

LES CHRONIQUES DE
Syrranon

Livre de règles
Édition 2022

Introduction aux jeux de rôles grandeur nature :.....	3
Notes préliminaires.....	4
Les Orgas.....	4
Le hors-jeu.....	4
Le temps.....	4
I- Votre personnage.....	5
1) Race.....	5
2) Classe.....	7
3) Alignement.....	9
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.....	12
III- L'Équipement.....	13
1) Arme.....	13
2) Armure.....	15
3) Techniques de combat.....	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 maladie.....	21
6) Mentir et torturer.....	21
7) Bourse blanche et vol.....	22
8) Coffre de groupes et protection.....	22
V- Magie.....	23
1) Utiliser la magie.....	23
2) Domaines de magie.....	24
VI- Talents.....	25
1) Introduction aux talents.....	25
2) Description des talents.....	26
3) Coûts des talents.....	34

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 toutes et tous, nous vous remercions de bien vouloir prendre connaissance de l'intégralité du règlement et des consignes de sécurité ainsi que des principes de jeu basiques. Le jeu de rôle grandeur nature - simplifié par GN - est une expérience collective et immersive le temps d'un week-end.

L'association : « Les Chroniques de Syranon », vous convie à partager cette aventure avec nombre d'autres joueuses et 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 les meilleures conditions, quelques règles simples sont de rigueur et sont présentées ici.

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 indifférentes et indifférents.

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)
- 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 des équipements:

- 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
- Armures et tenues de jeu ne doivent pas comporter d'éléments dangereux, pouvant blesser ou détériorer l'équipement d'autres participants

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, respecter les emplacements autorisés par les organisateurs

Il est évident que si des joueurs enfreignent délibérément ces consignes, ils seront sanctionnés.

Notes préliminaires

Les Orgas

Le terme « Orgas » désigne les organisatrices et organisateurs du GN, vous les reconnaîtrez facilement, ils/elles sont là pour aider les joueuses/joueurs et planifier le bon déroulement des événements. C'est aux Orgas 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 organisatrices et organisateurs ni de les prévenir pour rien.

Les Orgas ne combattent pas. Ils peuvent vous exclure de l'activité, de la bataille ou toutes autres situations et peuvent même tuer votre personnage ! Ils/elles sont là pour vous épauler tout au long de l'aventure et valider vos actions en jeu. Ils/elles font appliquer les règles et s'assurent que personne ne les enfreint délibérément. Les décisions des Orgas sont sans appels, elles ne peuvent pas être contestées. Rappelez-vous que les organisatrices et organisateurs sont là pour encadrer le jeu, assurer qu'il se déroule bien et que vous vous amusez, ils/elles ne sont pas là pour nuire à votre plaisir.

Le hors-jeu

Dès le début du jeu, les joueuses et joueurs sont considéré(e)s comme étant en jeu, ils/elles deviennent leur personnage et agissent en tant que tels avec tous les autres participant(e)s à l'exception des Orgas et cela jusqu'à l'annonce de fin de jeu, sans interruption.

Néanmoins, certaines situations peuvent exiger qu'une joueuse ou un joueur sorte du cadre du jeu, étant alors considéré(e) comme « hors-jeu » et n'existant plus momentanément dans le déroulement du GN. Pour ce 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 PC Orgas. En outre, les joueuses et joueurs sont considéré(e)s hors-jeu quand ils/elles se trouvent dans leurs tentes personnelles et ces lieux, sauf mention contraire, sont des zones hors-jeu.

Le temps

Durant votre période de jeu, vous serez amenés à effectuer diverses actions qui nécessitent une durée précise de temps pour être achevées, ou bien qui restent effectives durant un temps donné. Ces unités de temps sont au nombre de quatre et sont fixes :

- Instantanée : Une action instantanée est effective immédiatement, par exemple les effets d'une potion sont applicables directement après avoir bu la potion.
- 10 secondes : Lorsqu'il est précisé que l'action dure 10 secondes, il faut faire un décompte de 10 secondes dans sa tête avant d'appliquer l'effet de l'action ou que l'action prenne fin.
- 1 sablier / 3 minutes : Cette fois il faut attendre un sablier entier pour que l'action ait un effet ou prenne fin, un sablier dure 3 minutes, Soigner un personnage dure un sablier par exemple.
- Un affrontement : Une action qui dure un affrontement se termine lorsque le combat prend fin, c'est généralement une compétence ou un sort qui n'est actif que pendant un combat.

Dans certaines situations spéciales, pour accompagner le scénario ou bien pour assurer la sécurité des personnages, les Orgas peuvent arrêter le temps et ainsi suspendre le jeu un court instant. Lorsque l'un des Orgas demande un **time-freeze**, vous devez demeurer immobile, silencieux, interrompre toute action et fermer les yeux. Après l'annonce de reprise du jeu, vous pouvez rouvrir les yeux et jouer à nouveau, puisque le GN a repris son déroulement normal.

I- Votre personnage

1) Race

Votre personnage est l'incarnation de la joueuse ou du joueur au sein du 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 joueuses et joueurs jouant une race caractéristique 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, leurs histoires, religions, modes de vie et domaines de compétences, consultez le Livre du Monde.

Voici les races jouables en Syranon :

- Les Humains :

Les Humains forment 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 toutes tailles, les Humains de Syranon possèdent des apparences variées, aucune prérogative n'est fixée lorsque l'on incarne un humain. Cependant celui-ci doit ressembler au commun des mortels, c'est-à-dire ne pas arborer d'éléments qui pourraient induire en erreur un autre personnage sur son appartenance au peuple humain.

