création de votre personnage si vous usez de magie vous devrez choisir un domaine avec sa simple description sans en connaître les détails des sorts. Ensuite, une fois choisis, vos sorts vous seront communiqués.

Lorsque vous augmentez votre niveau de magie, vous pouvez soit :

-Vous vous perfectionnez dans votre domaine et dans ce cas vous augmentez votre niveau dans un domaine que vous possédez déjà.

-Vous vous diversifiez, dans ce cas vous pouvez découvrir le niveau 1 d'un autre domaine

Ainsi un mage de niveau 4 pourra avoir des sorts jusqu'au niveau 4 d'un domaine ou avoir le premier niveau de magie de quatre domaines différents, mais pourrait aussi posséder deux domaines de magies au niveau 2 ou encore un domaine de magie de niveau 3 et un second au niveau 1.

Les domaines de **magie profane** sont les suivants : Feu, Glace, Foudre, Eau, Air, Nature, Terre

Les domaines de **magie divine** sont les suivants : Toussaint, Valenas, Isfendras, Udriil, Tornak, Kok'Palus, Kazraghal, Irasfâl, Sépulcre, Poltär

Pour plus de précisions sur la religion et les domaines de magies, lisez l'**aide de jeu relative à la magie et le livre du monde**.

Ainsi, les **mages, druides et chamans** non divins ont le choix entre tous les domaines de magie profanes.

Les adeptes de la magie divine ne peuvent utiliser que le seul domaine de leur dieu et ne peuvent donc qu'augmenter celui-ci. Pour les **prêtres** et **chamans** divins, ils ont accès à un domaine de magie divine et devront toujours s'y tenir.

## VI- Talents

### 1) Introductions aux talents

*Le système d'expérience en Syranon fonctionne sur des talents. Ainsi lorsque vous vous distinguez, que vous gagnez une bataille, réalisez une quête, etc. vous gagnez des points de talents. Vous pouvez ensuite utiliser ses points pour acheter des compétences dont vous pourrez vous servir en jeu.*

*Les coûts des talents varient suivant la classe de votre personnage. Ainsi par exemple un guerrier aura plus de difficulté à apprendre la magie ou à lire une langue qu'un druide. En revanche un mage aura plus de difficulté à apprendre à porter une armure qu'un guerrier ou à tirer à l'arc.*

*La liste des talents n'est pas exhaustive ! Elle sera d'ailleurs surement complétée au fur et à mesure de l'évolution du GN afin de rendre chaque classe équitable. Néanmoins, il y aura certainement un jour une limite à l'agrandissement de cette liste car nous ne voulons pas de grosses différences entre un nouveau joueur et un vétéran.*

*Lors de la création d'un personnage, vous disposerez de 8 points de talents. Vous gagnerez le reste lors des GN Syranon. Pour acheter un talent regardez dans le tableau plus bas la valeur, pour votre classe, du talent.*

*Certains joueurs qui ont déjà foulé le monde de Syranon possèdent davantage de points de talent, acquis au cours de leurs aventures précédentes. Ces points de talents bonus, ou d'expérience, sont attachés aux joueurs et non aux personnages ! Ainsi, même si votre dernière incarnation a trouvé la mort, si vous avez déjà combattu en Syranon lors d'une vie antérieure ou si vous changez simplement de personnage, vous conservez ces points d'expérience accumulés. Avoir servi dans les rangs des PNJ accorde aussi de l'expérience pour un futur personnage joueur. Pour connaître votre total de points d'expérience, contactez les organisateurs et indiquez-leur à quels opus de Syranon vous avez déjà participé.*

### 2) Description des talents

#### a) Magie

##### - Magie Niveau 1

*Ce talent permet à un personnage lanceur de sort d'accéder au premier niveau d'un domaine de magie selon les réglementations en vigueur.*

##### - Magie Niveau 2

##### Requis : Magie Niveau 1

*Ce talent permet à un personnage lanceur de sort d'améliorer d'un niveau un domaine de magie déjà possédé ou d'acheter le premier degré d'un autre.*

- **Magie Niveau 3**

Requis : Magie Niveau 2

Ce talent permet à un personnage lanceur de sort d'améliorer d'un niveau un domaine de magie déjà possédé ou d'acheter le premier degré d'un autre.

