

*Solunne, l'Île des légendes*

# MODIFICATIONS AUX SYSTÈMES

2022

# CHANGEMENT DE RÈGLES 2022

---

Nous avons fait de nombreux changements aux règles cette année. Nous avons plusieurs buts en tête et c'est à partir de cela que nous avons fait les modifications.

- ❖ Balancer la classe des guerriers
  - Modification du système d'armures et de forge
  - Création de compétences pour le guerrier
  - Révision des points de vie à la baisse. Par contre, la limite est toujours de 15 points d'endurance (inclus les points d'armures/spells/etc.).
  - Le maximum de dégât qu'il est possible de faire avec un coup est de 5 (n'est pas une nouveauté, seulement une clarification).
  
- ❖ Accélérer la façon d'énoncer des sorts ou des habiletés en combat
  - Pour se faire, nous implémentons la liste des EFFETS au complet cette année (nous avons commencé à le faire l'année passée).
  - Révision de TOUS les sorts dans le système actuel. Il y a de nombreux changements au niveau des sorts de prêtre et de barde (moins pour les mages puisque cela a déjà été fait l'année dernière).
  - Les potions/poisons ont également été modifiées pour cette raison.
  - Clarification sur la façon de lancer des sorts.
  
- ❖ Changement de certaines mécaniques de jeu
  - Limiter les stacks de « buffs » sur une personne (on veut surtout éviter qu'une personne portant une chemise soit facilement capable d'aller chercher plus de point d'endurance qu'un guerrier en full plate).
  - Limiter les stacks de « buffs » sur des armes.
  
- ❖ Révision de certaines habiletés d'une façon plus générale.

# BALANCER LA CLASSE GUERRIER

---

## MODIFICATION DES POINTS D'ARMURES

Il y a maintenant 2 catégories d'armure : cuir et métal. Les armures de cuirs donnent 1 point d'armure par section qui est couverte au moins à 50% (torse, bras, jambes<sup>1</sup>) et les armures de métal donnent 2 points d'armure.

Le type d'armure n'est plus considéré de la même façon suite à ce changement.

- Armure légère : entre 1 et 2 points d'armure (requiert force 1).
- Armure intermédiaire : entre 3 et 4 points d'armure (requiert force 2).
- Armure lourde : 5 points d'armure et plus (requiert force 3).

Si une habileté limite un joueur à un type d'armure, il ne peut pas avoir plus de point d'armure que sa limitation. Si un personnage a plus de point d'armure que ce qu'il peut porter, il aura le nombre maximum de point permis par sa limitation.

Par exemple, si un personnage peut seulement porter des armures intermédiaires, mais que son armure lui donne 5 points, il aura seulement 4 points d'armures.

## MODIFICATION DE LA RÉPARATION DES ARMURES

Les armures ont maintenant 2 statuts :

### 1. Abîmée

L'armure est considérée comme abîmée si elle a subi des points de dégâts. Elle devra être retirée et **entretenu**. Il n'est pas nécessaire d'avoir une habileté pour entretenir une armure. Il faut 5 minutes de role-play d'entretien **pour chaque point d'armure à récupérer**.

### 2. Brisée

L'armure est considérée comme brisée si elle a reçu l'effet BRISE-ARMURE. Elle perd tous ses points. Elle devra être **réparée** avec une ressource par un personnage ayant l'habileté forge. Voir le document sur la forge pour plus de détails.

---

<sup>1</sup> Pour avoir les points octroyés par les sections jambes et bras, chaque membre doit être couvert à au moins 50%.