Obligation : Aucune

- Les Grands-Elfes :

Les Grands-Elfes forment une peuplade noble et sage s'étant établie en Syranon et alliée à l'Empire Humain au moment de sa création. Les Grands-Elfes sont d'une grande taille et empruntent 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. Les Grands-Elfes ont une aptitude naturelle à la pratique de la magie.

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, le 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, originaires 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 et druides.

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 Nains portent toujours une barbe qui fait leur fierté.

Obligation : Barberée ou postiche

- **Les Barbares :**

Les Barbares correspondent à un peuple dérivé des Humains. Les membres de cette ethnie 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 bêtes 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 : Des traces de sang ou des cicatrices

- **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, vivent en tribu, 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. 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 ont souvent des dents imposantes et pointues 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 Humains, mais il est clair que chez les Orcs, plus un individu est grand et 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 en tribus principalement à l'extrême Nord de Syranon. 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'un 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 ou un nez crochu

- **Les Trolls :**

Les Trolls forment un peuple 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 soigneurs.

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-vingts, et ont des dents proéminentes.

Obligation : Peau colorée et si possible oreilles pointues de même couleur

2) Classe

Outre une race, votre personnage doit appartenir à une classe. Il existe huit grands archétypes majeurs en Syranon, mais il existe en réalité autant de classes qu'il n'existe de combinaison de talents. Ainsi, les classes ne sont là que pour indiquer une « orientation » à votre personnage, puisque de la classe dépend le coût des talents. Ainsi, un mage aura plus de facilité à apprendre à lire qu'une guerrière, tandis que celle-ci excellera dans la maîtrise des armes sans efforts. Un prêtre pourra aisément apprendre le soin contrairement à une roublarde, mais cette dernière 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. Une guerrière agile et ambidextre, esquivant les coups, est une fine-lame ou une duelliste, une autre en armure lourde armée d'une arme à deux mains pourrait porter le nom de championne ou gladiatrice.

- **Dilettante :**

Les dilettantes sont des touche-à-tout, amateurs ou professionnels, ils se plaisent surtout à améliorer leurs compétences manuelles et à discuter avec de nouvelles personnes. Ce sont généralement des marchands itinérants qui s'initient aux arts manuels ou de l'herboristerie, des nobles, des diplomates, des artisans. Ils sont en revanche très peu versés dans les arts militaires ou la magie, et ont donc besoin d'une escorte lorsqu'ils voyagent.

- **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 roublards 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 armé 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 guidés par leur foi, ils 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 accordé par 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 et alchimistes.

- **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 partie d'un clan où ils exercent un rôle important par leurs pouvoirs, mais aussi par 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.

Toutes les classes sont disponibles pour tous les types de joueuses et joueurs.

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 à 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.

À ce rapport à l'ordre se combine une morale, elle définit la perception bien/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 néglige totalement 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'importent 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 :

Une prêtresse humaine de Toussaint serait loyal bon.

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

Une roubiarde qui vit de ses activités de vol serait chaotique neutre.

Un rôdeur elfe sylvestre ignorant des règles avec pour mission de protéger une région serait chaotique bon.

Une nécromancienne avide de pouvoir qui cherche à détruire toute vie serait clairement chaotique mauvais.

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 déroulent ses actuelles aventures ?*

Autant de questions auxquelles votre historique personnel - communément nommé background - répondra.

Si votre fiche de personnage sera rédigée par les organisatrices et organisateurs, vous pouvez participer à l'élaboration de votre background, et cela est même vivement 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 ainsi que des cartes numérisées pour les noms de vos lieux de passage ou de vie.

N'hésitez pas non plus à adresser vos questions aux organisatrices et organisateurs sur l'univers de jeu.

Ils/elles se feront une joie de vous répondre.

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

II- Vie, combat et mort

1) Points de vie

Chaque personnage, quelle que soit sa race et sa classe, possède 8 points de vie - abrégé PV - 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 pas confondre avec les points de vie (cf p.15 : Armure).

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 (cf p.23 : 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 demandé 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 vos points de vie vont varier au cours du jeu, votre maximum de points de vie restera fixe, toutefois il existe 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 utiliser la magie, de talents, se déplacer, se battre 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 (3 minutes).

Cette phase d'agonie permet aux personnages d'appeler à l'aide pour tenter de recevoir des soins d'une tierce personne, il est cependant impossible de crier fortement, votre personnage face aux portes de la mort. Dans le triste cas où le sablier est écoulé et que votre personnage n'a pas reçu de soins pendant la période d'agonie, votre personnage finit par mourir de ses blessures. Mais ne craignez rien, une nouvelle aventure vous attend désormais dans l'au-delà.

3) Périr et mettre à mort

Un personnage peut perdre la vie au cours d'une période d'agonie : si un personnage adverse décide de l'achever. 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.

Si vous désirez achever un personnage, il est impératif que vous prononciez les mots « je vous achève » ou « je t'achève » pendant la scène de roleplay. Votre intention doit également être très claire, si les mots « je vous achève » ou « je t'achève » ne sont pas prononcés, la mise à mort n'est pas valide.

De plus, il faut de sérieuses raisons pour décider de mettre à mort un adversaire, qu'il s'agisse d'un autre personnage, 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.

