



---

# LIVRE DE REGLES

---

Édition 2026



01 NOVEMBRE 2025  
LES CHRONIQUES DE SYRANON

## Table des matières

|                                                                     |           |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| <i>Introduction aux jeux de rôles grandeur nature .....</i>         | <i>3</i>  |
| <i>Notes préliminaires .....</i>                                    | <i>4</i>  |
| <i>Les Orgas.....</i>                                               | <i>4</i>  |
| <i>Le Hors-jeu .....</i>                                            | <i>4</i>  |
| <i>Le Temps.....</i>                                                | <i>5</i>  |
| <i>Consentement, protection émotionnelle et confort de jeu.....</i> | <i>5</i>  |
| <i>I – Votre personnage.....</i>                                    | <i>6</i>  |
| 1) <i>Peuples .....</i>                                             | <i>6</i>  |
| 2) <i>Classe.....</i>                                               | <i>8</i>  |
| 3) <i>Historique personnel.....</i>                                 | <i>10</i> |
| <i>II – Vie, combat et mort .....</i>                               | <i>11</i> |
| 1) <i>Points de vie .....</i>                                       | <i>11</i> |
| 2) <i>Agonie .....</i>                                              | <i>11</i> |
| 3) <i>Périr et mettre à mort .....</i>                              | <i>11</i> |
| 4) <i>Mort.....</i>                                                 | <i>12</i> |
| <i>III – L'Équipement.....</i>                                      | <i>12</i> |
| 1) <i>Arme.....</i>                                                 | <i>12</i> |
| 2) <i>Armure .....</i>                                              | <i>14</i> |
| 3) <i>Techniques de combat .....</i>                                | <i>16</i> |
| <i>IV – Mécanismes et environnements de jeu .....</i>               | <i>16</i> |
| 1) <i>Lire et écrire .....</i>                                      | <i>16</i> |
| 2) <i>Crochetage .....</i>                                          | <i>17</i> |
| 3) <i>Désamorçage des pièges .....</i>                              | <i>17</i> |
| 4) <i>Artisanat.....</i>                                            | <i>18</i> |
| <i>V – Magie.....</i>                                               | <i>21</i> |
| <i>VI – Talents .....</i>                                           | <i>22</i> |
| 1) <i>Introduction aux talents .....</i>                            | <i>22</i> |
| 2) <i>Description des talents.....</i>                              | <i>22</i> |
| 3) <i>Coûts des talents .....</i>                                   | <i>29</i> |

## Introduction aux jeux de rôles grandeur nature

Vous allez participer prochainement à un événement de 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, veuillez prendre connaissance de l'intégralité du présent 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, 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 votre 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 en agonie 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 et 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.
- Le vol d'objets n'étant pas explicitement des éléments de jeu (monnaie, artefacts, potions, etc.).
- 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. Celui-ci se réserve le droit de refuser l'arme en jeu si elle 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, sites naturels, etc.).
- 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 seront sanctionnés.**

## Notes préliminaires

### Les Orgas

Le terme « Orgas » désigne les organisatrices et organisateurs du GN, que vous reconnaîtrez facilement à leur bandeau jaune. 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, de l'univers de jeu ou de la logistique. Aussi, en cas de problème, quelle qu'en soit la nature (santé, contentieux avec un autre participant, besoin particulier), n'hésitez pas à vous adresser aux Orgas sur le terrain ou directement à leur bureau, le PC Orga. Nous vous demandons cependant de ne pas « monopoliser » les Orgas ni de les solliciter inutilement.

Les Orgas peuvent vous exclure de l'activité ou de l'affrontement ! 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 appel et 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 amusiez. 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 incarnent leur personnage et agissent en tant que tels avec l'ensemble des autres participant(e)s, à l'exception des Orgas, et ce, 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 considéré(e)s hors-jeu, ainsi que toute personne se trouvant dans les zones hors-jeu (comme le PC Orga et les toilettes). En outre, les joueuses et joueurs sont considéré(e)s hors-jeu quand ils/elles se trouvent dans la partie couchage de leur campement et ces lieux, sauf mention contraire, sont des zones hors-jeu.

Durant le jeu, une salle est allouée à chaque groupe de joueurs. Celle-ci devra être divisée à parts égales entre zone en jeu (décorée par les joueurs) et zone hors-jeu (destinée au couchage des membres du groupe). Nous demandons que les deux parties soient séparées par un tissu, une tenture ou tout autre moyen qui dissimulerait les éléments contemporains de la vue des participants. Des cordes ou ficelles épaisses seront donc nécessaires. De la même façon, il sera demandé aux joueurs de s'assurer que la partie en jeu de leur salle soit le moins possible encombrée d'éléments pouvant briser l'immersion (bouteilles plastiques, emballages alimentaires, éclairages électriques trop visibles, etc.). Une décoration adaptée est, en revanche, très appréciée.

Il est interdit de sortir les objets de jeu (monnaie, potion, ressources, artefacts) dans la zone hors-jeu. Quand ils ne sont pas portés par les joueurs, les objets doivent être placés dans la zone en jeu des campements. Cette zone peut être fouillée par les autres joueurs, mais il est interdit de dérober des éléments qui ne soient pas explicitement des objets de jeu. L'intrusion dans un campement est interdite entre 2h et 8h du matin. Vous pouvez donc dormir sur vos deux oreilles, vos richesses ne seront pas dérobées pendant cette période. Ces règles sont applicables dans le cas où des groupes entretiendraient un campement extérieur. L'intérieur des tentes serait alors hors-jeu/hors RP, tandis que le reste du campement serait en jeu/RP.