# BALANCER LA CLASSE GUERRIER

---

## NOUVELLES HABILITÉS

### Spécialisation martiale

**Coût PH :** 3

**Limitation :** Peut être pris seulement 1 fois.

**Pré-requis :** Entaille

Permet de choisir un type d'arme et de pouvoir utiliser son effet 1x par combat. Avant d'utiliser l'attaque, il faut annoncer « COUP, EFFET » puis frapper. Si le coup manque sa cible, la charge est dépensée sans avoir d'effet. Si le coup touche, l'effet s'applique. L'utilisation d'un COUP ne fait cependant aucun dégât.

| Type d'arme choisi  | Effet par combat  |
|---------------------|---|
| Arme d'hast         | Permet d'appliquer l'effet « JAMBETTE ».  |
| Épée / dague        | Permet d'appliquer l'effet « DÉSARMEMENT » <u>sur l'arme ou le bouclier touché.</u> |
| Masse /bâton /hache | Permet d'appliquer l'effet « BRISE-MEMBRE » sur le membre touché.                   |
| Arc / arbalète      | Permet d'appliquer l'effet « FAIBLESSE 10 secondes ».                               |
| Armes de lancer     | Permet d'appliquer l'effet « RALENTISSEMENT 10 secondes ».                          |

### Spécialisation bouclier

**Coût PH :** 3

**Limitation :** Peut être pris seulement 1 fois et ne peut pas être pris avec spécialisation martiale.

**Pré-requis :** Entaille

Lorsque le joueur ou la joueuse bloque un coup avec son bouclier, il/elle peut appliquer l'effet POUSSÉE 3 mètres.

**Utilisable 1x par combat.**

# BALANCER LA CLASSE GUERRIER

---

## **Maitre d'armes**

**Coût PH :** 3

**Limitation :** Peut être pris seulement 1 fois.

**Pré-requis :** spécialisation martiale ou spécialisation bouclier et niveau 6

Donne une seconde spécialisation martiale avec une autre arme.

## **Estomac d'acier**

**Coût PH :** 2

**Limitation :** création du personnage

**Pré-requis :** spécialisation martiale ou spécialisation bouclier et niveau 6

Un personnage avec cette habileté peut survivre sans pénalité au manque de nourriture entre les événements. Il n'est donc pas nécessaire d'avoir un ration à la fin d'un événement. Permet également de résister à tous les poisons ingérés.

## **Coagulation rapide**

**Coût PH :** 1

**Limitation :** ne peut pas être pris avec « Frénésie guerrière »

**Pré-requis :** -

Permet de récupérer un point d'endurance supplémentaire lorsque l'on utilise une potion ou des bandages.

## **Coup BRISE-ARMURE**

**Coût PH :** 2

**Limitation :** -

**Pré-requis :** Entaille, Coup PUISSANT


Le personnage peut détruire une armure. Il faut dire de manière claire « COUP BRISE-ARMURE » juste avant le coup (et non après). Si le coup ne touche pas la cible, la charge est tout de même dépensée.

Ce coup brise toutes les sections d'armure que la cible porte. L'armure devient BRISÉE et donc inutilisable. Il faut la réparer avec l'aide d'un forgeron. À noter qu'il est possible d'utiliser cette habileté avec tous les types d'arme de mêlée SAUF les dagues.