Si vous décidez tout de même de mettre fin aux aventures d'un autre personnage, le monde ne restera pas impassible face à votre acte. Les répercussions seront sévères, votre alignement pourra être modifié, si vous vénerez un dieu bon et que votre acte est mauvais, vous pourrez même perdre la bénédiction de votre dieu. Il est également possible de perdre des PV de manière permanente, il se peut même que vous soyez maudits par votre victime.

4) Mort

Quand un personnage meurt, il doit encore rester au sol un sablier entier (3 minutes), 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 son cadavre pour d'autres éléments de jeu, tels que la nécromancie.

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

Il est interdit au personnage fraîchement décédé de communiquer avec les autres, de révéler le nom de son assassin ou chercher à se venger d'une quelconque façon avant de s'être adressé aux Orgas.

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 meurt, 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 : 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 à la joueuse et 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 et un contrôle de la part des organisatrices et organisateurs lors du GN.

1) Arme

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 éventuels 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 1 seul point de dégât alors que les armes à deux mains font souvent 2 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 répétition, ne seront pas comptabilisés. Un coup ne 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 est nécessaire pour 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 ou un bouclier.

- Armes à une main :

Les armes à une main font entre 50cm et 90cm. Elles font 1 point de dégât. L'autre main peut tenir une arme courte, une autre arme à une main 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 fait 2 points de dégâts. L'autre main ne peut tenir qu'un bouclier. On ne peut pas tenir deux armes à une main en même temps si l'une d'elle est une bâtarde.

- Armes longues ou à deux mains :

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

- Lances et Hallebardes :

Les lances ou hallebardes ne doivent pas mesurer plus de 2m50. Une lance fait 1 point de dégât compensé par la taille. Elle se tient toujours à deux 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 1 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 1 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 2 points de dégâts.

- **Armes de jet et Projectiles :**

Toutes les armes de jet font 1 point de dégât. Elles doivent être lancées avec maîtrise afin de ne pas faire mal aux autres. Ces armes de jet peuvent être : javeline, haches de lancer, dagues de lancer, imitations de rochers, de pierres ou encore de boulets, etc, ... Sur ces 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 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 une arme ne rentre pas dans l'une de ces catégories ou possède des caractéristiques spéciales, elle doit être présentée aux Orgas 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 personnage a le droit de porter l'armure qui lui plaît dans la mesure où il a acheté le talent adéquat. En effet si le personnage 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 et le torse (poitrine, dos et les épaules). Chaque partie du corps accorde un certain nombre de points. Ces points donneront finalement une valeur d'armure 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 l'une des deux épaules, ou les deux, ne sont pas couvertes par l'armure, un malus d'un point est imposé

Grâce à cela, le personnage peut différencier l'armure entre ses différents membres, ce qui laisse de nombreuses combinaisons fantaisistes. 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 léger 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. Cela donne un total de $2+2=4$. Résultat : Notre ranger elfique a $8 + 4$ c'est-à-dire 12 PV.

Exemple 2 : Une guerrière orc, porte un plastron de maille un peu spécial qui couvre le torse mais pas les épaules. Elle porte aussi des jambières de plate sur chaque jambe. Le torse est noté 5 car les épaules sont non couvertes. Les jambes sont notées 3 pour les deux. Cela donne un total de 8. Résultat : Notre guerrière orc aura donc $8 + 8$ c'est-à-dire 16 PV.

À l'aide du tableau suivant vous pourrez vous faire une idée du niveau d'armure qu'apporte chaque matériau. Si vous avez un doute, n'hésitez pas à demander plus d'informations aux Orgas.

Armure légère	Cuir léger	Peau	Tissu renforcé
Armure moyenne	Cuir clouté	Cuir renforcé	Écaille d'acier
Armure lourde	Maille	Plate	

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 leur protection couvre l'intégralité du crâne et est au moins de niveau intermédiaire, à savoir l'armure moyenne.

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) Techniques de combat

Certaines compétences donnent accès à des coups spéciaux en combat, pouvant désarmer un personnage, le repousser ou le faire chuter, par exemple. Ces techniques de combat sont présentées dans la liste des talents (cf p.25 : Talents). Un personnage possédant une ou plusieurs techniques de combat 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 annonçant clairement les effets aux autres personnages qui en sont victimes.

*La compétence **Maître d'arme** permet d'augmenter le nombre de techniques de combat utilisables 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 atteigne sa cible.*

IV- Mécanismes et environnements de jeu

1) Lire et écrire

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

- **L'Alphabet humain** : L'alphabet humain est composé de 26 caractères simples (qui correspondent à notre alphabet latin utilisé ici même). Les Humains 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** : La 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. Connaître la langue d'une de ces peuplades permet avec un peu d'esprit d'en saisir les autres.

- **La Langue noire** : La 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. (cf p.31 : Talents naturels)

Savoir lire n'est pas une compétence inutile en 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 synonyme de pouvoir et les vieux écrits peuvent révéler des secrets et même 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 personnages et PNJ.

2) Crochetage

Il y a différents niveaux du talent crochetage qui pourront être utilisés pendant le GN. Les personnages 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 feuille de crochetage, il y aura les symboles qui correspondent au code du cadenas. S'il y a des symboles que vous n'avez pas sur votre feuille de crochetage c'est que votre niveau est insuffisant.