## Le Temps

Durant votre période de jeu, vous serez amené(e)s à effectuer diverses actions qui nécessitent une durée précise 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 l'avoir bue.
- 10 secondes : Lorsqu'il est précisé que l'action dure 10 secondes, il faut faire un décompte mental de 10 secondes avant d'appliquer l'effet de l'action ou que l'action prenne fin.
- 1 sablier / 3 minutes : 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 effet qui n'est actif que pendant un combat.

Dans certaines situations spéciales, pour accompagner le scénario ou 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 (Time-in), vous pouvez rouvrir les yeux et jouer à nouveau, puisque le GN a repris son déroulement normal.

## Consentement, protection émotionnelle et confort de jeu

En tant que participant(e), il se peut que, durant le jeu, vous ne vouliez pas interpréter certaines scènes ou interactions. Par exemple, le thème de l'aventure et le roleplay de certains personnages (joueurs ou PNJ) peuvent mener à des simulations de scènes comme de la séduction, de la torture, de la violence verbale et physique, ou encore des rituels magiques ou religieux. Rien ne vous force à participer à une interaction ou une scène que vous ne désirez pas réaliser. Vous pouvez manifester votre refus par le mot-clef « **vraiment vraiment** ». Ce mot-clef signifie que c'est le participant, et non le personnage, qui souhaite cesser l'interaction.

Exemple : « Je ne veux **vraiment vraiment** pas jouer cette scène de torture » ou « Je ne me sens **vraiment vraiment** pas à l'aise d'avoir cette discussion avec toi ».

Aucune justification ne vous sera demandée pour votre refus et tous les participants devront accepter de cesser l'échange qui se révèle problématique. De la même manière, si un de vos interlocuteurs utilise ce mot clef « vraiment vraiment » lors d'un échange avec vous, c'est qu'il souhaite, en tant que participant, faire cesser la scène en cours. Il est possible de procéder à un échange hors-jeu pour partager l'objet de l'interruption, si cela se révèle nécessaire. De plus, des Orgas sont disponibles en cas de besoin, pour échanger et assurer votre confort de jeu.

## I – Votre personnage

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.

### 1) Peuples

La première étape de création d'un personnage est le choix d'un peuple. Chaque peuple 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 un peuple caractéristique doivent porter des éléments de costumes adéquats. Cependant, choisissez un peuple qui vous plaît et vous correspond.

*Pour en apprendre plus sur les différents peuples, leurs histoires, religions, modes de vie et domaines de compétences, consultez le Livre du Monde.*

**Voici les peuples jouables en Syranon :**

#### - Les Humains :

Il existe une infinité d'ethnies au sein de l'Humanité. Les Humains demeurent le peuple le plus polyvalent de Syranon, aptes à la plupart des domaines sans pour autant exceller dans l'un d'eux. Ils vivent partout dans le monde, mais la majorité réside au sein du Vieil Empire, à l'Ouest des Montagnes, ou dans les Principautés Indépendantes, à l'Est. Les Nordiques, encore parfois appelés Barbares, sont établis dans le Grand Nord de Syranon, régions glacées, et sont de féroces combattants. Depuis peu, les tribus Barbares se sont alliées et ont formé un vaste État nommé la Fédération des Clans du Nord.

**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. Pour plus de vraisemblance, les différentes ethnies humaines sont décrites en détail dans le livre monde.

**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. Depuis plusieurs siècles, les Grands Elfes ont pris leur indépendance, alors que le Vieil Empire perdait en influence. Ils ont alors fondé les Royaumes Elfes, situés au Nord-Ouest du continent. Ils ont une espérance de vie très longue, même si cette longévité semble moins importante que par le passé. Les Grands-Elfes possédaient jadis une aptitude naturelle à la pratique de la magie, mais avec le déclin des forces surnaturelles, ce peuple a en grande partie perdu sa capacité à lancer des sorts, même s'il reste fortement versé dans le mysticisme.

**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 du Continent, loin au Nord-Ouest. Ils sont sveltes et vifs. Comme leurs cousins les Grands-Elfes, ils ont des oreilles pointues et sont également doués d'une grande longévité, bien qu'en déclin. Ils sont sauvages, proches de la nature et d'excellents archers, et sont versés dans les arts druidiques, même s'ils ont, eux aussi, en grande partie perdu leur aptitude à manier les forces magiques.

**Apparence :** Les Elfes Sylvestres mesurent souvent plus d'un mètre soixante-dix à l'âge adulte. Ils 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 certain et un caractère bien trempé. Ils vivent dans et sous les montagnes et possèdent un développement technologique plus important que les Humains. Longtemps alliés à l'Empire, les Nains ont pris leur indépendance il y a quelques siècles, même s'ils restent des amis fidèles de l'humanité.

**Apparence :** Les Nains mesurent rarement plus d'un mètre soixante, même si certains individus sont plus grands que la moyenne. Ils sont souvent robustes et plutôt larges (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 :** Barbe réelle ou postiche.

- Les Orcs :

Les Orcs sont un peuple sauvage vivant à l'Est de Syranon. Ils sont grands, costauds et possèdent la peau verdâtre. Ils sont violents, vivent en tribu, 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 du continent 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. Durant les siècles passés, les peuples peaux-vertes (Orcs, Gobelins et Trolls) se sont réunis pour former une puissance commune, l'Alliance Peaux-Vertes.

**Apparence :** Les Orcs ont toujours une peau dont la teinte va du vert maladif au kakî 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 mystiques, bien qu'ils aient majoritairement perdu l'aptitude à lancer des sorts.