- **Magie Niveau 4**

Requis : Magie niveau 3

Ce talent permet à un personnage lanceur de sort d'améliorer d'un niveau un domaine de magie déjà possédé ou d'acheter le premier degré d'un autre.

- **Magie niveau 5**

Requis : Magie Niveau 4

Ce talent permet à un personnage lanceur de sort d'améliorer d'un niveau un domaine de magie déjà possédé ou d'acheter le premier degré d'un autre.

- **Détection magique**

Ce talent permet de déterminer si un objet est magique et permet aussi de savoir si une personne pratique ou non la magie.

- **Concentration niveau 1**

Requis : Magie Niveau 1

Ce talent permet au lanceur de sort de bénéficier de 3 points magiques supplémentaire.

- **Concentration niveau 2**

Requis : Concentration Niveau 1

Ce talent permet au lanceur de sort de bénéficier de 3 points magiques supplémentaire.

- **Concentration niveau 3**

Requis : Concentration Niveau 2

Ce talent permet au lanceur de sort de bénéficier de 3 points magiques supplémentaire.

- **Contre-sort.**

Requis : Magie Niveau 1

Ce talent permet d'ignorer les effets d'un sort au prix de deux points d'énergie magique. Les sorts de niveaux 4 et 5 sont annoncé « imparables » et ne peuvent être contrés.

6) **Amures**

- **Port d'Armure légère**

Ce talent permet de porter des armures et des protections en cuir, en peau, en tissu renforcé, ou en autres matières légères. Si vous avez un doute sur le niveau de votre armure, contactez les organisateurs qui vous l'indiqueront.

- **Port d'Armure moyenne.**

Ce talent permet de porter des armures et des protections en cuir clouté renforcé, écailles métalliques, ou autres matières renforcées rigides. Si vous avez un doute sur le niveau de votre armure, contactez les organisateurs qui vous l'indiqueront.

- **Port d'Armure lourde**

Ce talent permet de porter des armures et des protections en maille, plate ou toutes autres matières métalliques. Si vous avez un doute sur le niveau de votre armure, contactez les organisateurs qui vous l'indiqueront.

- **Port de la robe magique**

Ce talent permet de porter des robes et des bures magiques qui n'offrent aucune protection mais procurent un bonus d'énergie magique.

c) **Armes**

- **Utilisation Petits Projectiles**

Ce talent permet au joueur de se servir de petits projectiles comme des dagues ou des haches de lancer.

- **Utilisation Gros Projectiles**

Ce talent permet au joueur de se servir de gros projectiles comme des javelines, des rochers ou d'autres objets en mousse.

- **Utilisation armes à une main**

Ce talent permet au joueur de se servir d'épée, de lames, de haches, de masses, marteaux, massues ou de toute autre arme qui peut se brandir à une seule main.

- **Utilisation armes courtes**

Ce talent permet au joueur de se servir d'armes courtes, telles les dagues, les couteaux ou d'autres lames de petites tailles.

- **Utilisation arc**

Ce talent permet au joueur de se servir d'arcs pour tirer des flèches en combat

- **Utilisation arbalètes**

Ce talent permet au joueur de se servir d'arbalètes pour tirer des carreaux en combat

- **Utilisation Bâton magique**

Ce talent permet au joueur lanceurs de sorts de se servir de bâtons magiques ou d'armes équivalentes tels que les sceptres.

- **Utilisation Bâton de combat**

Ce talent permet au joueur lanceurs de sorts de se servir de bâtons de combats

- **Utilisation Lances**

Ce talent permet au joueur de se servir de lances

- **Utilisation Bouclier s**

Ce talent permet au joueur de se servir de boucliers en combat.

- **Utilisation armes exotiques**

Ce talent permet au joueur de se servir d'armes n'entrant dans aucunes autres catégories.

- **Utilisation armes à deux mains**

Ce talent permet au joueur de se servir d'épées, de lames, de haches, de masses, de massues et de marteaux ou de toutes armes qui peuvent se brandir à deux mains.

Donne également accès aux armes bâtarde.

**d) Coups spéciaux**

- **Endurance**

Ce talent donne au personnage un point de vie supplémentaire permanent

- **Force**

Ce talent donne au personnage le pouvoir d'infliger un maximum de dégâts en combat au corps à corps. Le coup porté avec une arme de corps à corps est augmenté d'un point de dégâts. Ceci est une technique de combat.