Attention, les chiffres des codes que vous posséderez pourront être dans le désordre ou même incomplet. C'est à vous de faire preuve de patience et de détermination pour trouver la bonne combinaison.

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

Exemple : 1 2 3 4 : Les chiffres sont dans le désordre

1 2 3 4 : Les chiffres sont dans l'ordre

1 - - : Le premier chiffre est dans l'ordre

Voici la description des niveaux :

Niveau 1 : Possède les codes de niveau 1 dans le désordre + le premier chiffre des codes de niveau 2 dans l'ordre.

Niveau 2 : Possède les codes de niveau 1 dans l'ordre + les codes de niveau 2 dans le désordre + le premier chiffre des codes de niveau 3 dans l'ordre.

Niveau 3 : Possède les codes de niveau 1 et 2 dans l'ordre + les codes de niveau 3 dans le désordre + le premier chiffre des codes de niveau 4 dans l'ordre

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

De cette manière, les personnages avec la compétence crochetage 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 (cf p.22 : Coffre de groupe et protection). Néanmoins, sans talent de crochetage, donc sans liste de code, l'opération peut s'avérer très longue et surtout infructueuse.

Il est impossible de posséder les codes pour crocheter un coffre de groupe, les cadenas de ceux-ci n'ont que 3 chiffres et le temps nécessaire à leur ouverture correspond surtout au temps de fouille du camp plutôt qu'au temps de crochetage du coffre.

3) Désamorçage des pièges

Certains coffres, portes, couloirs ou objets de jeu sont piégés ! Lorsque vous ouvrez des 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 personnages détenteurs du talent se verront remettre une paire de ciseaux spéciaux en début de jeu, qui servira à couper le fil du piège. Seul le personnage détenteur du talent « Piège » pourra couper le fil et il ne pourra le faire qu'avec les ciseaux remis par les Orgas. S'il parvient à couper le piège et que l'alarme ne retentit pas, alors personne n'aura à en subir les effets. Si en revanche, un personnage 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 personnages 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 personnages 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.

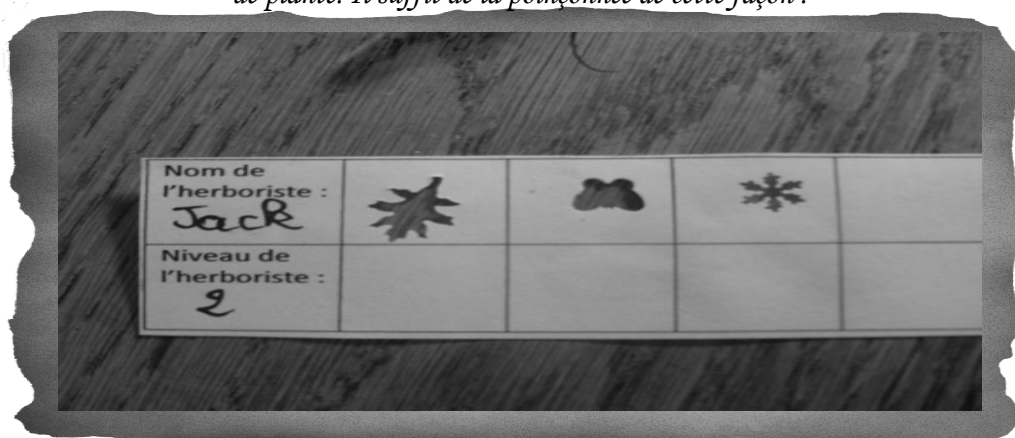
4) Herboristerie et Alchimie

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 allié(e)s et sont échangeables au cours du jeu. Pour en obtenir, vous pouvez en acheter à prix élevé auprès d'un personnage alchimiste ou plus souvent un PNJ.

Certains personnages 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 et obtenir la potion.

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 présentée ci-dessous.

Chacune des 14 cases libres de votre carte d'herboriste peut être marquée d'un symbole représentant un type de plante. Il suffit de la poinçonner 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.

Cependant pour repérer les plantes il faut de l'expérience et de grandes connaissances en herboristerie, si vous n'avez pas le niveau requis pour récolter une plante alors cela veut également dire que vous n'avez pas le niveau requis pour la reconnaître, nous comptons donc sur votre honnêteté pour ne pas révéler l'emplacement de plantes de haut niveau si votre personnage ne peut pas les reconnaître.

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. Pour confectionner une potion il vous faudra apporter les ingrédients d'alchimie au PNJ présent dans le laboratoire d'Alchimie, si vous avez le niveau requis et les ingrédients nécessaires alors il vous laissera utiliser son matériel pour confectionner une potion. C'est le PNJ qui vous fournira la potion que vous désirez en échange des ressources et d'un léger temps d'attente.

Toutes les potions du jeu sont buvables et sans risques. Vous devrez (et on vous en remercie d'avance) redonner les fioles vides aux Orgas 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 les Orgas 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 personnages 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 ! 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 maladie

Chaque poison en jeu possède un goût caractéristique, que les personnages devront connaître et qui seront référencés sur une fiche récapitulative donnée à chacun. 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 antidote 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 (3 minutes)
- Elixir de paralysie** (Goût sel) : Vous êtes paralysés, vous pouvez parler mais êtes incapables de bouger le moindre membre pendant 1 sablier (3 minutes)
- Foudroyant** (Goût vinaigre) : Vous perdez tous vos points de vie et mourrez dans d'atroces souffrances
- Trouble-éveil** (Goût menthe) : Vous vous endormez pour un sablier (3 minutes) - 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 Orgas, 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 quelque temps et d'autres encore sont létales, ...