**Obligation :** Peau verte.

- Les Gobelins :

Les Gobelins sont une race vivant en tribus, jadis majoritairement troglodytes et installés partout en Syranon. Ils 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 étrange : 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. Ils ont rejoint l'Alliance Peaux-Vertes, dont les territoires se trouvent à l'extrême Est du Continent.

**Apparence :** Les Gobelins mesurent rarement plus d'un mètre soixante, mais certains dépassent leurs congénères par la taille. Ce 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 qui vivait autrefois 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 ou bleutée. Assimilés aux peaux-vertes, ces créatures sont en général un peu plus pacifiques que les autres, plus discrètes malgré leur taille supérieure. Ce sont de grands soigneurs, qui respectent la nature, en dépit de la perte presque totale de leur capacité à utiliser les forces surnaturelles. Depuis quelques siècles, les Trolls se sont unis aux Orcs et Gobelins, rejoignant l'Alliance Peaux-Vertes, afin d'assurer leur protection.

**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 son peuple, votre personnage doit appartenir à une classe. Il existe cinq 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 mystique aura plus de facilité à apprendre à lire qu'une combattante, tandis que celle-ci excellera dans la maîtrise des armes sans efforts. Ce même mystique 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 sera un paladin, par exemple, un elfe sylvestre explorateur spécialisé dans le maniement de 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 combattante 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 à de nombreux domaines, 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.*

- **Combattant :**

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

- **Explorateur :**

*Les explorateurs sont assez polyvalents, parfois des tireurs hors-pair, mais également aptes au combat au corps à corps en cas de besoin. Débrouillards et rusés, ils sont à même de se sortir de beaucoup de situations, en particulier dans des territoires inconnus. 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.*

- **Mystique :**

*Les mystiques sont versés dans les secrets des forces surnaturelles et dans les connaissances diverses, souvent ésotériques. Bien que la magie ait fortement perdu de sa puissance au cours des derniers siècles, et que la capacité à lancer des sortilèges ait quasiment disparu, l'étude des arts secrets reste encore répandue, notamment à la prestigieuse Académie de la Cité Mage. Il existe aussi des prêtres (guidés par leur foi, ils vouent leur vie à une divinité et à son culte), des druides (en communion avec la nature), des chamans et des sorciers tribaux n'ayant pas reçu de formations particulières. Les mystiques tentent de dompter les reliquats de forces magiques, d'origine profane ou divine, en réalisant des rituels ou en utilisant des reliques encore imprégnées d'énergie surnaturelle. Ils sont généralement lettrés ou bons soigneurs, mais ils ont cependant de grandes lacunes en combat armé et en compétence martiale.*

### 3) Historique personnel

*En jeu, votre personnage aura sa propre histoire :*

- *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 ?*
- *Son sens de la morale ?*
- *Comment se considère-t-il vis-à-vis des autres ?*
- *Vis-à-vis des règles et des lois ?*
- *Vis-à-vis de la hiérarchie ?*
- *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 autres documents proposés sur le site internet.*

*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 son peuple et sa classe, possède 6 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 vie supplémentaires (cf. III-2 : *Armure*, p.14). Ces points de vie sont perdus lorsque vous subissez des coups d'armes en jeu, mais aussi si vous êtes touché(e)s par des projectiles. Vous pouvez également perdre des points de vie lorsque vous êtes empoisonné(e)s, malades, affecté(e)s 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 subis de la manière la plus réaliste possible.

Vous pouvez également récupérer des points de vie en buvant des potions de soin, en étant soigné(e)s manuellement par la compétence correspondante ou par magie. *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. Il ne peut plus utiliser 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 d'absorber toute potion qui lui est administrée, et ses possessions peuvent être volées. Cette agonie dure alors un sablier (3 minutes).

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 se faire de manière démonstrative et être précédée d'une courte scène de roleplay, et non exécutée 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 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 terrible manque d'honneur. Votre acte pourrait être considéré comme un crime et jugé comme tel par les autorités locales.

#### 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.

Ensuite, le personnage doit se déclarer hors-jeu en levant arme ou poing au-dessus de sa tête et doit s'adresser au PC Orga. Les détails sur la suite de son aventure dans le monde de Syranon lui seront révélés. Il est interdit au personnage fraîchement décédé de communiquer avec les autres joueurs, 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 de l'aventure s'ouvre une fois votre personnage décédé. De plus, les points de talents gagnés en jeu lors de chaque GN 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.

### III – L'Équipement

Pour partir à l'aventure dans le monde de Syranon, vous aurez besoin de certains équipements. Ceux-ci sont soumis à des réglementations et un contrôle de la part des organisatrices et organisateurs lors du GN. N'hésitez pas à nous contacter avant le jeu pour présenter votre équipement, afin de valider son utilisation.

#### 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 type d'arme différent. 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. 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. Des effets supplémentaires (armes magiques, amélioration de forge) sont symbolisées par un ruban violet attaché à l'arme et occasionnent des dégâts additionnels.

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 **50 cm**. 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 mesurent entre **50 cm** et **90 cm**. 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 **90 cm** et **110 cm**. 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 **110 cm**. 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 **2,50 m**. 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.

- **Bâtons et Bâtons magiques :**

Un bâton se tient obligatoirement à deux mains lors du coup. Le bâton mesure **2 m** 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 pratiquants du mysticisme.

- **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 et de frapper avec ces armes. 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 boulettes armes, seule la javeline peut dépasser **30cm** et contenir une armature. Les armes doivent être faites uniquement de mousse et latex.

