

Solunne, l'Île des légendes



LE
LIVRE
DE
FORGE

2024

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.

ENTRETIENIR

L'armure est considérée comme ABÎMÉE si elle a subi des points de dégâts. Elle devra être retirée et entretenue. 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

RÉPARER

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 un lingot dans lequel l'objet est fait (ex : pour réparer une arme en Eog, il faut un lingot d'Eog).

Si une armure, une arme ou un bouclier est BRISÉ, ils perdent toutes leurs propriétés spéciales ainsi que leurs points d'armures jusqu'à ce qu'ils soient réparés.

La forge se divise en deux grandes méthodes :

FORGE DE MÉTAUX

Elle est la méthode utilisée pour fabriquer des armes, des armures et parfois même des objets à partir de lingots existants.

FORGE MAGIQUE

Elle est réservée aux forgerons grand maitres. Elle permet de combiner des ingrédients magiques pour créer des armes magiques et des alliages.

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) ou **une arme**.

- ⊗ Réparer une armure requiert 10 minutes par point d'armure qu'elle procure ainsi que la ressource dans lequel elle est faite (cuir ou métal).
- ⊗ Réparer un bouclier ou une arme requiert 30 minutes ainsi que la composante dans lequel il est fait (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) ou **une arme**.

- ⊗ Réparer une armure requiert 5 minutes par point d'armure qu'elle procure ainsi que la composante dans lequel elle est faite (cuir ou métal).
- ⊗ Réparer un bouclier ou une arme requiert 30 minutes ainsi que la composante dans lequel il est fait (cuir ou métal).

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

Le forgeron peut conserver 1 ingrédient supplémentaire (voir la section à cet effet à la fin du document).



Le personnage qui prend l'habileté **FORGERON, MAÎTRE** peut désormais forger des **armes, des boucliers et des armures** dans des métaux rares.

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 une armure requiert 5 minutes par point d'armure qu'elle procure ainsi que la composante dans lequel elle est faite (cuir ou métal).
- ⊗ Réparer un bouclier ou une arme requiert 30 minutes ainsi que la composante dans lequel il est fait (cuir ou métal).

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

Le forgeron, maître peut conserver 2 ingrédients supplémentaires (voir la section à cet effet à la fin du document).

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

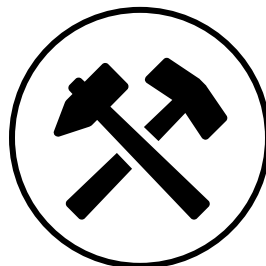
Il a maintenant accès aux PLANS DE FORGE - FORGERON GRAND MAÎTRE.

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.

Le forgeron, grand maître peut conserver 3 ingrédients supplémentaires (voir la section à cet effet à la fin du document).



SYSTÈME DE FORGE MAGIQUE

Le système de forge 2024 offre aux joueurs la possibilité de créer des alliages en mélangeant divers ingrédients à des armes ou des lingots d'argents. Ce système est basé sur un code de couleurs représentant les types d'énergies dans l'univers de Solunne.

Chaque ingrédient possède un attribut et une valeur numérique indiquant sa rareté. Les attributs sont :