- **Tir en puissance**

Ce talent permet au personnage d'infliger davantage de dégâts à distance. Une utilisation fructueuse de projectiles ou d'armes de tir provoque un point de dégât supplémentaire à la cible. Ceci est une technique de combat.

- **Ambidextrie**

Ce talent permet au personnage de tenir une arme dans chaque main.

- **Assommer**

Ce talent permet au personnage d'en assommer un autre en frappant doucement sur l'arrière de son crâne avec une arme contondante sécurisée (pommeau d'épée, marteau...). Attention, les coups au visage ou douloureux sont strictement interdits. Vous devez arriver derrière elle sans que celle-ci ne se doute de vos intentions. La victime est inconsciente durant un sablier, et se réveille si elle subit des dommages. Les porteurs de casques sont immunisés à cette technique. Ceci est une technique de combat.

- **Brise-bouclier :**

Ce talent permet à un personnage de rendre inefficace le bouclier d'un adversaire. Celui-ci doit lâcher son bouclier. Ceci est une technique de combat.

- **Projeter :**

Ce talent permet à un personnage de repousser un adversaire de trois pas en lui assénant un coup de bouclier si celui-ci est sécurisé. Ceci est une technique de combat.

- **Fauchage :**

Ce talent permet à un personnage de faire momentanément un adversaire en le frappant aux jambes. Celui-ci doit au moins mettre un genou à terre et peut ensuite se relever. Ceci est une technique de combat.

- **Désarmer :**

Ce talent permet à un personnage, une fois par combat, d'ôter l'arme des mains d'un adversaire. Celui-ci doit lâcher son arme mais peut la ramasser ensuite. Ceci est une technique de combat.

- **Assassinat :**

Requis Utilisation arme courte

Ce talent permet d'assassiner un personnage dans des conditions bien particulières. Il faut se placer derrière sa victime, sans que celle-ci ne consiente de votre présence ou de vos intentions, en posant une dague sur sa nuque et une main sur son épaule, et déclarer à sa victime « assassinat ». Celle-ci perd alors l'intégralité de ses points de vie et **meurt, sans passer par la phase d'agonie**. Le porte d'un gorgerin ou d'une protection suffisante à la nuque protège des assassinats. Ceci est une technique de combat.

- **Maitre d'arme niveau 1 :**

Ce talent permet d'effectuer une technique de combat supplémentaire par affrontement, soit un total de 2 par combat.

- **Maitre d'arme niveau 2 :**

Nécessite Maitre d'arme niveau 1

Ce talent permet d'effectuer une technique de combat supplémentaire par affrontement, soit un total de 3 par combat.

- **Maitre d'arme niveau 3 :**

Nécessite Maitre d'arme niveau 2

Ce talent permet d'effectuer deux techniques de combat supplémentaire par affrontement, soit un total de 5 par combat.

- **Sang-Froid :**

Ce talent permet de résister aux effets de terreur, de recul et de fuite, notamment des sortilèges, à raison d'une fois par jour. Le joueur désirant ainsi résister doit annoncer « Sang-froid ».

e) Talents naturels

- **Expertise.**

Ce talent permet au personnage de connaître, via une liste remise en début du jeu, le prix moyen de nombreux bien courants et services, mais aussi d'estimer en jeu la valeur d'un objet et d'en découvrir les secrets (fabrication, fonctionnement, histoire...) en évaluant l'objet en présence d'un organisateur.

- **Lire/écrire niveau 1.**

Ce talent permet au personnage de lire des livres, grimoires ou parchemin et d'en rédiger dans sa langue natale.

Soit : Alphabet humain pour les humains et les barbares. Elfique pour Elfes Sylvestres et Grands-Elfes. Runes naines pour les nains. Langue sauvage pour les orcs, trolls et gobelins.

Il est impératif d'avoir ce talent pour pouvoir acquérir les suivants. Il faut parler sa langue natale avant d'en apprendre une étrangère. Un background désiré peut justifier une langue natale différente de celle par défaut.

- **Lire/écrire niveau 2.**

Requis Lire/écrire niveau 1.

Ce talent permet au personnage de lire des livres, grimoires ou parchemin et d'en rédiger dans une langue étrangère apprise parmi l'elfique, l'alphabet humain ou les runes naines. Une autre langue peut être choisie si elle est justifiée. Les barbares peuvent apprendre la langue sauvage en seconde langue.