- **Armes à feu**

Toutes les armes à feu font **3 points** de dégâts. Ces armes sont encore rares et complexes à manier. De plus, elles nécessitent des munitions à usage unique, qu'il est possible d'acheter et de fabriquer. Une fois qu'une munition d'arme à feu est tirée, qu'elle ait touché ou non sa cible, celle-ci ne peut plus être réutilisée. Elle est donc laissée au sol ou ramassée pour être rendue aux Orgas. Les armes à feu sont de type « Nerf », avec projectiles en mousse (sans obligation sur la marque), mais ne doivent permettre qu'un seul tir avant un rechargement. Chaque tir sera accompagné de la détonation d'un pétard-ficelle (fournis par les Orgas, en nombre limité pour simuler le nombre de munition à disposition) qui provoquera le bruit de détonation.

- **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 6 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 ». Ces points de vie supplémentaires apportés par l'armure sont soignables à la fin du combat, comme les autres points de vie.

### **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 6 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 possibles. 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 :** Une exploratrice elfe 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 a des épaulières) et les deux bras sont notés à 2. Cela donne un total de 2+2=4. Résultat : Notre explorateur a 6 + 4 c'est-à-dire 10 PV.

**Exemple 2 :** Un combattant 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. Il 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 guerrier orc aura donc 6+ 8 c'est-à-dire 14 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.

|                       |                    |                      |                        |
|-----------------------|--------------------|----------------------|------------------------|
| <i>Armure légère</i>  | <i>Cuir léger</i>  | <i>Peau</i>          | <i>Tissu renforcé</i>  |
| <i>Armure moyenne</i> | <i>Cuir clouté</i> | <i>Cuir renforcé</i> | <i>Écaille d'acier</i> |
| <i>Armure lourde</i>  | <i>Maille</i>      | <i>Plaque</i>        |                        |

### 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 :

Les armures s'usent en combat et peuvent être détruites ce qui les rend inefficaces pour apporter la moindre protection à leur porteur. La durabilité d'une armure est symbolisée par des petits rubans colorés, fournis par les Orgas, que le porteur de l'armure doit accrocher distinctement (à sa ceinture par exemple). Le total de point de durabilité correspond au type d'armure et est déterminée par le type dominant de pièces d'armures portées. Un seul total de durabilité est donc octroyé pour la totalité de l'armure portée, et ce même si l'armure est composée de pièces de nature différentes. Si vous avez un doute sur votre total de durabilité d'armure, les Orgas pourront vous aider.

|                       | <i>Durabilité</i> |
|-----------------------|-------------------|
| <i>Armure légère</i>  | 3                 |
| <i>Armure moyenne</i> | 4                 |
| <i>Armure lourde</i>  | 5                 |

À l'issue de tout affrontement où le porteur d'une armure a subi des dégâts (qu'il s'agisse d'un seul coup ou de dix), cette armure perd un point de durabilité, en ôtant un petit ruban. Lorsque le dernier ruban est ôté, l'armure est détruite et n'apporte plus aucun point de vie bonus. Dans ce cas, le total de point de vie du porteur ne pourra plus excéder son niveau initial, le plus souvent 6 PV.

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. Lorsque votre bouclier est détruit par une compétence de combat ou un événement, 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 combats sont présentées dans la liste des talents (voir la section « **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.

Les techniques de combats sont les suivantes : Brise-Bouclier, Désarmer, Fauchage, Force et Projeter. Les compétences Assassinat et Assommer sont également des techniques particulières mais s'utilisent hors combat, dans des circonstances précises, détaillées dans la description de ces talents.

---

## 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 quatre 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'Elfique est la langue du Beau-Peuple. Elle 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 des Orcs, des Trolls et des Gobelins qui ne vivent pas dans l'Empire. 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.

*Savoir lire n'est pas une compétence futile 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, cette compétence vous permet de rédiger des lettres, de communiquer et de laisser des notes pour vous, vos compagnons ou d'autres personnages.*

## **2) Crochetage**

*Il y a différents niveaux du talent crochetage qui pourront être utilisé 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

*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. Néanmoins, sans talent de crochetage, 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 les ouvrez, 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, remplacer la goupille au plus vite pour faire cesser ce bruit strident.*

*Les plus expérimentés pourront même apprendre à poser des pièges. Après avoir obtenu un piège, en l'achetant ou le fabriquant, il faut contacter un Orga pour que celui-ci place ledit piège à l'endroit désiré.*

#### **4) Artisanat**

##### **A] Alchimie**

*L'alchimie est une science complexe et ancienne qui produit de nombreux élixirs, philtres et autres breuvages aux effets variés : potions de soins, antidotes, remèdes contre les maladies, fortifiants, etc. Les personnages peuvent trouver en jeu de nombreuses recettes de potions qu'ils peuvent réaliser pour bénéficier de leurs effets. Il en va de même pour les poisons : paralysie, douleur, frénésie, cécité, etc. La liste est longue et c'est aux joueurs de trouver des recettes en jeu pour concocter ces dangereuses substances.*

*Les fioles peuvent être utilisées n'importe quand et par n'importe qui, qu'il possède un niveau du talent alchimie ou non. Les potions et les poisons peuvent être trouvés, échangés et achetés. Certains personnages peuvent cependant en fabriquer eux-mêmes. Pour cela, il faut posséder le talent Alchimie, qui vous donne le droit d'utiliser le laboratoire. Pour confectionner une potion ou un poison, il vous faudra apporter les ingrédients d'alchimie au PNJ présent dans le laboratoire. Si vous avez le niveau requis et les ingrédients nécessaires alors il vous laissera utiliser son matériel pour confectionner votre mixture. C'est le PNJ qui vous fournira le breuvage que vous désirez en échange des ingrédients et d'un léger temps d'attente. Cependant, certaines recettes sont trop ardues pour être réalisées par des alchimistes débutants.*