Chaud, Froid, Divin et Magique

Par exemple : Une pierre de lune à le code Magique-1

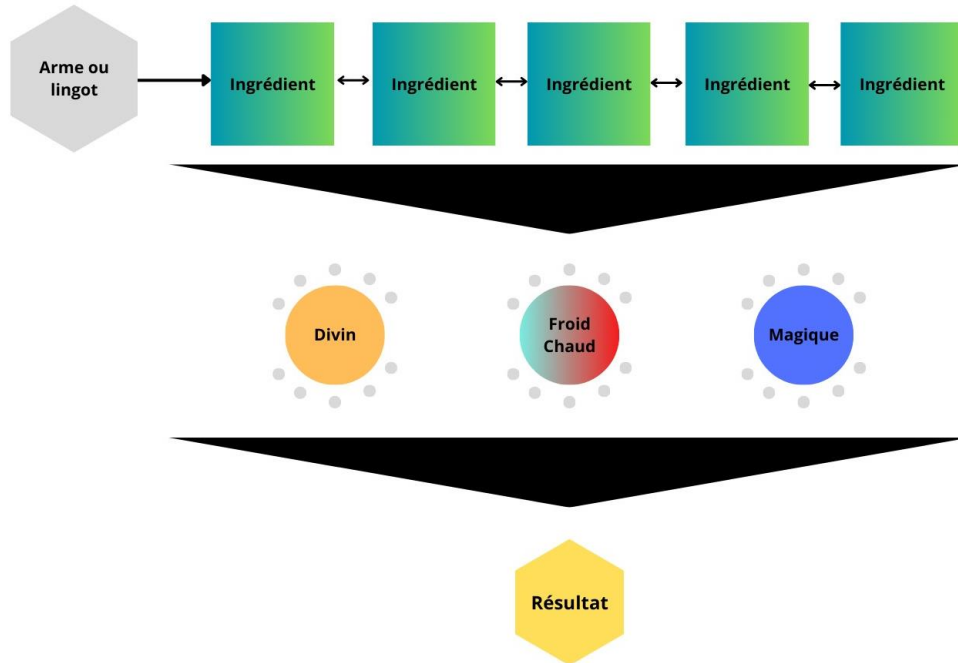
CRÉATION D'ARME ENCHANTÉE ET DE LINGOT

Pour une arme ou un lingot, il faut combiner des ingrédients pour atteindre un certain nombre de points dans chaque attribut. Les résultats sont associés à deux paliers : 5 points et 10 points.

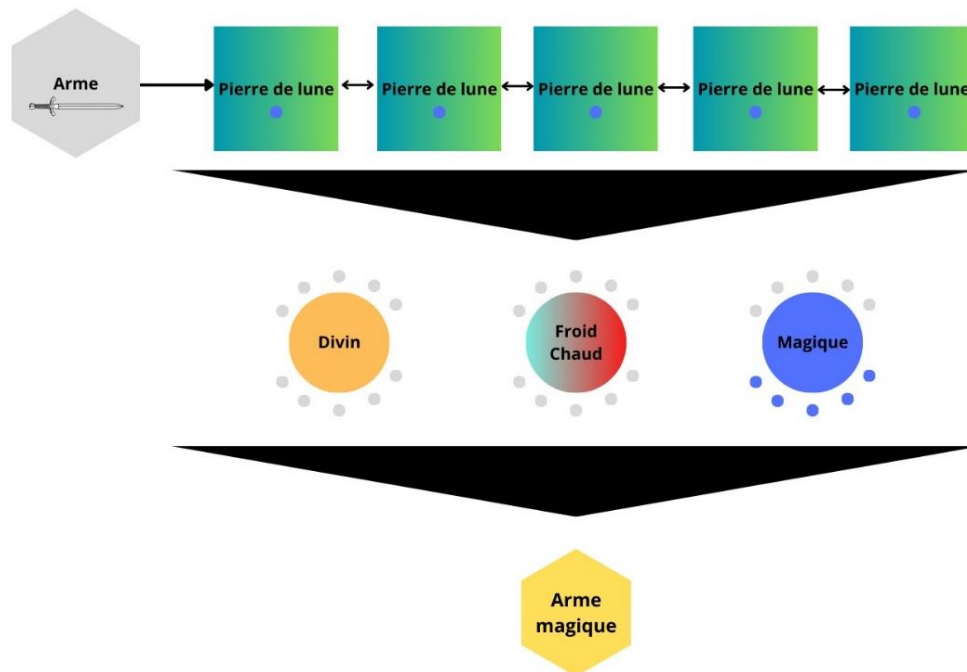
Les attributs Chaud et Froid sont opposés, donc ils s'annulent dans le même test de forge.