- **Lire/écrire niveau 3.**

Requis Lire/écrire niveau 2

Ce talent permet au personnage de lire des livres, grimoires ou parchemin et d'en rédiger dans une langue étrangère apprise parmi toutes les langues disponibles.

- **Soins Niveau1**

Ce talent permet au personnage d'en soigner un autre. Le soigneur doit être en position fixe au contact de sa cible. Il peut s'il le désire mimer des gestes de soins. L'action dure le temps d'un sablier que le personnage devra avoir avec lui. Au terme de ce laps de temps, la cible récupère 2 points de vie. Ce talent ne fonctionne pas sur les morts.

- **Soins Niveau2**

Requis Soins Niveau 1

Ce talent permet au personnage d'en soigner un autre. Le soigneur doit être en position fixe au contact de sa cible. Il peut s'il le désire mimer des gestes de soins. L'action dure le temps d'un sablier que le personnage devra avoir avec lui. Au terme de ce laps de temps, la cible récupère 4 points de vie. Ce talent ne fonctionne pas sur les morts.

- **Soins Niveau3**

Requis Soins Niveau 2

Ce talent permet au personnage d'en soigner un autre. Le soigneur doit être en position fixe au contact de sa cible. Il peut s'il le désire mimer des gestes de soins. L'action dure le temps d'un sablier que le personnage devra avoir avec lui. Au terme de ce laps de temps, la cible récupère 8 points de vie ou la totalité de ses points de vie si la cible en possède plus que 8. Ce talent ne fonctionne pas sur les morts.

- **Herboristerie niveau 1 :**

Ce talent permet de trouver, identifier et récolter dans la nature des ingrédients courants, de niveau 1.

- **Herboristerie niveau 2 :**

Requis Herboristerie niveau 1

Ce talent permet de trouver, identifier et récolter dans la nature des ingrédients inhabituels, de niveaux 1 et 2.

- **Herboristerie niveau 3 :**

Requis Herboristerie niveau 2

Ce talent permet de trouver, identifier et récolter dans la nature des ingrédients rares et puissants, de niveau 1 à 3

- **Alchimie niveau 1 :**

Donne accès à la machine d'alchimie et donc à la fabrication de potions. Le joueur connaît dès le début du jeu quelques recettes basiques.

- **Alchimie niveau 1 :**

Requis Alchimie niveau 1

Donne accès à la machine d'alchimie et donc à la fabrication de potions. Le joueur connaît dès le début du jeu de nombreuses recettes simples mais aussi quelques-unes plus complexes.

- **Alchimie niveau 3 :**

Requis Alchimie niveau 2

Donne accès à la machine d'alchimie et donc à la fabrication de potions. Le joueur connaît dès le début du jeu de multiples recettes de tous niveaux de difficulté.

- **Botanique :**

Requis Herboristerie niveau 1

Ce talent permet au joueur de bénéficier d'un certain nombre d'ingrédients alchimiques dès le début du jeu et lui donne le droit de cultiver jusqu'à 4 espèces de plantes dans des pots.

f) Talents mécaniques

- **Crochetage niveau 1**

Ce talent permet de prétendre au crochetage des serrures les plus simples. Pour une description de l'utilisation de ce talent, rendez-vous dans la rubrique associée plus haut.

- **Crochetage niveau 2**

Crochetage niveau 1 requis.

Ce talent permet au personnage de prétendre au crochetage des serrures classiques. Pour une description de l'utilisation de ce talent, rendez-vous dans la rubrique associée plus haut.

- **Crochetage niveau 3**

Crochetage niveau 2 requis.

Ce talent permet au personnage de prétendre au crochetage de la plupart des serrures. Pour une description de l'utilisation de ce talent, rendez-vous dans la rubrique associée plus haut.

- **Crochetage niveau 4**

Crochetage niveau 3 requis.

Ce talent permet au personnage de prétendre au crochetage de quasiment toutes les serrures, même les plus complexes. Pour une description de l'utilisation de ce talent, rendez-vous dans la rubrique associée plus haut.

- **Pièges niveau 1 :**

Ce talent permet à un personnage de tenter rendre inefficace de petits mécanismes et pièges. Il se voit doter d'une paire de ciseaux pour couper les fils des pièges mais ce talent ne garantit pas la réussite automatique du désamorçage. Pour une description de l'utilisation de ce talent, rendez-vous dans la rubrique associée plus haut.