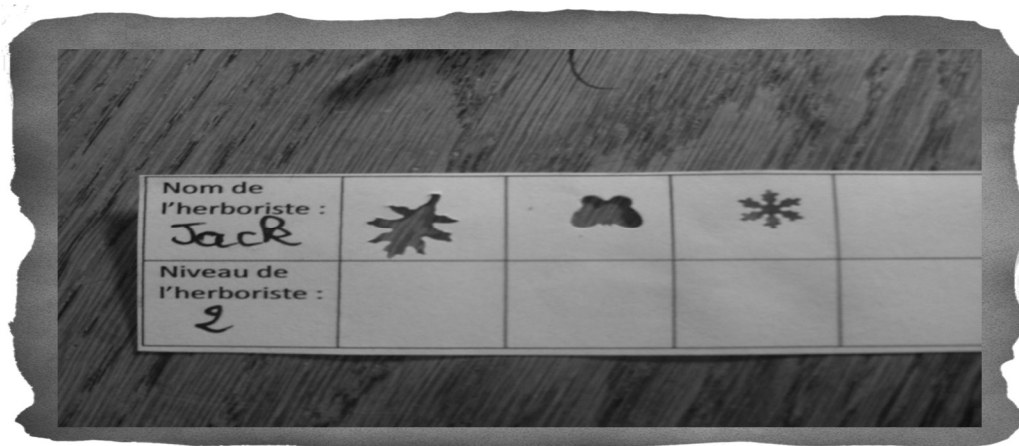
*Toutes les potions du jeu sont buvables et sans risques, composée d'eau et de colorant alimentaire.  
Vous devrez redonner les fioles aux Orgas durant le jeu ou à la fin du jeu.*

##### **B] Pyrotechnie**

*La pyrotechnie c'est l'art de confectionner de nombreux objets : munitions pour armes à feu, pièges, explosifs et bombes pour faire exploser des trucs. Les artefacts de pyrotechnie peuvent être échangés et prêtés à n'importe qui, qu'il possède le talent Pyrotechnie ou non, ou bien vendus pour un très gros prix. Néanmoins, les personnages doués de ce talent peuvent fabriquer eux-mêmes ces objets. Pour cela il faut utiliser l'atelier dédié. À l'instar de l'Alchimie, si vous avez les ingrédients et le niveau requis, alors le PNJ vous laissera utiliser son matériel pour confectionner votre objet. C'est le PNJ qui vous fournira le produit de votre travail en échange des ingrédients et d'un léger temps d'attente. Tout comme les potions et poisons, les joueurs pourront trouver de nombreuses recettes de pyrotechnie, mais devront posséder le niveau de compétence nécessaire.*

##### **C] Herboristerie**

*Certains personnages peuvent ramasser des plantes avec le talent Herboristerie. 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, il faut réaliser des poinçons sur un support donné en début de jeu, à l'aide d'emporte-pièces. Chaque herboriste aura en sa possession un support d'herboriste composé de 14 cases libres à poinçonner d'un symbole représentant un type de plante, voir ci-après l'exemple :*



**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.

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

#### **D] 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 et ce qu'il se passera durant le sablier suivant (3 minutes).
- **Élixir 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 entrez en phase d'agonie.
- **Trouble-éveil** (Goût menthe) : Vous vous endormez pour un sablier (3 minutes) - Réveil en cas d'attaque !
- **Curare** : Enduit une arme pour provoquer une blessure empoisonnée, faisant perdre 1 point de vie par sablier pendant 1 heure ou jusqu'à guérison.

Ce cinquième et dernier poison n'est pas ingérable, il doit être utilisé pour enduire une arme perforante (épée, dague, lance, etc.) sur laquelle est attachée alors un petit ruban vert, fourni avec la fiole de poison.

Le prochain coup porté avec l'arme et qui touche une cible empoisonne la victime. Il faut alors annoncer « **Empoisonné** » lors du coup. La victime perd alors **1** point de vie tous les sabliers (3 minutes) pendant **1** heure ou jusqu'à guérison du poison.

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

### Ⓔ] Mentir et torturer

Dans les GN Syranon, il n'existe aucune compétence nécessaire pour mentir. Les personnages savent très bien le faire naturellement. 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. 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.

Néanmoins, il est important de respecter la sensibilité des autres participants et de respecter leurs choix s'ils désirent ne pas jouer de scène de torture, notamment s'ils vous en informent hors-jeu ou utilisent le mot-clef « **vraiment vraiment** » en jeu. Néanmoins, si la scène n'est pas jouée, les effets de la torture devront être pris en compte.

### Ⓕ] Vol

Les détenteurs du talent vol peuvent faire les poches et escamoter richesses et petits objets à d'autres personnages. Pour cela, chaque voleur se verra remettre, au début du jeu, des petites pinces à linge par les organisateurs. Ces pinces à linges sont numérotées, afin d'identifier le joueur mais que ses larcins demeurent anonymes. Pour faire les poches ou vider la bourse d'un autre personnage, il suffit d'accrocher l'une des pinces à linge sur la victime, dans une zone située entre le genou et l'épaule, en excluant les bras et l'éventuelle cape.

