

Solunne, l'Île des légendes

MODIFICATIONS AUX SYSTÈMES

2024

CONTENU

Modification aux ressources	3
Changement aux mécaniques de jeu.....	4
Démembrement	4
Modification aux effets des armures qui dépassent la limite.....	4
Clarification des prérequis pour lancer les sorts de mage de haut niveau	4
Conservation de potion et d'ingrédient.....	4
Limite d'objets magiques par personne.....	4
Identifiant pour les armes, les armures et les boucliers forgés	5
Changement à plusieurs sorts	5
Ajout d'actions entre les lunes.....	6
Changement au système de géopolitique.....	6
Modification d'habileté générale	7
Fortune.....	7
Herboristerie	7
Forge.....	7
Correction d'habileté	7
Ragot.....	8
Mire (tous les niveaux)	8
Modification habiletés pour l'aventurier	10
Modification habiletés pour le shaman	13
Modification habiletés pour le barde	14

MODIFICATION AUX RESSOURCES

Plusieurs ressources ont été ajoutées cette année pour améliorer le système économique du GN. En effet, il y aura maintenant beaucoup plus de ressources en circulation. Il y aura environ 25 ressources en plus des ressources actuellement utilisées.

L'ajout de ces ressources a apporté plusieurs changements aux systèmes de forge et d'herboristerie. Les expériences faites pour la création de recettes de forge et de potion seront mieux encadrées. Il y a un total de 50 recettes de potions ainsi que 13 recettes d'armes enchantées et 11 lingots avec environ 40 recettes pour les forger.

Les détails précis des changements de ces deux systèmes se retrouvent dans le document de forge et d'herboristerie.

À noter qu'aucune recette de potion n'a été retirée, mais que tous les ingrédients ont été modifiés.

Si jamais vous détenez une recette qui n'est pas dans le document, SVP contacter l'animation pour obtenir une nouvelle recette.

CHANGEMENT AUX MÉCANIQUES DE JEU

DÉMEMBREMENT

Ajout de l'effet démembrement

- Le membre touché est coupé. Il est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit régénéré (sort, potion, chirurgie).

MODIFICATION AUX EFFETS DES ARMURES QUI DÉPASSENT LA LIMITE

Si la limite d'armure est dépassée (légère, intermédiaire, lourde), celle-ci n'accorde aucun point d'armure ni aucun effet supplémentaire.

Par exemple, un torse d'une armure qui octroie des points de mana n'en donnera pas si la limite est dépassée.

CLARIFICATION DES PRÉREQUIS POUR LANCER LES SORTS DE MAGE DE HAUT NIVEAU

Pour transcrire et lancer des sorts de niveau 3, le mage doit créer son vrai nom de mage.

Pour transcrire des sorts de niveau 4 dans son grimoire, le mage doit utiliser de l'encre de pierre de lune en plus de l'étape du niveau 3.

Pour transcrire des sorts de niveau 5 dans son grimoire, le mage doit utiliser de l'encens de sangsue pourpre en plus des étapes du niveau 3 et 4.

À noter que ceci n'est pas ajout, mais une clarification dans le document de magie.

CONSERVATION DE POTION ET D'INGRÉDIENT

Chaque personne peut conserver une potion OU un ingrédient entre les GN.

Les ingrédients concernés sont ceux qui se retrouvent dans des fioles scellées par de la cire (les nouvelles ressources) et les ressources naturelles. Voir les tableaux à la fin du document. Les lingots, pierres et autres ressources ne sont pas affectées par cette règle.

LIMITE D'OBJETS MAGIQUES PAR PERSONNE

Un joueur peut seulement avoir deux objets magiques actifs sur lui en même temps. Les armures, les armes et les boucliers sont exclus de cette règle.

Par exemple, quelqu'un qui possède une bague donnant des points de mana, une ceinture qui donne de la force et une bague qui donne des points de karma peut seulement bénéficier des effets de deux des trois objets.

IDENTIFIANT POUR LES ARMES, LES ARMURES ET LES BOUCLIERS FORGÉS

Les armes, armures et boucliers forgés (par un joueur ayant l'habileté forgeron) qui ont un effet qui dure plus d'un GN seront identifiés par un ruban blanc. L'animation écrira le nom du propriétaire ainsi que l'effet sur le ruban.

Lorsqu'un joueur veut voler l'arme ou l'armure de quelqu'un, celui-ci doit prendre le ruban et l'ajouter immédiatement sur une arme, bouclier ou armure équivalent*.

- Le ruban représente l'objet du joueur. Ainsi, le joueur qui s'est fait voler son objet peut le reconnaître grâce au ruban.