- **Pièges niveau 2 :**

Pièges niveau 1 requis

Ce talent permet à un personnage de tenter rendre inefficace de petits mécanismes et pièges. Pour une description de l'utilisation de ce talent, rendez-vous dans la rubrique associée plus haut. Il peut en outre fabriquer jusqu'à trois pièges en jeu et les poser pour piéger une porte ou un coffre.

- **Servant d'armes de siège :**

Ce talent permet au personnage de servir auprès d'un chef d'armes de siège pour manipuler ce type d'engins.

- **Chef d'armes de siège :**

Requis Servant d'armes de siège

Ce talent permet de diriger des servants pour la manipulation de ce type d'engins.

### 3) Coûts des talents

	<i>Mage</i>	<i>Prêtre</i>	<i>Druide</i>	<i>Chaman</i>	<i>Guerrier</i>	<i>Roublard</i>	<i>Rôdeur</i>
<b><u>Magie</u></b>							
<i>Magie niveau 1</i>	1	1	1	1	5	5	5
<i>Magie niveau 2</i>	3	3	3	3	10	10	10
<i>Magie niveau 3</i>	5	5	5	5	15	15	15
<i>Magie niveau 4</i>	7	7	7	7	20	20	20
<i>Magie niveau 5</i>	10	10	10	10	25	25	25
<i>Concentration niveau 1</i>	1	1	1	1	3	3	3
<i>Concentration niveau 2</i>	2	2	2	2	5	5	5
<i>Concentration niveau 3</i>	3	3	3	3	7	7	7
<i>Contre-Sort</i>	2	2	2	2	4	4	4
<i>Détection magique</i>	1	1	1	1	X	X	X
<b><u>Armures</u></b>							
<i>Port armure légère</i>	3	3	3	3	1	2	1
<i>Port armure moyenne</i>	5	5	5	5	2	4	3
<i>Port armure lourde</i>	8	8	8	8	5	7	6
<i>Port robe magique</i>	1	1	1	1	X	X	X
<b><u>Armes</u></b>							
<i>Util. Petits Projectiles</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Util. Gros Projectiles</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Util. Armes courtes</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Util. Armes à un main</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Util. Arc</i>	5	5	5	5	3	3	1
<i>Util. Arbalète</i>	5	5	5	5	3	3	1
<i>Util. Bâton magiques</i>	1	1	1	1	X	X	X
<i>Util. Bâton de combat</i>	X	X	X	X	1	1	1
<i>Util. Lances</i>	3	3	3	3	1	3	2
<i>Util. Armes à deux mains</i>	3	3	3	3	2	3	3
<i>Util. Armes exotiques</i>	2	2	2	2	1	2	2
<i>Util. Bouchier</i>	4	4	4	4	1	2	1

## Coups spéciaux

<i>Ambidextrie</i>	4	4	4	4	2	2	2
<i>Assommer</i>	4	4	4	4	2	2	3
<i>Briser-Bouclier</i>	5	5	5	5	3	4	4
<i>Désarmer</i>	4	4	4	4	2	3	3
<i>Assassinat</i>	4	4	4	4	3	1	3
<i>Endurance</i>	6	6	6	6	3	5	4
<i>Projeter</i>	5	5	5	5	2	4	3
<i>Fauchage</i>	3	3	3	3	2	2	2
<i>Force</i>	8	8	8	8	4	6	6
<i>Tir en puissance</i>	8	8	8	8	6	6	3
<i>Vol à l'arrachée</i>	5	5	5	5	4	1	3
<i>Maitre d'arme niveau 1</i>	3	3	3	3	1	2	2
<i>Maitre d'arme niveau 2</i>	5	5	5	5	2	4	4
<i>Maitre d'arme niveau 3</i>	7	7	7	7	3	6	6
<i>Sang-froid</i>	3	3	3	3	1	2	2