Lorsqu'un larcin a été commis, le voleur peut en informer les organisateurs en décrivant au mieux sa victime, afin que ceux-ci puissent aller récupérer auprès du volé la monnaie ou les objets dérobés pour les donner au voleur. Un vol ne permet d'obtenir qu'un seul objet porté par la victime dans ses poches ou sa bourse ou bien la totalité des pièces qu'il transporte. Le voleur récupérera aussi la pince utilisée. De même, si vous découvrez une pince à linge numérotée sur vous, vous êtes priés de vous rendre de vous-même auprès des organisateurs pour faciliter le jeu. Nous vous remercions d'avance pour votre fair-play. En jeu, si vous remarquez une pince sur un autre participant, il est possible d'indiquer qu'il a été volé sans sortir du roleplay par la phrase : « **Tu n'aurais pas perdu quelque chose ?** ».

Si un voleur est pris sur le fait par sa victime après la pose de la pince, le vol est quand-même commis si le voleur parvint à s'échapper. En revanche, ce larcin n'est pas commis si le voleur est surpris avant de placer sa pince ou est rattrapé par sa victime puis passé à tabac, menacé, assommé, etc. La pince utilisée est alors rendue à son propriétaire et les richesses ne sont pas échangées.

## V – Magie

*La magie n'est plus ce qu'elle était autrefois en Syranon, et rares sont les prestigieux élus qui peuvent encore prétendre lancer des sortilèges. Toujours présente, la magie est plus subtile, son lit est plus fin et plus changeant, et le courant est plus sensible aux mouvements du monde. Les érudits sont souvent plus occupés à effectuer des recherches qu'à essayer de réellement pratiquer la magie.*

*Dans le Vieil Empire, elle ne s'étudie presque plus, à part dans une petite enclave survivante de la Cité Mage, et les mystiques sortent rarement de leurs bibliothèques. Les Elfes font confiance à leurs mystiques, car ils se souviennent de la vieille magie qu'ils sont rares à pouvoir encore pratiquer. Les Nains se concentrent sur le développement d'un nouvel art encore défailant qu'ils appellent technologie. Chez les peuples sauvages, la magie n'est plus que de l'ordre de visions prémonitoires, de bijoux de protections et de malédictions.*

*Ceux qui pratiquent la magie savent qu'elle est capricieuse et que pour atteindre un résultat probant il faut passer du temps, et y mettre les moyens. Elle est souvent utilisée sous forme de malédictions à infliger à quelqu'un, d'enchantement à poser sur des talismans ou de rituels pour s'attirer un vent favorable. La magie est très variable selon la culture de son utilisateur et peut se manifester sous différentes formes, positives ou négatives.*

*Dans cette nouvelle édition de Syranon, la magie ne fonctionne plus avec un système de sorts à lancer ou à contrer, autrement dit aucun sort de combat ne sera utilisé par les joueurs en jeu. La pratique de la magie aura une part de roleplay plus importante, toujours encadrée par des règles, mais les participants auront la liberté d'explorer le champ des possibles dans ce domaine. Il faut le talent « **Mysticisme** », qui vous donnera accès à une réserve de points de magie ainsi qu'à la possibilité de pratiquer des rituels.*

*Le terme rituel est très large et désigne surtout l'utilisation d'objets combinés avec une dépense de points de magie pour atteindre un objectif fixé à l'avance, dans le cadre d'un événement scénarisé. Les possibilités sont très vastes et dépendent surtout de l'imagination du mystique. Néanmoins, chaque rituel devra être réalisé en présence d'un Orga, qui s'occupera de vérifier et de valider votre tentative de mysticisme.*

*Le nombre de points de magie, symbolisés par des petits jetons, dépend de votre niveau de maîtrise du mysticisme et des bonus que vous pouvez obtenir avec certains objets ou talents. Les points de magie sont alloués pour le jeu et ne seront donc **PAS** régénérés naturellement en cours de jeu. Il reste possible de récupérer des points de magie à l'aide des potions ou bien avec des événements spécifiques en jeu. Certains effets magiques ont un effet sur la durée.*

*Nous conseillons vivement aux mystiques (et à tous les joueurs en général) d'avoir leur sablier avec eux car cette unité de temps est très utilisée dans la magie.*

## VI – Talents

### 1) Introduction aux talents

Le système d'expérience en Syranon fonctionne sur des talents. Ainsi, à l'issue d'une aventure, entre deux opus d'une même campagne, selon l'avancée de vos objectifs personnels et de groupe, de vos accomplissements, de vos exploits, vous gagnerez un certain nombre de points de talents supplémentaires pour acheter de nouvelles compétences.

Les coûts des talents varient suivant la classe de votre personnage. Ainsi par exemple un combattant aura plus de difficulté à apprendre à lire une langue qu'un dilettante. En revanche un mystique aura plus de difficulté à apprendre le vol à la tire qu'un roublard. La liste des talents n'est pas exhaustive ! Elle sera d'ailleurs sûrement complétée au fur et à mesure de l'évolution du GN afin de rendre chaque classe équitable.

*Lors de la création d'un personnage, vous disposerez de 8 points de talents.*

*Pour acheter un talent regardez dans le tableau la valeur pour votre classe, dudit talent.*

Lors du premier opus de cette nouvelle campagne, tous les joueurs, nouveaux comme vétérans, commenceront l'aventure avec le même nombre de points de talents. Aucune expérience ne sera sauvegardée des opus précédents. Les points de talents gagnés à l'issue du jeu seront 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 accordera aussi de l'expérience pour un futur personnage.*

### 2) Description des talents

#### **A] Magie**

- **Concentration** : Requis : Mysticisme 1

Ce talent permet d'augmenter la réserve de magie de 2 points.

- **Détection Magique** :

Ce talent permet de déterminer la présence d'énergie magique et quelles en sont ses propriétés. Pour effectuer une détection magique il est nécessaire de sacrifier 1 point d'énergie magique.