Pour créer des **armes enchantées**, l'ingrédient de base doit être une **arme existante**.

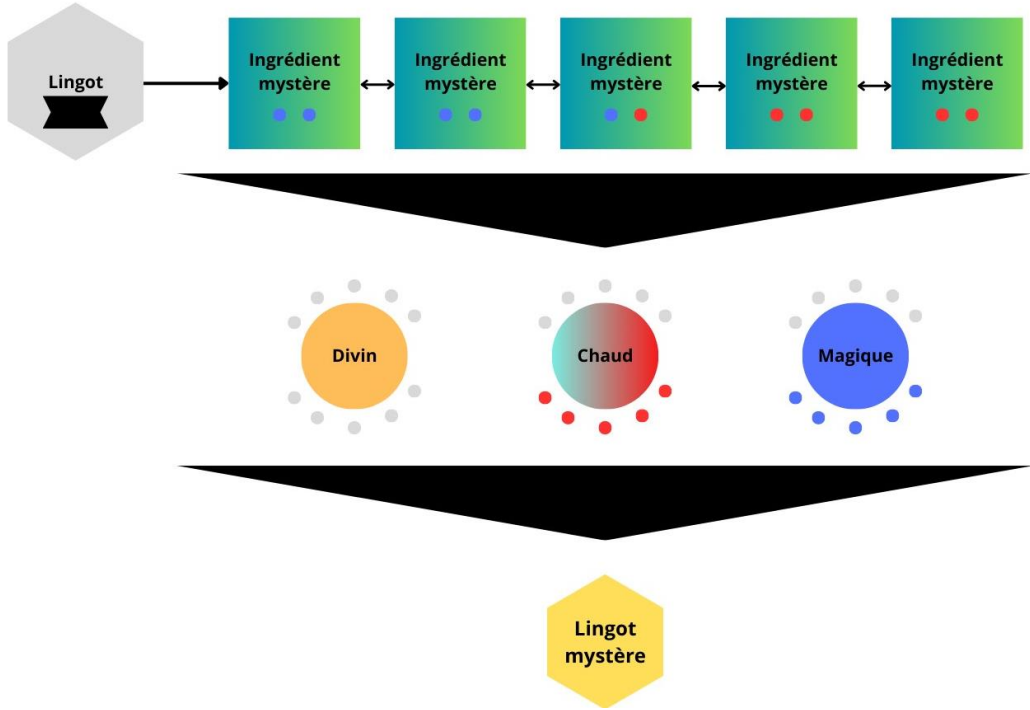
Pour créer des **lingots**, l'ingrédient de base doit être un **lingot d'argent**.



Exemple : Un forgeron grand maitre mélange 5 pierres de lune à une arme. Le résultat d'attribut est **Magique-5**. Il obtient une arme magique.



Exemple : Un forgeron grand maitre mélange 5 ingrédients à un lingot d'argent. Le résultat d'attribut est de **Magique-5 et Chaud-5**. Il atteint le plus haut palier (10) et obtient un nouveau lingot.



APPRENTISSAGE ET ÉCHEC

Échec: Si le résultat de la combinaison ne correspond à aucun palier, le joueur apprend la valeur d'un ingrédient ainsi que ses caractéristiques spéciales (ingrédient pour une nouvelle recette, etc). S'il y a plusieurs ingrédients le joueur doit en choisir seulement 1. Il apprend les attributs de l'ingrédient choisi.

Exemple: Un forgeron tente de faire une nouvelle arme avec deux pierres de lune. Il résultat d'attribut est de **Magique-2** et n'atteint pas le premier pallier. Le test est un échec et le forgeron apprend que l'attribut d'une pierre de lune est **Magique-1**.