6) Mentir et torturer

Dans les GN Syranon, il n'existe aucune compétence nécessaire pour mentir. Les personnages savent très bien le faire naturellement (Rappelez-vous quand vous avez dit à votre supérieur que vous serez absent ce vendredi en prétendant que vous aviez un week-end familial, alors que vous vous rendiez en GN). À vous d'être convainquant dans votre mensonge ! Cela 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/interlocutrice vous dit la vérité ou non.

De même, nul besoin de compétences pour torturer. Pour cela, menacer l'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, 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 personnage. 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 Orgas. Cette bourse doit être attachée visiblement sur le personnage avec une cordelette fournie par les Orgas au début du jeu, le plus souvent à la ceinture du personnage.

Un personnage 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 Orgas. Les possessions de jeu doivent toujours se trouver soit dans la bourse des personnages, soit dans le Coffre de groupe. Si un personnage perd ou se fait dérober sa bourse blanche, il doit en obtenir une nouvelle auprès des Orgas.

8) Coffre de groupes et protection

Chaque groupe de jeu possède un coffre en bois fourni et placé par les Orgas : 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 personnages, notamment dans sa bourse blanche.

Chaque coffre sera fermé par un cadenas à trois chiffres, dont le code figurera sur les fiches des personnages du groupe. Il sera possible aux personnages 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 personnage 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. La compétence « Crochetage » n'aide en rien le crochetage des Coffres de groupe, personne ne peut connaître la combinaison des Coffres de groupe excepté le groupe concerné et les Orgas.

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 pratiquant(e)s, 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 Mages 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 Humains et les Elfes.

1) Utiliser la magie

En Syranon les points magiques sont représentés sous forme de pétards-ficelles. Chaque sort à lancer coûte autant de pétards que le niveau dudit sort. Le nombre de points magiques disponibles varie suivant le niveau du personnage. 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, une liste 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 vous faut prononcer une incantation relativement courte avant de crier le sort ainsi que son effet, enfin vous devez claquer un certain nombre de pétards - autant que le niveau du sort - en montrant la ou les cibles de votre sort.

L'incantation nécessaire est fixée selon le domaine magique du sort lancé. Par exemple si vous lancez un sort de feu, l'incantation sera : « Par la puissance du feu éternel » et ensuite vous annoncez l'effet du sort, puis vous claquez un nombre de pétard correspondant au coût du sort en points de magie. En les claquant **un par un**. Cette partie de rôle-play dans l'incantation des sorts a pour rôle d'éviter le spam des sorts, de la même manière qu'il est interdit de donner des coups d'épée comme s'il s'agissait d'une mitraillette, il est interdit de lancer des sorts à répétition.

Contre un sort :

La compétence contre-sort permet à celui qui la possède d'annuler les effets d'un sort au prix de 2 points de magie. Toutes les personnes qui étaient normalement affectées par le sort en ignorent les effets, qu'ils soient négatifs ou positifs. Les sorts de niveau 4 et 5 ne peuvent pas être contrés. Ces sorts sont alors annoncés « Imparables ». Pour utiliser la compétence contre-sort, le sorcier doit crier « Contre-sort » et faire exploser ses 2 points de magie en **pointant du doigt** le lanceur du sort dont il vient d'annuler le sort. Le sort lancé initialement n'a alors aucuns effets quels qu'ils soient. **Les points de magie utilisés pour le lanceur de sort initial sont quand même perdus**. Contre un sort doit se faire **immédiatement** après l'annonce d'un sortilège, avant même que ses effets soient appliqués, et non plusieurs secondes plus tard. **Il n'est pas possible de contre un contre-sort !**

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.

Certains sorts ont un effet sur la durée. Dans un GNSyranon, il y a plusieurs unités de temps différentes : instantanée, 10 secondes, 3 minutes/1 sablier, un affrontement. (cf p.4 : Le temps). On conseille vivement aux mages d'avoir leur sablier avec eux car cette unité de temps est très utilisée dans la magie.

Dans tous les cas, la durée d'effet d'un sort et ses effets doivent être clairement annoncée par son lanceur.

Pourquoi lancer des sorts paraît-il si complexe ?

Pratiquer la magie demande aux joueuses et 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, puis 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. Cela 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 le détail des sorts. Ensuite, une fois choisis, vos sorts vous seront communiqués par les Orgas.

Lorsque vous augmentez votre niveau de magie, vous avez plusieurs choix :

-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 niveau 1 de 4 domaines différents, mais pourrait aussi posséder 2 domaines de magie au niveau 2 ou encore 1 domaine de magie de niveau 3 et un second au niveau 2.

*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, Udriř, Tornak, Koř'Palus, Kazraghal, Irasfāl, Sépulcre, Poltär*

Pour plus de précisions sur la religion et les domaines de magie

*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- Talent

1) Introduction 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 ces 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.

La liste des talents n'est pas exhaustive ! Elle sera d'ailleurs sûrement complétée au fur et à mesure de l'évolution du GNS 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 personnage et un vétéran.

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

Certains personnages 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 joueuses et 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. Pour connaître votre total de points d'expérience, contactez les Orgas et indiquez-leur à quels opus de Syranon vous avez déjà participé.