**Utilisable 1x par combat**



# IMPLÉMENTATION DES EFFETS

|   | <i>Effets</i>   | <i>Description</i>  |
|---|---|---|
| M<br>E<br>N<br>T<br>A<br>L<br> | Bégalement  | Double le temps d'incantation (pour les sorts, les prières et les chansons [chantées seulement]).   |
|   | <b>Charme</b>   | Le charmeur ou la charmeuse devient un ami! La cible ne peut pas être hostile (attaquer, lancer un poison, incanter un sort, faire une prière, etc.) contre le charmeur ou la charmeuse. Toutefois, la cible peut utiliser des potions, des sorts/prières/chansons pour aider son nouvel ami ou sa nouvelle amie.<br>À la fin de l'effet, la cible sait qu'elle a été charmée.<br><b>Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.</b> |
|   | Peur  | La cible doit fuir la source pendant X minutes. Elle ne peut pas prendre d'actions contre la source.  |
|   | Rage  | La cible attaque la personne la plus proche pendant X minutes.  |
|   | <b>Sommeil</b>  | La cible tombe dans un sommeil profond pendant X minutes.<br><b>Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.</b>  |
|   | <i>Effets</i>   | <i>Description</i>  |
| S<br>T<br>A<br>N<br>D<br>A<br>R<br>D<br>S   | Aveuglement   | La cible doit fermer les yeux pendant X minutes.  |
|   | <b>Assommer</b>   | La cible tombe inconsciente au sol pendant X secondes (fonctionne seulement hors-combat).<br><b>Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.</b>  |
|   | Brise armure  | L'armure touchée par le coup est complètement détruite  |
|   | Brise membre  | La cible ne peut pas utiliser le membre touché jusqu'au prochain soin reçu.   |
|   | Désarmement   | La cible doit <u>ouvrir</u> la main qui tient l'objet touché ou ciblé. (Si un bouclier est attaché sur le membre, l'effet fait ouvrir la main de la personne, mais elle ne doit pas détacher son bouclier).   |
|   | Dissipation - « EFFET »   | Dissipe l'effet mentionné (par le sort) peu importe la source (magique, divin, etc.). Ex : Dissipation RAGE.  |
|   | Dissipation – magique ou divine   | Dissipe tous les sorts magiques ou divins sur la cible. Décharge également les objets magiques ou divins portés par la cible (n'ont plus d'effet).<br>Les armes peuvent être rechargées par un forgeron selon leur recette respective.<br>Les autres objets redeviennent utilisables au GN suivant.   |
|   | Douleur   | Applique FAIBLESSE + la cible se tord de douleur  |
|   | Enchevêtrement  | La cible ne peut pas se déplacer, mais peut se défendre.  |
|   | Faiblesse   | La cible peut seulement se défendre.  |
|   | Jambette  | La cible doit mettre les épaules au sol pendant.  |
|   | Miroir  | Renvoie le sort sur le lanceur.   |
|   | <b>Paralyse</b>   | La cible devient complètement immobile : elle ne peut pas attaquer, se défendre, ni parler.<br><b>Recevoir 1 point de dégât met fin à l'effet.</b>  |
|   | Passif  | La cible ne peut pas attaquer ni se défendre pendant x secondes/minutes.  |
|   | Poussée   | La cible doit reculer de X mètres.  |
|   | Puissant  | Détruit l'arme ou le bouclier ciblé.  |
|   | Ralentissement  | La cible ne peut pas courir + BEGAIEMENT  |
|   | Silence   | La cible ne peut pas émettre de sons. Il est impossible de lancer de sorts ou de faire des prières ou chanter.  |
|   | Souffrance  | Applique PASSIF + JAMBETTE + DOULEUR  |
| Invulnérable  | La cible est immunisée à tous les effets et à toutes les formes de dégâts (magiques, divins, physiques, etc.) |   |

# IMPLÉMENTATION DES EFFETS

---

## SOURCES DES EFFETS (ET COMMENT LES ANNONCERS)

Il existe 5 sources d'effets. Il y a quelques différences entre chacune. La façon de déclarer un effet est dans l'ordre suivant : SOURCE, MENTAL, EFFET, TEMPS (voir les exemples dans chaque source).

À noter qu'il ne faut pas toujours annoncer MENTAL ou TEMPS si ça ne s'applique pas (selon les effets).

### ❖ **Magique**

Lorsqu'un mage lance un sort ou qu'un barde lance un chant, l'effet qu'ils appliquent est MAGIQUE. Lorsqu'un sort magique est utilisé, le lanceur doit l'annoncer de la façon suivante : MAGIQUE, MENTAL, EFFET, TEMPS.

Par exemple :

MAGIQUE, PARAYLSIE, 1 minute

MAGIQUE, MENTAL, RAGE, 15 secondes

MAGIQUE, JAMBETTE

### ❖ **Divin**

Lorsqu'un prêtre lance un sort, l'effet qu'ils appliquent est DIVIN. Lorsqu'un sort divin est utilisé, le lanceur doit l'annoncer de la façon suivante : DIVIN, MENTAL, EFFET, TEMPS.