Exemple 2: un forgeron tente de créer une nouvelle arme magique avec 5 ingrédients dont il ignore les valeurs. Il résultat d'attribut est de **Magique-5 et Chaud-2**. Il atteint le premier pallier, mais pas le second. Il obtient donc une arme magique. Le test est considéré comme un succès.

Dans l'exemple 2, le test n'est pas considéré comme un échec puisqu'une arme a été créée (même si le joueur n'a pas réussi son objectif d'atteindre un palier supérieur de 10 points).

TEMPS DE FABRICATION

Pour fabriquer une arme ou un lingot dont vous ne connaissez pas la recette, le temps est 15 minutes par ingrédient utilisé.

Une fois la recette découverte, le temps de forge est spécifié par celle-ci.

En règle générale, une arme enchantée prend entre 30 minutes et 1 heure à forger.

En règle générale, forger un métal spécial demande le temps suivant :

Arme: 1 heure par 60 cm arme et 1 lingot par 60 cm arme.

Armure: 1 heure par section et 2 lingots par section (catégorie armure métal pour tous les lingots).

Bijou et objet: 1 heure par bijou et une recette spéciale selon chaque métal

Bouclier: 1 heure par 60 cm de bouclier et 1 lingot par 60 cm de bouclier (diagonal).

Ingrédient supplémentaire: la plupart des métaux demandent des ingrédients spéciaux pour modifier la chaleur de la forge. Sans ces ingrédients, ils sont impossibles à forger.

RÉCOLTER LES MATÉRIAUX

À l'île des Légendes, la plupart des ingrédients doivent être trouvés durant le jeu. Les composantes se présente sous la forme de lingot, d'ingrédients scellés dans des fioles et de billes de verre.

Il faut généralement récolter les ressources sur les créatures, en faisant du marchandage, en explorant la forêt, etc.



Rappel


Les armes peuvent seulement bénéficier d'un effet surnaturel (divin ou magique) ET être faite d'un métal spécial*.

Par exemple : une arme peut être argent - magique, mais elle ne peut pas être magique-bénie ou faite d'argent et d'Eog.


*Le fer n'est pas considéré comme un métal spécial.

Il n'y a pas de recette pour des armures surnaturelles. Chaque partie d'armure (torse, bras, jambes et tête) peut seulement être faite d'un métal spécial.


Les effets divins

Sont identifiés par le symbole suivant : 

Les effets magiques

Sont identifiés par le symbole suivant : 

Les métaux spéciaux

Sont identifiés par le symbole suivant : 

Les changements 2024 apportés aux recettes sont surlignés en jaune.

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 : 2 ressources de météorite ET 2 ressource de sang d'élémental de feu par 60cm d'arme

Temps de fabrication : 2 heures par 60cm d'arme

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

ARMURE EN MÉTÉORITE ☒



Ingrédients : 4 ressources de météorite et 4 ressources de sang d'élémental de feu par section d'armure (torse, bras, jambes, tête)

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, tête) et 2 pierres arcaniques par section.

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

Temps de fabrication : 1 heure par section d'armure

Effet : L'armure octroi seulement 1 point d'armure par section, mais elle ne requiert pas de force pour être portée. Cette armure peut être portée même avec des limitations d'armures reliées à des habiletés. (exemple: un mage/prêtre peut faire s des sorts/prières de tous niveaux).

RENFORCEMENT DE BOUCLIER



Ingrédients : 2 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. Fonctionne seulement sur des boucliers fer.

RENFORCEMENT CUIR



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 5 pierres 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 5 pierres de lune

Temps de fabrication : 30 minutes

Effet : L'arme inflige des dégâts magiques pour le temps d'un évènement. À la fin du GN, l'arme n'est plus magique. Elle doit être ré-enchantée avec cette recette pour redevenir magique.

ARME DE FEU



Ingrédients : 1 arme existante ET 5 pierres de feu

Temps de fabrication : 30 minutes

Effet : L'arme inflige des dégâts de feu pour le temps d'un évènement. À la fin du GN, l'arme n'est plus de feu. Elle doit être ré-enchantée avec cette recette pour réinfliger des dégâts de feu.