2) Description des talents

a) Magie

- **Concentration 1** : Requis : Magie 1
Ce talent permet au lanceur de sort de bénéficier de 3 points magiques supplémentaires.
- **Concentration 2** : Requis : Concentration 1
Ce talent permet au lanceur de sort de bénéficier de 3 points magiques supplémentaires.
- **Concentration 3** : Requis : Concentration 2
Ce talent permet au lanceur de sort de bénéficier de 3 points magiques supplémentaires.
- **Contre-sort** : Requis : Magie 1
Ce talent permet d'annuler les effets d'un sort au prix de 2 points d'énergie magique. Les sorts de niveaux 4 et 5 sont annoncés « Imparables » et ne peuvent être contrés. (cf p.23 : Contrer un sort)
- **Détection Magique** :
Ce talent permet de déterminer si un objet est magique et quelles sont ses propriétés. Pour effectuer une détection magique il est nécessaire de sacrifier 1 point d'énergie magique.
- **Magie 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 2** : Requis : Magie 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 3** : Requis : Magie 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 4** : Requis : Magie 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. Il est nécessaire de porter une robe magique (voir le talent « port de la robe magique ») pour canaliser des sorts de ce niveau.
- **Magie 5** : Requis : Magie 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. Il est nécessaire de porter une robe magique (cf p.27 : Port de la robe magique) pour canaliser des sorts de ce niveau.

6) Amure

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 Orgas 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 Orgas 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 Orgas qui vous l'indiqueront.

Port de la Robe magique :

Ce talent permet de porter des robes et des burets magiques qui n'offrent aucune protection mais procurent un bonus d'énergie magique. Le bonus dépend des éléments qui constituent l'ensemble de robe magique et est précisé dans le tableau qui suit.

Il est également indispensable de porter une robe magique pour être capable de canaliser la magie nécessaire à la réalisation des sorts de niveau 4 et 5.

<i>Exemple</i>	<i>Sans Manche Ou court (Cape et Manteau)</i>	<i>Avec Manches Ou long (Cape et Manteau)</i>
<i>Robe longue</i>	<i>1</i>	<i>2</i>
<i>Cape</i>	<i>1</i>	<i>2</i>
<i>Manteau</i>	<i>2</i>	<i>3</i>

c) Arme

- ***Utilisation Arbalètes :***

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

- ***Utilisation Arcs :***

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

- ***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 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.

- ***Utilisation Armes Exotiques :***

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

- ***Utilisation Bâtons magiques :***

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

- ***Utilisation Bâtons de combat :***

Ce talent permet au joueur lanceur de sorts de se servir de bâtons de combat.

- ***Utilisation Boucliers :***

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

- ***Utilisation Lances :***

Ce talent permet au joueur de se servir de lances.

- ***Utilisation Projectiles :***

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

d) Coups spéciaux

- **Ambidextrie :**

Ce talent permet au personnage de tenir une arme dans chaque main. Les armes bâtarde ou les armes à deux mains ne peuvent être utilisées avec ce talent. Les combinaisons possibles sont donc :
- Deux armes courtes - Deux armes à une main - Une arme courte et une arme à une main.

- **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 soit consciente 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.** Comme précisé dans le paragraphe sur la mise à mort, tuer un autre personnage a des conséquences graves, et assassiner quelqu'un n'est pas une exception, à ce titre votre personnage subira des séquelles morales et physiques si vous assassinez un autre personnage. Le port d'un gorgerin ou d'une protection suffisante à la nuque protège des assassinats. Ceci est une technique de combat et ne peut donc être utilisé qu'**UNE** seule fois par combat (par défaut).

- **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 lui sans que celui-ci ne se doute de vos intentions. La victime est inconsciente durant un sablier (3 minutes), et se réveille si elle subit des dommages. Les porteurs de casques sont immunisés à cette technique si le casque couvre l'intégralité de la tête et est au moins une armure de niveau intermédiaire. Ceci est une technique de combat et ne peut donc être utilisé qu'**UNE** seule fois par combat (par défaut).

- **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 et ne peut donc être utilisé qu'**UNE** seule fois par combat (par défaut).

- **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 et ne peut donc être utilisé qu'**UNE** seule fois par combat (par défaut).

- **Endurance 1 :**

Ce talent donne au personnage un point de vie supplémentaire permanent.

- **Endurance 2 :**

Ce talent donne au personnage un second point de vie supplémentaire permanent.

- **Fauchage :**

Ce talent permet à un personnage de faire momentanément tomber 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 et ne peut donc être utilisé qu'**UNE** seule fois par combat (par défaut).

- **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 de **1** point de dégâts. Ceci est une technique de combat et ne peut donc être utilisé qu'**UNE** seule fois par combat (par défaut).

- **Maitre d'arme 1 :**

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

- **Maitre d'arme 2 :Nécessite Maitre d'arme 1**

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

- **Maitre d'arme 3 :Nécessite Maitre d'arme 2**

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

- **Projeter :**

Ce talent permet à un personnage de repousser un adversaire de **3** pas en lui assénant un coup de bouclier si celui-ci est sécurisé. Ceci est une technique de combat et ne peut donc être utilisé qu'**UNE** seule fois par combat (par défaut).

- **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 ».

- **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 **2** points de dégât supplémentaire à la cible. Il vous faudra donc annoncer les dégâts à voix haute (« **4 !**») pour que votre cible comprenne qu'il a subi une attaque puissante. Ceci est une technique de combat et ne peut donc être utilisé qu'**UNE** seule fois par combat (par défaut).