Par exemple :

DIVIN, PARAYLSIE, 1 minute

DIVIN, MENTAL, RAGE, 15 secondes

DIVIN, JAMBETTE

### ❖ **Poison**

Lorsqu'un poison est utilisé, l'effet qu'il applique est POISON. Lorsqu'un poison est utilisé, il faut annoncer : POISON, EFFET, TEMPS.

Par exemple :

POISON, PARAYLSIE, 1 minute

POISON, MENTAL, RAGE, 15 secondes

POISON, SOUFFRANCE, 15 secondes

# IMPLÉMENTATION DES EFFETS

---

## ❖ **Habilité**

Une personne qui utilise une habilité doit simplement annoncer l'EFFET à voix haute. Par exemple, un barbare qui utilise l'habilité terreur guerrière dit: "MENTAL, PEUR 10 secondes".

## ❖ **Coup**

Lorsqu'un coup est utilisé, celui-ci doit OBLIGATOIREMENT toucher pour appliquer son effet. Si le coup manque, rien ne se produit. Le guerrier doit dire : COUP, EFFET, TEMPS avant de faire son attaque. Les effets COUP ne font aucun point de dégât.

Par exemple :

COUP, JAMBETTE

COUP, BRISE-ARMURE

COUP, PUISSANT.

## HERBORISTERIE

- ❖ Chaque joueur peut conserver une potion **entre** les évènements. Les joueurs avec herboristerie peuvent en conserver plus dépendamment du niveau de l'habilité.
- ❖ Tous les joueurs peuvent se servir d'une concoction, il ne faut pas d'habilité pour pouvoir utiliser une potion ou un poison.
- ❖ Les outils sont nécessaires pour créer des concoctions d'herboriste. Plus une potion est difficile à faire, plus il faut avoir d'outils pour y parvenir.
  - Il faut 1 outil pour faire les potions d'herboriste, apprenti (niveau 1).
  - Il faut 2 outils pour faire les potions d'herboriste (niveau 2).
  - Il faut 3 outils pour faire les potions d'herboriste, maître (niveau 3).
  - Exemples d'outils : mortier et pilon, chaudron, décanteur, alambic, filtre, pipettes, récipients, etc.
- ❖ Les nouvelles descriptions des potions et des poisons se retrouvent dans le document d'herboristerie (qui sera bientôt déposé sur le site).



# CHANGEMENT AUX HABILITÉS

---

- ❖ Armure naturelle 1,2,3 → Armure naturelle (un seul niveau).  
Donne un bonus de 1 point d'endurance, mais empêche de porter des armures.  
**Coût** : 1 PH  
**Limitations** : Ne peut pas porter d'armure  
**Prérequis** : Doit être pris à la création du personnage
  
- ❖ Initiation à la magie  
Le personnage peut lancer **un sort** de mage de **niveau 1 ou 2** de son choix. De plus, il obtient **3 points de mana** par jour. Les exigences pour lancer le sort sont les mêmes que pour un mage. À noter que cette habileté ne permet pas de transcrire d'autres sorts.  
**Coût** : 1 PH  
**Limitations** : -  
**Prérequis** : -
  
- ❖ Concentration  
Lorsque le personnage lance un sort ou un chant, il est sous l'effet FAIBLESSE plutôt que PASSIF. Permet également de continuer à incanter même s'il reçoit un point de dégât (s'il reçoit plus d'un point de dégât, le sort échoue).  
**Coût** : 1 PH  
**Limitations** : -  
**Prérequis** : -
  
- ❖ Assommer (maintenant juste pour guerriers et aventuriers)  
Permet au personnage de surprendre son adversaire avec une matraque. Lorsqu'elle est frappée à l'épaule, la cible est sous l'effet ASSOMMER pour 30 secondes. Elle tombe au sol et reprend conscience si elle subit 1 point de dégât. N'est pas utilisable pendant un combat.  
**Coût** : 1 PH  
**Limitations** : -  
**Prérequis** : -
  
