

Solunne, l'Île des légendes



LE
LIVRE
DE
FORGE

2022

PRINCIPES GÉNÉRAUX

La forge est l'art de transformer les métaux à l'aide du feu et du marteau. Les forgerons et forgeronnes sont des personnes qui reconnaissent la puissance des métaux et qui peuvent la canaliser dans les armes et des armures.

Ainsi, pour être forgeron à l'Île des Légendes, il faut :

- Au minimum avoir l'habileté **FORGERON, APPRENTI**
- Les ressources nécessaires
- Les outils de forge (marteau, enclume, pinces, etc.)
- Une source de chaleur

Comme le métier de forgeron requiert un savoir-faire et un vocabulaire bien précis, il faut connaître la différence entre l'ENTRETIEN et la RÉPARATION.

ENTRETENIR [ãtrætəniʁ] v. tr. dir.
Propre aux armures ABÎMÉES (c'est-à-dire qui ont perdu un ou plusieurs points d'armure). L'entretien ne requiert pas de composantes matérielles.

RÉPARER [ʁepaʁe] v. tr. dir.
Peut seulement se faire sur les armes et les armures qui sont BRISÉES (c'est-à-dire qui ont subi l'effet *PUISSANT* ou *BRISE-ARMURE*). La réparation requiert des composantes matérielles.

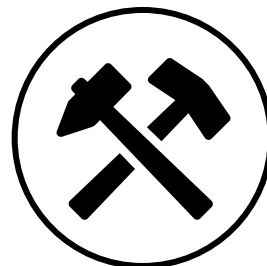
NIVEAU DE FORGE

Le personnage qui prend l'habileté **FORGERON, APPRENTI** a suffisamment de connaissances pour **réparer certains objets** (armes, armures).

Une composante permet de RÉPARER **jusqu'à trois sections d'armure** (torse, bras, jambes).

- Réparer 1 point d'armure requiert 10 minutes et une composante (cuir ou métal).
- Réparer un bouclier ou une arme requiert 30 minutes et une composante (cuir ou métal)

ENTRETENIR une armure prend maintenant 4 minutes par point d'armure.



Le personnage qui prend l'habileté **FORGERON** a suffisamment de connaissances pour **forger des armes, des boucliers et des armures** en CUIR ou en FER.

Forger des armes ou des boucliers requiert 1 ressource (Cuir ou Fer) et 10 minutes par 60cm d'arme/bouclier. Forger une armure requiert 1 ressource (Cuir ou Fer) et 10 minutes par point d'armure.

Une composante permet de RÉPARER **jusqu'à trois sections d'armure** (torse, bras, jambes).

- Réparer 1 point d'armure requiert 5 minutes et une composante (cuir ou métal).
- Réparer un bouclier ou une arme requiert 30 minutes et une composante (cuir ou métal)

ENTRETENIR une armure prend maintenant 3 minutes par point d'armure.

Le personnage qui prend l'habileté **FORGERON, MAÎTRE** peut désormais forger des **armes, des boucliers et des armures** magiques/enchantées.

Il a maintenant accès aux PLANS DE FORGE - FORGERON MAÎTRE.

Forger des armes, des boucliers et des armures en CUIR ou en FER requiert 1 ressource (Cuir ou Fer) ET 5 minutes par 60cm d'arme/bouclier ou 5 minutes par point d'armure

Une composante permet de RÉPARER **jusqu'à trois sections d'armure** (torse, bras, jambes).

- Réparer 1 point d'armure requiert 5 minutes et une composante (cuir ou métal).
- Réparer un bouclier ou une arme requiert 30 minutes et une composante (cuir ou métal)

ENTRETENIR une armure prend maintenant 2 minutes par point d'armure.

Le personnage qui prend l'habileté **FORGERON, GRAND MAÎTRE** peut désormais forger des **armes, des boucliers et des armures** magiques/enchantées.

Il a maintenant accès aux PLANS DE FORGE - FORGERON GRAND MAÎTRE.

Forger des armes, des boucliers et des armures en CUIR ou en FER requiert le même temps et les mêmes ressources que FORGERON, MAÎTRE.

RÉPARER requiert le même temps et ressources que FORGERON, MAÎTRE.

ENTRETENIR une armure prend maintenant 1 minutes par point d'armure.

RÉCOLTER LES MATÉRIAUX

À l'île des Légendes, la plupart des ingrédients pour la FORGE se retrouvent à l'état naturel. En effet, il faut récolter de véritables composantes pour pouvoir concevoir les armes ou les armures.

À noter que certains plans comprennent des ingrédients plus rares qui ne se retrouvent pas naturellement. Il faut alors récolter sur les créatures, faire du marchandage, etc. pour mettre la main dessus.



PLANS DE FORGE – FORGERON MAÎTRE

ARME D'ARGENT



Ingrédients : 1 arme existante ET 1 ressource d'argent par 60cm d'arme

Temps de fabrication : 30 minutes par 60cm d'arme

Effet : L'arme inflige des dégâts d'argent. L'effet dure le temps d'une saison.