- **Vol à l'arrachée :**

Ce talent permet de prétendre au vol à la tire des bourses blanches des autres personnages.

e) Talents naturels

- Alchimie1 :

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

- Alchimie2 :Requis Alchimie 1

Donne accès au laboratoire 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.

- Alchimie3 :Requis Alchimie 2

Donne accès au laboratoire 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 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. Ces pots sont placés dans les Coffres de groupe et peuvent donc être pillés comme toute autre ressource.

La pousse des plantes fonctionne par tranche de 12h, si vous plantez entre 00h01 et 12h00 alors la plante sera prête entre 12h01 et 00h00 (et inversement).

- Contrebande 1 :

Ce talent permet le transport bien évidemment parfaitement légal de marchandises auxquelles le personnage peut prétendre en sa qualité d'honnête marchand. Il dispose donc d'une quantité d'or plus importante au début du GN.

- Contrebande 2 :Requis Contrebande 1

Ce talent permet le transport bien évidemment parfaitement légal de marchandises auxquelles le personnage peut prétendre en sa qualité d'honnête marchand. Il dispose donc d'une quantité d'or plus importante au début du GN ainsi que d'objets de jeu tels que des ingrédients d'artisanat ou des potions.

- Contrebande 3 :Requis Contrebande 2

Ce talent permet le transport bien évidemment parfaitement légal de marchandises auxquelles le personnage peut prétendre en sa qualité d'honnête marchand. Il dispose donc d'une quantité d'or plus importante au début du GN ainsi que d'objets de jeu tels que des ingrédients d'artisanat ou des potions, mais également d'un ou plusieurs objets rares et exotiques.

- Expertise :

Ce talent permet au personnage de connaître, via une liste remise en début du jeu, le prix moyen de nombreux biens 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 de l'un des Orgas.

- **Herboristerie 1 :**

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

- **Herboristerie 2 : Requis Herboristerie 1**

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

- **Herboristerie 3 : Requis Herboristerie 2**

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

- **Lire/écrire 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 2 : Requis Lire/écrire 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 3 : Requis Lire/écrire 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 1 :**

Ce talent permet au personnage d'en soigner un autre. Le soigneur doit être en position fixe au contact de sa cible. Il doit mimer des gestes de soins, en s'aidant, s'il le peut et le désire, d'accessoires (bandages, ...). L'action dure le temps d'un sablier (3 minutes) 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 2 : Requis Soins 1**

Ce talent permet au personnage d'en soigner un autre. Le soigneur doit être en position fixe au contact de sa cible. Il doit mimer des gestes de soins, en s'aidant, s'il le peut et le désire, d'accessoires (bandages, ...). L'action dure le temps d'un sablier (3 minutes) 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 3 : Requis Soins 2**

Ce talent permet au personnage d'en soigner un autre. Le soigneur doit être en position fixe au contact de sa cible. Il doit mimer des gestes de soins, en s'aidant, s'il le peut et le désire, d'accessoires (bandages, ...). L'action dure le temps d'un sablier (3 minutes) 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.

f) Talents mécaniques

- **Crochetage 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 (cf p.18 : Crochetage). Ce talent n'apporte aucune aide pour ouvrir les Coffres de groupes.

- **Crochetage 2 : Crochetage 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 (cf p.18 : Crochetage). Ce talent n'apporte aucune aide pour ouvrir les Coffres de groupes.

- **Crochetage 3 : Crochetage 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 (cf p.18 : Crochetage). Ce talent n'apporte aucune aide pour ouvrir les Coffres de groupes.

- **Crochetage 4 : Crochetage 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 (cf p.18 : Crochetage). Ce talent n'apporte aucune aide pour ouvrir les Coffres de groupes.

- **Pièges 1 :**

Ce talent permet à un personnage de tenter de rendre inefficace des petits mécanismes et pièges. Il se voit doté 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 2 : Pièges 1 requis**

Ce talent permet à un personnage de tenter de rendre inefficace des 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 poser des pièges pour piéger une porte ou un coffre, en demandant l'intervention de l'un des Orgas. Ces pièges doivent néanmoins être achetés ou fabriqués.

3) Coûts des talents

	<i>Mage</i>	<i>Prêtre</i>	<i>Druide</i>	<i>Chaman</i>	<i>Guerrier</i>	<i>Roublard</i>	<i>Rodeur</i>	<i>Dilettante</i>
<u>Magie</u>								
<i>Concentration 1</i>	1	1	1	1	3	3	3	2
<i>Concentration 2</i>	2	2	2	2	5	5	5	3
<i>Concentration 3</i>	3	3	3	3	7	7	7	4
<i>Contre-Sort</i>	2	2	2	2	4	4	4	4
<i>Détection magique</i>	1	1	1	1	X	X	X	1
<i>Magie 1</i>	1	1	1	1	5	5	5	3
<i>Magie 2</i>	3	3	3	3	10	10	10	6
<i>Magie 3</i>	5	5	5	5	15	15	15	9
<i>Magie 4</i>	7	7	7	7	X	X	X	X
<i>Magie 5</i>	10	10	10	10	X	X	X	X
<u>Armure</u>								
<i>Port Armure légère</i>	3	3	3	3	1	2	1	2
<i>Port Armure moyenne</i>	5	5	5	5	2	4	3	4
<i>Port Armure lourde</i>	8	8	8	8	5	7	6	8
<i>Port Robe magique</i>	1	1	1	1	X	X	X	X
<u>Arme</u>								
<i>Util. Arbalètes</i>	5	5	5	5	3	3	1	4
<i>Util. Arcs</i>	5	5	5	5	3	3	1	4
<i>Util. Armes à une main</i>	1	1	1	1	1	1	1	1
<i>Util. Armes courtes</i>	1	1	1	1	1	1	1	1
<i>Util. Armes à deux mains</i>	3	3	3	3	2	3	3	4
<i>Util. Armes Exotiques</i>	2	2	2	2	1	2	2	2
<i>Util. Bâtons magiques</i>	1	1	1	1	X	X	X	X
<i>Util. Bâtons de combat</i>	X	X	X	X	1	1	1	4
<i>Util. Boucliers</i>	4	4	4	4	1	2	1	4
<i>Util. Lances</i>	3	3	3	3	1	3	2	4
<i>Util. Projectiles</i>	1	1	1	1	1	1	1	1