- ❖ Résistance à ASSOMMER (maintenant juste pour les guerriers).  
Le personnage est immunisé à l'effet ASSOMMER.  
**Coût** : 2 PH  
**Limitations** : -  
**Prérequis** : -
  
- ❖ Retrait de l'habileté ENDURANCE 5

# CHANGEMENT AUX HABILITÉS

---

- ❖ Résistance aux charmes (maintenant pour gitans et elfes).  
Le personnage est immunisé à l'effet CHARME.  
**Coût** : 2 PH  
**Limitations** : -  
**Prérequis** : -
  
- ❖ Art elfique (réservé aux elfes/elfes noirs).  
Permet d'appliquer les recettes des armes sur des arcs.  
**Coût** : 1 PH  
**Limitations** : -  
**Prérequis** : -
  
- ❖ École de magie 1 et 2 / Sphère divine mineure  
Même description  
**Coût** : Idem  
**Limitations** : Armure intermédiaire  
**Prérequis** : Idem
  
- ❖ École de magie 3 et 4 / Sphère divine intermédiaire  
Même description  
**Coût** : Idem  
**Limitations** : Armure légère  
**Prérequis** : Idem
  
- ❖ École de magie 5 / Sphère divine majeure  
Même description  
**Coût** : Idem  
**Limitations** : Aucune armure  
**Prérequis** : Idem
  
- ❖ Retrait de l'habileté protection de la foi
  
- ❖ Cri de guerre  
Le barbare lance son cri de guerre ce qui **PARALYSE** son adversaire de peur pour 10 secondes ou jusqu'à ce que ce dernier soit blessé.  
*Il faut dire* : **PARALYSIE 10 Secondes**  
**Utilisable 1x par jour**  
**Coût** : 2 PH  
**Limitations** : *Aucune*  
**Prérequis** : *Aucun*

# CHANGEMENT AUX HABILITÉS

---

- ❖ Esquive (peut être pris plus d'une fois, uniquement pour les aventuriers).  
Permet d'éviter une **attaque physique ou magique** (une attaque qui **n'est pas une attaque de zone** comme une boule de feu) que la personne peut voir. Ne fonctionne pas contre l'habileté POIGNARDER et ASSOMMER.  
**Utilisable 3x par jour.**  
**Coût** : 2 PH  
**Limitations** : *Armure intermédiaire*  
**Prérequis** : Aucun
  
- ❖ Herboriste 1 → Herboriste, apprenti
- ❖ Herboriste 2 → Herboriste
- ❖ Herboriste 3 → Herboriste, maitre
  
- ❖ Forge 1 → Forgeron, apprenti
- ❖ Forge 2 → Forgeron
- ❖ Forge 3 → Forgeron, maitre
- ❖ Forge 4 → Forgeron, grand maitre
  
- ❖ Soins 1 → Mire, apprenti
- ❖ Soins 2 → Mire
- ❖ Soins 3 → Mire, maitre
- ❖ Soins 4 → Mire, grand maitre
  
- ❖ Noblesse 1 → Titre, Chevalier
- ❖ Noblesse 2 → Titre, Seigneur
  
- ❖ Magie innée/ foi inébranlable  
Donne maintenant 5 points de mana/karma.  
**Coût** : Idem  
**Limitations** : -  
**Prérequis** : Idem
  
- ❖ Résistance aux poisons  
Vous êtes immunisé à tous les poisons. Quelques exceptions, très rares, existent cependant.  
**Coût** : 4  
**Limitations** : Aucune  
**Prérequis** : Aucun

# CHANGEMENT AUX HABILITÉS

---

- ❖ Sphère mineure, intermédiaire et majeur de divination retirées.
  
- ❖ Sphère mineure, intermédiaire et majeur de Zèle créées.  
Les prières de Zèle ont une orientation offensive. Autrement dit, cette sphère permet d'attaquer des ennemis à distance ou de leur appliquer des EFFETS.
  