- **Mysticisme 1** :

Ce talent permet à un personnage mystique de comprendre l'énergie magique et d'en emprunter ses pouvoirs dans le cadre de rituels, d'expériences occultes ou de pratiques religieuses.

- **Mysticisme 2** : Requis : Mysticisme 1

Ce talent permet à un personnage mystique de renforcer ses connaissances de l'occulte, et d'augmenter la puissance de ses expériences spirituelles.

- **Mysticisme 3 : Requis : Mysticisme 2**

Ce talent permet à un personnage mystique de renforcer ses connaissances de l'occulte, et d'augmenter la puissance de ses expériences spirituelles.

**B] 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 des Atours magiques :**

Ce talent permet de porter des atours mystiques qui n'offrent aucune protection mais procurent un bonus d'énergie magique. Le bonus, non cumulable, dépend des éléments qui constituent l'ensemble des atours et est précisé dans le tableau qui suit :

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

**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 à feu :**

Ce talent permet au joueur de se servir d'armes fonctionnant avec de la poudre à canon, comme des pistolets, des fusils, des arquebuses, etc.

- **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 mystique de se servir de bâtons magiques ou d'armes 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.

- **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.*

**D] Techniques 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 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 entre dans la phase d'agonie.* Ceci est une technique de combat mais ne **PEUT PAS** être utilisée lors d'un affrontement durant lequel les participants sont en train de combattre.

- **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 mais ne PEUT PAS être utilisée lors d'un affrontement durant lequel les participants sont en train de combattre.

- **Brise-bouclier :**

Ce talent permet à un personnage de rendre inefficace le bouclier d'un adversaire. Celui-ci ne peut plus utiliser son bouclier et, si possible, le sortir du jeu (le lâcher ou le mettre en dehors de la zone de combat). Le bouclier ainsi brisé devra être réparé. Ceci est une technique de combat et ne peut donc être utilisé qu'UNE seule fois par combat (par défaut). Annonce « **Brise-Bouclier** ».

- **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). Annonce « **Désarme** ».

- **Endurance 1 :**

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

- **Endurance 2 : Requis Endurance 1**

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). Annonce « **Chute** ».

- **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 pour une attaque unique. 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). Nécessite un bouclier. Annonce « **Recule** ».

- **Vol à la tire :**

Ce talent permet de prétendre au vol, en déroband les richesses ou les petits objets des autres personnages. Pour plus de détails, voir les règles de vol.

**Ⓔ] Talents naturels**

- **Alchimie 1 :**

Ce talent donne accès au laboratoire et donc à la fabrication de potions. Le joueur connaît dès le début du jeu quelques recettes basiques.

- **Alchimie 2 : Requis Alchimie 1-**

Permet de réaliser des potions plus complexes. Le joueur connaît dès le début du jeu davantage de recettes.

- **Alchimie 3 : Requis Alchimie 2**

Permet de réaliser des potions très complexes. Le joueur connaît dès le début du jeu de très nombreuses de recettes.

- **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 la partie en jeu du camp de groupe et peuvent donc être pillés comme toute autre ressource.** La pousse des plantes fonctionne par tranche de 6h, la récolte sera possible à 8h, 14h, 20h puis 2h.

- **Contrebande :**

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 de quelques ressources.

- **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, etc.) 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/récolter dans la nature des ingrédients inhabituels, de niveaux 1/2.*

- ***Herboristerie 3 : Requis Herboristerie 2***

*Ce talent permet de trouver/identifier/récolter des ingrédients rares et puissants, de niveaux 1 à 3.*

- ***Lire/écrire 1 :***

*Ce talent permet au personnage de lire des livres, grimoires ou parchemins et d'en rédiger dans sa langue natale. Autrement dit : 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.*

- ***Nage :***

*Ce talent permet au personnage de nager et traverser de courtes d'étendues d'eau.*

- ***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, mais permet de sortir une cible de la phase d'agonie avec 2 points de vie.*

- ***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, mais permet de sortir une cible de la phase d'agonie avec 4 points de vie.*

- **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 6 points de vie ou la totalité de ses points de vie si la cible en possède plus que 6. Ne fonctionne pas sur les morts, mais permet de sortir une cible de la phase d'agonie avec tous ses points de vie.

- **Pyrotechnie 1 :**

Donne accès à l'atelier et donc à la fabrication de munitions d'armes à feu et de pièges simples. Le joueur connaît dès le début du jeu quelques recettes basiques.

- **Pyrotechnie 2 : Requis : Pyrotechnie 1**

Donne accès au laboratoire et donc à la fabrication d'explosifs en tout genre. Le joueur connaît dès le début du jeu de nombreuses recettes simples mais aussi quelques-unes plus complexes.

**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 (voir les règles de Crochetage).

- **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 (voir les règles de Crochetage).

- **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 (voir les règles de Crochetage).

- **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. (Cf. IV-3 : **Désamorçage des pièges**, p.18).