ARME EN MÉTÉORITE



Ingrédients : 1 ressource de météorite ET 1 ressource de sang d'élémental de feu par 60cm d'arme

Temps de fabrication : 1 heure par 60cm d'arme

Effet : L'arme est indestructible (résiste à l'effet PUISSANT)

ARMURE EN MÉTÉORITE



Ingrédients : 2 ressources de météorite et 2 ressources de sang d'élémental de feu par section d'armure (torse, bras, jambes)

Restriction : L'armure en météorite est dans la catégorie « métal »

Temps de fabrication : 2 heures par section d'armure

Effet : L'armure est indestructible (résiste à l'effet *BRISE-ARMURE*). Elle doit cependant être entretenue

ARMURE EN MITRHIL



Ingrédients : 2 ressources de mithril par section d'armure (torse, bras, jambes)

Restriction : L'armure en mithril est dans la catégorie « métal », mais donne seulement 1 point d'armure par section.

Temps de fabrication : 2 heures par section d'armure

Effet : L'armure requiert 1 de force de moins que la force nécessaire pour le même type d'armure. (Exemple: Une armure lourde requiert force 2 au lieu de force 3.)

Cette armure peut être portée même avec des limitations d'armures reliées à des habiletés. (exemple: un mage/prêtre peut faire ses sorts/prières de tous niveaux).

RENFORCEMENT DE BOUCLIER



Ingrédients : 3 ressources de fer

Temps de fabrication : 30 minutes

Effet : Le bouclier résiste au prochain effet *PUISSANT* (une seule fois) : le renforcement ne peut pas être fait plus d'une fois par bouclier.

Ingrédients : 1 ressource de cuir

Restriction : Utilisable seulement sur les armures de type « cuir »

Temps de fabrication : 30 minutes

Effet : L'armure obtient 1 point d'armure temporaire jusqu'au prochain point de dégât reçu. Le point temporaire ne peut pas être récupéré en entretenant l'armure.

PLANS DE FORGE – FORGERON GRAND MAÎTRE

DÉSENCHANTEMENT



Ingrédients : 1 arme enchantée (magique, feu, glace, bénie) ET 10 pierre de Lune déchargées

Temps de fabrication : 30 minutes

Effet : Annule un effet sur une arme enchantée. L'arme peut recevoir alors un autre enchantement.

ARME MAGIQUE



Ingrédients : 1 arme existante ET 10 pierres de Lune

Temps de fabrication : 30 minutes

Effet : L'arme inflige des dégâts magiques. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de lune à tous les événements. Si elle n'est pas rechargée, elle n'inflige pas de dégât magique, mais elle est toujours considérée enchantée! (elle ne peut pas recevoir un autre effet) Requier 15 minutes à recharger.

ARME DE FEU



Ingrédients : 1 arme existante ET 10 pierres de feu

Temps de fabrication : 30 minutes

Effet : L'arme inflige des dégâts de feu. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de feu à tous les événements. Si elle n'est pas rechargée, elle n'inflige pas de dégât de feu, mais elle est toujours considérée enchantée! (elle ne peut pas recevoir un autre effet) Requier 15 minutes à recharger.

ARME DE GLACE



Ingrédients : 1 arme existante ET 10 pierres de glace

Temps de fabrication : 30 minutes

Effet : L'arme inflige des dégâts de glace. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de glace à tous les événements. Si elle n'est pas rechargée, elle n'inflige pas de dégât de glace, mais elle est toujours considérée enchantée! (elle ne peut pas recevoir un autre effet) Requier 15 minutes à recharger.

ARME BÉNIE



Ingrédients : 1 arme existante ET 10 pierres d'un même dieu/déesse (Terra, Zoter, Zora, Éode)

Temps de fabrication : 30 minutes par 60 cm d'arme

Effet : L'arme inflige des dégâts bénis. Elle doit être rechargée avec 3 pierres de divinité à tous les événements. Si elle n'est pas rechargée, elle n'inflige pas de dégât bénis, mais elle est toujours considérée enchantée! (elle ne peut pas recevoir un autre effet) Requier 15 minutes à recharger.

ARME EN ÉOG



Ingrédients : 1 ressource d'Éog ET 1 ressource de sang d'élémental de feu par 60 cm d'arme

Temps de fabrication : 1 heure par 60 cm d'arme

Effet : L'arme en Éog peut recevoir deux effets à la fois (magique, béni, feu, glace)

ARMURE EN ÉOG



Ingrédients : 1 ressource d'Éog ET 1 ressource de sang d'élémental de feu par section d'armure (torse, bras, jambes)

Restriction : L'armure en Éog est dans la catégorie « métal »

Temps de fabrication : 1 heure par section d'armure

Effet : Chaque section d'armure donne 3 points d'armure (au lieu de 2). De plus, il ne faut pas de ressources pour la réparer si elle est BRISÉE.

ARME EN LAEN



Ingrédients : 1 ressource de fer, 1 ressource de Laen ET 1 ressource de sang d'élémental de glace par 60 cm d'arme

Temps de fabrication : 1 heure par 60 cm d'arme

Effet : Augmente les dégâts de l'arme de 1. Si l'arme est BRISÉE, elle ne peut pas être réparée.

ARMURE EN GALVORN



Ingrédients : 2 ressources de Galvorn ET 2 ressources de sang d'élémental de feu par section d'armure (torse, bras, jambes)

Restriction : L'armure en Éog est dans la catégorie « métal »

Temps de fabrication : 1 heure par section d'armure

Effet : Chaque section d'armure diminue de 1 tous les dégâts magiques et divins reçus, mais n'immunise pas aux EFFETS. Une personne qui porte cette armure ne peut pas recevoir de soins magiques ou divins.