- ❖ Coup précis → Entaille  
Augmente les dégâts d'un coup de +1 lorsqu'il touche.  
**Coût** : 1 PH  
**Limitations** : -  
**Prérequis** : Force 1
  
- ❖ Tacticien  
Grâce à sa grande expérience du combat, le guerrier ou la guerrière est insensible aux effets MENTAUX, et ce seulement durant les combats.  
**Coût** : 2 PH  
**Limitations** : -  
**Prérequis** : Niveau 5
  
- ❖ Polyvalence → Habileté pour les humains  
Les humains ont accès à une habileté hors-classe à coût simple (au lieu de coût double).  
À noter que la réduction est appliquée automatiquement à une habileté hors-classe lorsque vous enregistrez votre fiche de personnage.  
**Coût** : Gratuit  
**Limitations** : -  
**Prérequis** : -
  
- ❖ Résistance à la peur : coût augmenté à 2.
  
- ❖ Initiation aux chansons  
Le personnage peut choisir une chanson dans la liste des chants de barde qui a un coût de 1 point de chant.  
**Coût** : 1 PH  
**Limitations** : -  
**Prérequis** : -

# CHANGEMENT AUX MÉCANIQUES DE JEU

---

## LANCER DES SORTS

Nouvelles mécaniques (clarification) pour lancer un sort (magique ou divin) ou une chanson :

- Avoir une main libre (ou tenir un grimoire/symbole religieux/instrument de musique. À noter qu'un bouclier avec le symbole du dieu n'est pas un symbole religieux).
- Le lanceur du sort est sous l'effet PASSIF et il ne peut courir lorsqu'il incante (mais il peut marcher).
- Si un point de dégât est reçu pendant qu'un personnage incante, le sort échoue et il faut recommencer.
  - À noter que les points de mana/karma sont seulement dépensés si le sort est lancé (pas s'il échoue).
- Selon le type de sort, il faut annoncer la source (magique ou divin).

## ACCUMULATION D'EFFETS SUR LES ARMES

Il y a maintenant une limite d'effet magique sur les armes.

Une arme peut seulement avoir UN effet magique présent sur celle-ci (magique, béni, feu, glace). Il est impossible d'ajouter un 2e effet sur une arme.

Par contre, une arme peut être faite d'un métal précieux ET avoir un effet magique.

Par exemple, une arme peut être en argent et magique. Elle ne peut pas être magique et bénie.

Une arme forgée est considérée comme permanente, il faut donc l'intervention d'un forgeron pour la désenchantée (voir les recettes à la fin du document).

Il n'est pas possible de rajouter un effet temporaire d'un sort sur une arme qui a déjà un autre effet. Par exemple, si un mage ne peut rendre une arme magique si elle est déjà bénie (forgée ou à cause d'un sort de prêtre).

Les poisons fonctionnent sur les armes magiques/bénies/etc. (limite d'un poison par arme). Cependant, le prochain coup avec un POISON fait seulement des dégâts poison.

Par exemple, si une arme est déjà magique et on applique un poison sur celle-ci, le prochain coup fera SEULEMENT des dégâts poison et aucun dégât magique.

# CHANGEMENT AUX MÉCANIQUES DE JEU

---

## ACCUMULATION DE SORTS SUR UNE PERSONNE

Il y a maintenant une limite de sort avec des effets **positifs** qui peuvent affecter un personnage.

Un personnage peut seulement avoir sur lui 2 « buffs » actifs. Ils peuvent être d'une même source ou de source différentes (magique, divin, potion, habileté). Par contre, il est impossible d'avoir 2 sorts identiques en même temps sur soi.

Si un joueur reçoit un effet **positif**, mais qu'il est déjà sous l'effet de 2 sorts, il peut choisir ceux qu'il veut garder. Ce n'est pas la personne qui donne l'effet qui choisit. Seuls les sorts/effets avec une durée qui n'est pas instantanée s'appliquent à cette règle.

Par exemple, un sort de guérison instantané fonctionne sur une personne qui a déjà 2 effets sur lui. Une potion de guérison est aussi considérée comme un effet instantané, même si la personne est soignée seulement 5 minutes après l'avoir bu.