ARME DE GLACE



Ingrédients : 1 arme existante ET 5 pierres de glace

Temps de fabrication : 30 minutes

Effet : L'arme inflige des dégâts de glace pour le temps d'un évènement. À la fin du GN, l'arme n'est plus de glace. Elle doit être ré-enchantée avec cette recette pour réinfliger des dégâts de glace.

ARME BÉNIE



Ingrédients : 1 arme existante ET 5 pierres d'un même dieu/déesse (Terra, Zoter, Zora, Éode)

Temps de fabrication : 30 minutes

Effet : L'arme inflige des dégâts bénis pour le temps d'un évènement. À la fin du GN, l'arme n'est plus bénie. Elle doit être ré-enchantée avec cette recette pour redevenir bénie.

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 gagne une utilisation d'un COUP PUISSANT OU d'un COUP BRISE 1x par jour.

ARMURE EN ÉOG



Ingrédients : 2 ressource d'Éog ET 2 ressource de sang d'élémental de feu par section d'armure (torse, bras, jambes, tête)

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 Laen ET 1 ressource de cendre méduse

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 poudre de fée par section d'armure.

Restriction : L'armure en Galvorn 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.

CUIR DE MÉTAMORPHE ☒



Ingrédients : 1 cuir de métamorphe et 1 lingot de métal

Restriction : L'armure faite de ce cuir et du métal est dans la catégorie « cuir »

Temps de fabrication : 1 heure par section d'armure

Effet : Une armure faite de ce cuir copie les propriétés additionnelles du métal auquel il est exposé durant la fabrication de l'armure. Étant dans la catégorie « cuir », l'armure ne peut pas avoir plus d'un point d'armure par section.

Pour réparer une armure ainsi faite, il faut 1 ressource de cuir de métamorphe et 1 ressource du métal copié.

Par exemple, une armure en cuir de métamorphe et de galvorn octroi 1 point d'armure par section (au lieu de 2) et diminue de 1 les dégâts magiques et divins reçus sans immunisé aux effets (effet du galvorn). Si elle est BRISÉE, il faut 1 ressource de cuir de métamorphe et 1 ressource de galvorn pour la réparée.

De nombreuses autres recettes existent et doivent être découverte en utilisant le système de forge magique. Les recettes ci-dessus représentent les recettes communes connues de tous les forgerons.

RESSOURCES **PERSIABLES** À TROUVER
(PRINCIPALEMENT SOUS FORME DE FIOLES SCÉLLÉES PAR DE LA CIRE)

À noter que ce ne sont pas toutes les ressources ci-dessous qui peuvent être utilisées dans la forge. Par exemple, une ration dans un feu brûle sans d'autres effets.

Commun
Acide de lave
Bicarbonate
Citrion
Dard de Taon
Eau stagnante vieillie 30 jours
Mortale
Ration

Non commun	Rare
Écorce d'arbre noir	Cache mentys
Encre de pierre de lune	Cendre de méduse
Essence solaire	Eau de la fontaine de magie
Graine de Goter Kola	Encens de sangsue pourpre
Poudre de perlinpinpin	Flamme de la steppe en poudre
Racine de licori	Pépète de foie de yéti raffinée
Réactine	Poudre de fée
Sang de démon	Red clover blossom
Sang de loup	Sang de lycanthrope
Sang de Yéti	Sang élémental de glace ou de feu
Suc de Taon	Venin d'araignée
Venin	

RESSOURCES NON PÉRISABLES

PIERRES ET MÉTAUX

Pierre de lune	Pierre arcanique
Pierre de Zora, Terra, Éode (gitan)	Pierre elfique
Pierre magique déchargée	Métaux (argent, mithril, fer, métérite, etc.)
Pierre de glace et de feu	Cuir
Pierre de Zoter	Parchemin de magie vierge