*Les armes et boucliers équivalents doivent avoir une taille semblable. Les catégories sont : 60 cm et moins, 61 cm à 120 cm et plus de 120 cm. La taille des boucliers se mesurent en diagonale.

Les armures doivent être de même type : cuir ou métal.

CHANGEMENT À PLUSIEURS SORTS

Plusieurs sorts de mage et de prêtre qui ont une durée de « X temps ou 1 combat » ont été changé pour « X temps ou utilisation ». D'autres petits ajustements ont aussi été fait.

Les sorts modifiés sont identifiés dans les documents respectifs. Voici la liste des changements. Vous pouvez simplement recopier les changements dans votre livre de prière ou de magie.

Prêtre

Sphère de guérison : Stimulant.

Sphère de protection : Armure sainte, Bouclier, Bouclier de la foi, Protection élémentaire, Faveur divine, Faveur céleste.

Sphère de bénédiction : Bénédiction d'arme, Bénédiction mineure, Bénédiction majeure, Symbole sacré mineur, Aura de bravoure, Bénédiction de masse.

Sphères de Zèle : Justice, Sacrifice, Chapelet, Don de foi, Purgatoire, Croisade.

Sphères de Zora : Bouclier de lumière.

Sphères d'Uter : Loup d'Uter.

Sphères d'Éode : Renvoi (Éode)

Sphères de Terra : Peau de bois

Sphères de Ramu : Endurance, Courage, Frappe divine, Force divine.

Sphères de Mentier : Ralentissement, Rappel au combat, Prédiction de masse

Sphères de Rotario : Héroïsme, Chant des Héros

Mage

École générale : Détection du mensonge

École évocation : Mains destructrices, Carapik.

École enchantement : Amitié, Arme magique, Lien de vie, Arme de glace, Arme de feu, Arme en clume, Réceptacle magique, Baguette magique.

École de protection : Vision trouble, Sceau magique, Protection majeure contre la glace, Protection majeure contre le feu, Armure arcanique, Armure à Narmure

AJOUT D' ACTIONS ENTRE LES LUNES

TOUJOURS EN COURS DE DISCUSSION, VERSION FINALE À VENIR

La méthode envisagée est expliquée ici. Des discussions sont toujours en cours pour l'implantation de ce système via le site internet.

Les joueurs bénéficieront d'actions qui représentent les actes de leur personnage entre 2 évènements.

- Chaque joueur dispose d'UNE action générale. Il devrait faire son choix lors de son inscription. Les inscriptions fermeront 2 semaines avant le GN. Par exemple, travailler (donne 3 écus), prier (augmente les points de karma), étudier (augmente les points de mana), travailler chez un noble, etc.
- Un joueur qui n'est pas inscrit ne pourra pas choisir d'action.
- Certains joueurs disposeront d'autres actions : les actions politiques et les actions marchandes.
 - Les actions politiques ouvriront 2 semaines avant le GN fermeront 1 semaine avant le GN. Ces actions sont la façon dont les nobles gèrent leur terre.
 - Les actions marchandes fermeront 1 semaine avant le GN. Ces actions représentent la liste d'achat des joueurs affiliées à des guildes marchandes. Les marchands pourront progresser au travers d'une guildes et augmenter les items qu'ils peuvent commander.

CHANGEMENT AU SYSTÈME DE GÉOPOLITIQUE

TOUJOURS EN COURS DE DISCUSSION, VERSION FINALE À VENIR

Des discussions sont toujours en cours pour l'implantation de ce système via le site internet.

Le système est simplifié pour être fait en ligne.

Les nobles disposeront de points d'action politique qui leur permettront de construire des bâtiments et produire des ressources sur leur terre. Les ressources qui sont produites seront donnés au noble lors de l'inscription. Chaque joueur qui fait l'action travailler sur les terres d'un noble augmente le nombre de points d'action politique disponible.

Le système officiel sera présenté dès que possible au courant des prochaines semaines.

MODIFICATION D'HABILITÉ GÉNÉRALE

FORTUNE

Fortune

Coût PH : 2

Limitation : création du personnage

Pré-requis : -

Le personnage reçoit 10 écus par évènement.

HERBORISTERIE

Retrait de la notion d'outils obligatoires pour les herboristes.

Ajout de conservation de potions et d'ingrédients dans les habiletés d'herboriste.

- L'herboriste apprenti peut conserver un total de 3 potions ET 3 ingrédients (en plus de choix de base).
- L'herboriste peut conserver un total de 4 potions ET 4 ingrédients (en plus de choix de base).
- L'herboriste maitre peut conserver un total de 5 potions ET 5 ingrédients (en plus de choix de base).