<u>Coups spéciaux</u>	<i>Mage</i>	<i>Prêtre</i>	<i>Druide</i>	<i>Chaman</i>	<i>Guerrier</i>	<i>Roublard</i>	<i>Rodeur</i>	<i>Dilettante</i>
<i>Ambidextrie</i>	4	4	4	4	2	2	2	4
<i>Assassinat</i>	4	4	4	4	3	1	3	5
<i>Assommer</i>	4	4	4	4	2	2	3	4
<i>Briser-Bouclier</i>	5	5	5	5	3	4	4	5
<i>Désarmer</i>	4	4	4	4	2	3	3	4
<i>Endurance 1</i>	6	6	6	6	3	5	4	4
<i>Endurance 2</i>	9	9	9	9	6	8	6	6
<i>Fauchage</i>	3	3	3	3	2	2	2	4
<i>Force</i>	8	8	8	8	4	6	6	7
<i>Maitre d'arme 1</i>	3	3	3	3	1	2	2	3
<i>Maitre d'arme 2</i>	5	5	5	5	2	4	4	5
<i>Maitre d'arme 3</i>	7	7	7	7	3	6	6	7
<i>Projeter</i>	5	5	5	5	2	4	3	5
<i>Sang-froid</i>	3	3	3	3	1	2	2	4
<i>Tir en puissance</i>	8	8	8	8	6	6	3	8
<i>Vol à l'arrachée</i>	5	5	5	5	4	1	3	4
<u>Talents Naturels</u>								
<i>Alchimie 1</i>	2	2	1	1	3	3	2	1
<i>Alchimie 2</i>	3	3	2	3	6	6	3	3
<i>Alchimie 3</i>	4	4	3	5	9	9	5	5
<i>Botanique</i>	4	4	2	3	5	5	3	3
<i>Contrebande 1</i>	3	3	3	3	3	2	3	1
<i>Contrebande 2</i>	6	6	6	6	6	4	6	3
<i>Contrebande 3</i>	9	9	9	9	9	6	9	5
<i>Expertise</i>	2	2	2	2	3	1	2	1
<i>Herboristerie 1</i>	1	1	1	1	2	2	2	1
<i>Herboristerie 2</i>	3	3	2	2	4	4	3	3
<i>Herboristerie 3</i>	5	5	3	4	6	6	5	5
<i>Lire/Ecrire 1</i>	1	1	1	1	2	2	2	1
<i>Lire/Ecrire 2</i>	2	2	2	3	4	4	4	2
<i>Lire/Ecrire 3</i>	3	4	4	5	7	7	7	3
<i>Soins 1</i>	2	1	2	1	4	3	3	2
<i>Soins 2</i>	4	2	4	3	6	5	5	4
<i>Soins 3</i>	6	4	6	5	8	7	7	6
<u>Talents Mécaniques</u>								
<i>Crochetage 1</i>	3	3	3	3	4	1	2	1
<i>Crochetage 2</i>	5	5	5	5	6	2	4	3
<i>Crochetage 3</i>	7	7	7	7	8	3	6	5
<i>Crochetage 4</i>	9	9	9	9	10	4	8	7
<i>Pièges 1</i>	3	3	3	3	4	2	3	3
<i>Pièges 2</i>	6	6	6	6	8	4	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. Étant un Guerrier, il est aisé pour lui d'apprendre le maniement des armes, et chaque compétence d'utilisation d'arme lui coûte 1 point d'expérience, donc 3 au total. Il lui reste donc 5 points d'expérience à dépenser. Il peut les économiser jusqu'à une date ultérieure pour acheter une compétence qui coûte trop cher 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, il décide d'apprendre le talent « Endurance » à 3 points, pour résister plus efficacement aux dégâts lors des combats. 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 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 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 » pour 1 point 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 1 point d'expérience chacun, ce qui lui coûte finalement 2 points d'expérience. Il lui en reste donc 4. Elle achète la compétence « Soin 1 » à 2 points d'expérience pour pouvoir sauver ses compagnons blessés ou même soigner ses propres blessures. Elle décide de conserver les 2 points d'expérience qui lui restent, qui seront ajoutés à ceux qu'elle gagnera plus tard.

Merci d'avoir pris connaissances des règles du GN Syranon pour cette saison 2022. Si toutefois, une incompréhension subsiste ou une question reste sans réponse, veuillez adresser un message à l'adresse mail suivante : Syranon@hotmail.fr.