## Talents Naturels

<i>Expertise</i>	2	2	2	2	3	1	2
<i>Soins 1</i>	2	1	2	1	4	3	3
<i>Soins 2</i>	4	2	4	3	6	5	5
<i>Soins 3</i>	6	4	6	5	8	7	7
<i>Herboristerie 1</i>	1	1	1	1	2	2	2
<i>Herboristerie 2</i>	3	3	2	2	4	4	3
<i>Herboristerie 3</i>	5	5	3	4	6	6	5
<i>Alchimie 1</i>	2	2	1	1	3	3	2
<i>Alchimie 2</i>	3	3	2	3	6	6	3
<i>Alchimie 3</i>	4	4	3	5	9	9	5
<i>Botanique</i>	4	4	2	3	5	5	3
<i>Lire/Ecrire 1</i>	1	1	1	1	2	2	2
<i>Lire/Ecrire 2</i>	2	2	2	3	4	4	4
<i>Lire/Ecrire 3</i>	3	4	4	5	7	7	7

## Talents

### Mécaniques

<i>Pièges niveau 1</i>	3	3	3	3	4	2	3
<i>Pièges niveau 2</i>	6	6	6	6	8	4	6
<i>Crochetage niveau 1</i>	3	3	3	3	4	1	2
<i>Crochetage niveau 2</i>	5	5	5	5	6	2	4
<i>Crochetage niveau 3</i>	7	7	7	7	8	3	6
<i>Crochetage niveau 4</i>	9	9	9	9	10	4	8
<i>Servant arme de siège</i>	3	3	3	3	4	3	3
<i>Maitre arme de siège</i>	6	6	6	6	8	6	6

### Exemples d'achats de compétences :

► -Orhim est un guerrier nain qui débute son premier GN, il dispose donc de 8 points d'expérience à dépenser. Comme Orhim dispose d'un bouclier, d'une hache à une main, mais aussi d'une dague, il décide d'acheter ces 3 maîtrises pour utiliser ses armes au combat. Etant un guerrier, il est aisé pour lui d'apprendre le maniement des armes, et chaque compétence d'utilisation d'arme lui coûte un point d'expérience, donc trois au total. Il lui reste donc cinq points d'expérience à dépenser. Il peut les économiser jusqu'à une date ultérieure pour acheter une compétence qui coûte trop chère pour qu'il l'obtienne dans l'immédiat. Mais Orhim aimerait porter des pièces d'armures en cuir clouté dont il dispose. Il achète donc la compétence « port d'armure moyenne » à 2 points d'expérience qui lui permet de porter des armures en cuir clouté. Pour parfaire son entraînement, et pouvoir utiliser sa dague en même temps que sa hache, il apprend « ambidextrie » à 2 points d'expérience ainsi que la compétence martiale « désarmer » à deux points d'expérience pour avoir le dessus sur ses adversaires. Il a dépensé tous ses points d'expérience, il est fin prêt pour se lancer dans l'aventure.

► -Marine est une magicienne elfe qui débute également dans l'aventure, et dispose, elle aussi, de 8 points d'expérience à dépenser. Sa première préoccupation est de lancer des sortilèges, elle apprend donc directement « Magie niveau 1 » à 1 point d'expérience. Avec ce talent, elle peut apprendre le premier niveau d'une maîtrise de magie et elle choisit donc la magie du feu et devient à même d'utiliser tous les sorts de niveau 1 de ce domaine. Elle estime que ce niveau de magie représente déjà une grande complexité pour sa première excursion dans le monde de Syranon et décide ne pas faire apprendre de nouveaux sorts tirés d'un autre domaine ou d'un niveau supérieur de la magie du feu. Elle veut cependant pouvoir lancer des sorts de manière fréquente et achète le talent « concentration » à 2 points d'expérience, ce qui augmente le nombre de point de magie quotidienne à sa disposition. Elle souhaite ensuite pouvoir utiliser ses armes qui sont un bâton magique et une épée à une main. Elle achète ces deux compétences de maîtrise à un point d'expérience chacun, ce qui lui coûte finalement 2 points d'expérience. Il lui en reste donc 3. Elle achète la compétence « soin niveau 1 » à 2 points d'expérience pour pouvoir sauver ses compagnons blessés ou même se soigner ses propres blessures. Elle décide de conserver le point d'expérience qui lui reste, qui sera ajouté à ceux qu'elle gagnera plus tard.

Merci d'avoir pris connaissances des règles du GN Syranon pour cette saison 2019. Si toutefois, une incompréhension subsiste ou une question reste sans réponse, veuillez adresser un message à l'adresse mail suivante : [Syranon@hotmail.fr](mailto:Syranon@hotmail.fr).