FORGE

Ajout de conservation d'ingrédients dans les habiletés de forgeron

- Le forgeron apprenti ne peut pas conserver d'ingrédient supplémentaire.
- Le forgeron peut conserver 1 ingrédient supplémentaire.
- Le forgeron maitre peut conserver 2 ingrédients supplémentaires.
- Le forgeron grand maitre peut conserver 3 ingrédients supplémentaires

CORRECTION D'HABILITÉ

Dernier sacrement : 25 écus modifiés pour 1 écu par œil (oubli de conversion avec les anciens écus).

INITIATION AUX CHANSONS

Coût PH : 1

Limitation : -

Pré-requis : -

Le personnage obtient **1 point de chant** qu'il peut utiliser pour obtenir un chant de barde. De plus, il obtient **3 points de mana**.

RAGOT

Habilitété bonus pour aubergiste et tavernier

Ces deux métiers n'auront plus de rumeurs lors du début de l'évènement. L'habileté bonus devient celle-ci :

Ragot

Coût PH : 0

Limitation : -

Pré-requis : Métier d'aubergiste ou de tavernier

Une fois par évènement, permet de poser des questions sur un personnage non joueur (PNJ). Permet d'obtenir des informations générales sur celui-ci.

MIRE (TOUS LES NIVEAUX)

Retrait de l'habileté pharmacien. Chaque niveau de mire permet de créer des bandages.

Limite de bandage est maintenant à 2 sur une personne (peu importe le niveau). Ajout d'un temps d'application de bandage.

Mire, apprenti

Coût PH : 1 - **Limitation :** aucune - **Pré-requis :** aucun

L'apprenti mire est quelqu'un qui connaît les bases de la guérison. Il est l'équivalent d'un secouriste. Il doit passer 1 minute à prodiguer des soins à une personne (vérifier les blessures, faire de la pression pour arrêter les saignements, recoudre la plaie, etc.). À la fin des soins, il doit appliquer un bandage qui redonnera **1 point d'endurance après 5 minutes.**

Chaque joueur peut porter jusqu'à 2 bandages simultanément et il doit les garder durant 1 heure. Il n'est pas possible pour un mire de guérir quelqu'un qui porte déjà 2 bandages (en utilisant un 3e bandage par exemple).

À ce niveau, le personnage peut créer **1 bandage** en le faisant bouillir avec une poignée de fleurs blanches pendant 20 minutes (les bandages ne sont pas fournis).

Mire

Coût PH : 1 - **Limitation :** aucune - **Pré-requis :** Mire, apprenti

Le mire est quelqu'un qui connaît bien la médecine, mais qui n'est pas un expert. Il est l'équivalent d'un infirmier. Il doit passer 1 minute à prodiguer des soins à une personne (vérifier les blessures, faire de la pression pour arrêter les saignements, recoudre la plaie, etc.). À la fin des soins, il doit appliquer un bandage qui redonnera **2 points d'endurances après 5 minutes.**

À ce niveau, le personnage peut créer **2 bandages** en le faisant bouillir avec une poignée de fleurs blanches pendant 20 minutes (les bandages ne sont pas fournis). La limite de bandage sur une personne est la même que pour le mire, apprenti.

Mire, maitre

Coût PH : 1 - Limitation : aucune - **Pré-requis :** Mire

Le maitre mire est quelqu'un qui a des connaissances approfondies la médecine. Il est l'équivalent d'un médecin généraliste. Il doit passer 1 minute à prodiguer des soins à une personne (vérifier les blessures, faire de la pression pour arrêter les saignements, recoudre la plaie, etc). À la fin des soins, il doit appliquer un bandage qui redonnera **3 points d'endurances après 5 minutes.**

De plus, il peut :

- Faire une saignée : pour neutralise l'effet d'un poison. La saignée prend 5 minutes à faire et applique l'effet FAIBLESSE 30 minutes au patient.
- Identifier le sang : En mélangeant durant 5 minutes une ressource de bicarbonate (consume la ressource) au sang d'une personne, permet de connaître son type de sang (Zora, Uter ou Éode).

Avec un examen de 5 minutes, il peut détecter si un personnage est affecté par un poison, une maladie ou s'il utilise l'habileté catalepsie.

À ce niveau, le personnage peut créer **3 bandages** en le faisant bouillir avec une poignée de fleurs blanches pendant 20 minutes (les bandages ne sont pas fournis). La limite de bandage sur une personne est la même que pour le mire, apprenti.