- **Pièges 2 : Pièges 1 requis**

Ce talent permet à un personnage de tenter de rendre inefficace des petits mécanismes et pièges. 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

| Nom                      | Type           | Mystique | Combattant | Roublard | Explorateur | Dilettante |
|--------------------------|----------------|----------|------------|----------|-------------|------------|
| Concentration            | Magie          | 2        | 3          | 3        | 3           | 2          |
| Détection magique        | Magie          | 1        | X          | X        | X           | 2          |
| Mysticisme 1             | Magie          | 1        | 5          | 5        | 5           | 3          |
| Mysticisme 2             | Magie          | 3        | 10         | 10       | 10          | 6          |
| Mysticisme 3             | Magie          | 6        | 15         | 15       | 15          | 9          |
| Port armure légère       | Armures        | 3        | 1          | 2        | 1           | 2          |
| Port armure moyenne      | Armures        | 5        | 2          | 4        | 3           | 4          |
| Port armure lourde       | Armures        | 8        | 5          | 7        | 6           | 8          |
| Port atours magique      | Armures        | 1        | X          | X        | X           | X          |
| Util. Projectiles        | Armes          | 2        | 1          | 1        | 1           | 2          |
| Util. Arc                | Armes          | 5        | 2          | 3        | 1           | 4          |
| Util. Armes à deux mains | Armes          | 3        | 2          | 3        | 3           | 4          |
| Util. Armes à feu        | Armes          | 5        | 2          | 3        | 1           | 4          |
| Util. Armes à une main   | Armes          | 1        | 1          | 1        | 1           | 1          |
| Util. Armes courtes      | Armes          | 1        | 1          | 1        | 1           | 1          |
| Util. Armes exotiques    | Armes          | 2        | 1          | 2        | 2           | 2          |
| Util. Bâton de combat    | Armes          | X        | 1          | 1        | 1           | 4          |
| Util. Bâton magiques     | Armes          | 1        | X          | X        | X           | X          |
| Util. Bouclier           | Armes          | 4        | 1          | 2        | 1           | 4          |
| Util. Lances             | Armes          | 3        | 1          | 3        | 2           | 4          |
| Util. Arbalète           | Armes          | 5        | 2          | 3        | 1           | 4          |
| Ambidextrie              | Coups spéciaux | 4        | 2          | 2        | 2           | 4          |
| Assassinat               | Coups spéciaux | 4        | 3          | 1        | 3           | 5          |
| Assommer                 | Coups spéciaux | 4        | 2          | 2        | 3           | 4          |
| Briser-Bouclier          | Coups spéciaux | 6        | 3          | 5        | 5           | 5          |
| Désarmer                 | Coups spéciaux | 4        | 2          | 3        | 3           | 4          |
| Endurance 1              | Coups spéciaux | 6        | 2          | 5        | 4           | 4          |
| Endurance 2              | Coups spéciaux | 9        | 3          | 7        | 7           | 7          |

|                        |                       |   |   |   |   |   |
|------------------------|-----------------------|---|---|---|---|---|
| <i>Fauchage</i>        | <i>Coups spéciaux</i> | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 |
| <i>Force</i>           | <i>Coups spéciaux</i> | 8 | 4 | 6 | 6 | 8 |
| <i>Projeter</i>        | <i>Coups spéciaux</i> | 5 | 2 | 4 | 3 | 5 |
| <i>Vol à la tire</i>   | <i>Coups spéciaux</i> | 5 | 4 | 1 | 3 | 4 |
| <i>Maitre d'arme 1</i> | <i>Coups spéciaux</i> | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 |
| <i>Maitre d'arme 2</i> | <i>Coups spéciaux</i> | 5 | 2 | 4 | 4 | 5 |
| <i>Maitre d'arme 3</i> | <i>Coups spéciaux</i> | 7 | 3 | 6 | 6 | 7 |
| <i>Alchimie 1</i>      | <i>Naturel</i>        | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| <i>Alchimie 2</i>      | <i>Naturel</i>        | 2 | 6 | 6 | 3 | 3 |
| <i>Alchimie 3</i>      | <i>Naturel</i>        | 4 | 9 | 9 | 5 | 5 |
| <i>Botanique</i>       | <i>Naturel</i>        | 3 | 5 | 5 | 3 | 3 |
| <i>Contrebande</i>     | <i>Naturel</i>        | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 |
| <i>Expertise</i>       | <i>Naturel</i>        | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 |
| <i>Herboristerie 1</i> | <i>Naturel</i>        | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| <i>Herboristerie 2</i> | <i>Naturel</i>        | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| <i>Herboristerie 3</i> | <i>Naturel</i>        | 4 | 6 | 6 | 5 | 5 |
| <i>Lire/Ecrire 1</i>   | <i>Naturel</i>        | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| <i>Lire/Ecrire 2</i>   | <i>Naturel</i>        | 2 | 4 | 4 | 4 | 2 |
| <i>Lire/Ecrire 3</i>   | <i>Naturel</i>        | 3 | 7 | 7 | 7 | 3 |
| <i>Nage</i>            | <i>Naturel</i>        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| <i>Pyrotechnie 1</i>   | <i>Naturel</i>        | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| <i>Pyrotechnie 2</i>   | <i>Naturel</i>        | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| <i>Soins 1</i>         | <i>Naturel</i>        | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| <i>Soins 2</i>         | <i>Naturel</i>        | 3 | 6 | 5 | 5 | 4 |
| <i>Soins 3</i>         | <i>Naturel</i>        | 5 | 8 | 7 | 7 | 6 |
| <i>Crochetage 1</i>    | <i>Mécaniques</i>     | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 |
| <i>Crochetage 2</i>    | <i>Mécaniques</i>     | 5 | 5 | 2 | 4 | 3 |
| <i>Crochetage 3</i>    | <i>Mécaniques</i>     | 7 | 7 | 3 | 6 | 5 |
| <i>Pièges 1</i>        | <i>Mécaniques</i>     | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 |
| <i>Pièges 2</i>        | <i>Mécaniques</i>     | 6 | 8 | 4 | 6 | 6 |

Merci d'avoir pris connaissances des règles du G<sup>N</sup> Syranon pour cette saison 2026. Si toutefois, une incompréhension subsiste ou une question reste sans réponse, veuillez adresser un message à l'adresse e-mail suivante : [Syranon@hotmail.fr](mailto:Syranon@hotmail.fr).