Mire, grand maitre

Coût PH : 2 - Limitation : aucune - **Pré-requis :** Mire, maitre

Le grand maitre mire est un spécialiste de la médecine. Il est l'équivalent d'un chirurgien. Il doit passer 1 minute à prodiguer des soins à une personne (vérifier les blessures, faire de la pression pour arrêter les saignements, recoudre la plaie, etc). À la fin des soins, il doit appliquer un bandage qui redonnera **4 points d'endurances après 5 minutes.**

En plus de pouvoir faire des saignées et d'examiner les autres, il peut faire les actions suivantes :

- **Créer des béquilles** - En 5 minutes, il peut confectionner des béquilles à l'aide de morceaux de bois qui permettent à un personnage à 0 point d'endurance de marcher seul (voir la section des combats pour plus d'informations).
- **Soins avancés** - En prodiguant des soins à un autre personnage durant 15 minutes dans un endroit dédié (cliniques, etc.), le grand maitre mire peut redonner tous ces points d'endurances à un personnage. Utilisable 1x par jour par niveau de personnage (un personnage niveau 5 peut utiliser ceci 5 fois par jour). Fonctionne même si le personnage porte 2 bandages. Dès que le chirurgien commence les soins, la personne est considérée comme stabilisée.
- **Chirurgie** - avec une chirurgie de 30 minutes dans un endroit dédié (cliniques, etc.), permet de guérir un autre personnage d'un effet DÉMEMBREMENT. Le membre à recoller doit être disponible.

Par exemple, si le membre a été mangé par un monstre, il ne peut pas être recollé.

À ce niveau, le personnage peut créer **4 bandages** en le faisant bouillir avec une poignée de fleurs blanches pendant 20 minutes (les bandages ne sont pas fournis). La limite de bandage sur une personne est la même que pour le mire, apprenti.

MODIFICATION HABILITÉS POUR L'AVENTURIER

Falcification

Coût PH : 3

Limitation : limite aux armures légères

Pré-requis : Doigts agiles

Permet au joueur de changer le ruban qui identifie l'objet d'un autre joueur. L'arme devient donc méconnaissable. Le joueur doit travailler sur l'objet volé durant 1 heure avant de pouvoir changer le ruban.

Doigts agiles (englobe crochetage, vol et désamorçage)

Coût PH : 2

Limitation : limite aux armures légères

Pré-requis : -

Permet au personnage de crocheter des serrures, de désamorcer des pièges et de voler des objets.

- **Crochetage** : Permet de crocheter les serrures verrouillées. Des objets de base seront donnés au joueur ou à la joueuse à l'inscription. Les cadenas doivent être crochetés pour vrai (des explications seront données au besoin).
- **Désamorçage** : Permet de désamorcer les pièges avec des outils fournis par l'animation.
- **Vol** : Permet au personnage de voler un objet porté par un autre personnage. Pour ce faire, il faut toucher l'objet en question pendant 20 secondes sans être vu ou senti par sa victime. S'il réussit, la victime doit lui remettre l'objet en question et faire comme si elle ne s'en était jamais rendue compte. Si l'objet en question est un contenant comme une bourse ou un sac, le voleur pige rapidement un objet ou une poignée d'écus contenus dans la bourse. Un objet qui est tenu en main ne peut pas être volé.

Conservateur apprenti

Coût PH : 1

Limitation : limite aux armures intermédiaires

Pré-requis : -

Permet au joueur de conserver 2 potions ET 2 ingrédients supplémentaires entre les GN. S'additionne aux effets de conservation des habiletés d'herboriste et au choix de bases.

Conservateur

Coût PH : 1

Limitation : limite aux armures intermédiaires

Pré-requis : Conservateur apprenti

Permet au joueur de conserver 3 potions ET 3 ingrédients supplémentaires entre les GN (remplace le bonus de conservateur, apprenti). S'additionne aux effets de conservation des habiletés d'herboriste et au choix de base.

Manuel

Coût PH : 1

Limitation : limite aux armures intermédiaires

Pré-requis : -

Le personnage peut diviser par deux le temps de création d'une potion ou d'une recette de forge une fois par jour. Peut être pris plusieurs fois.

Contact

Coût PH : 1

Limitation : -

Pré-requis : -

Permet au joueur d'écrire une lettre à un contact via le facteur. Cette lettre assure une réponse de l'animation à la question écrite dans la lettre. Cependant, cette lettre n'assure pas l'apparition d'un personnage animateur dans le jeu. Peut être utilisé une fois par GN. Il faut clairement identifier que l'habileté est utilisée dans le message.

Fouinard

Coût PH : 1

Limitation : -

Pré-requis : -

Permet de se débrouiller pour récolter des informations dans les tavernes entre les gn. Des informations seront fournies aux personnages ayant cette habileté sur la ou les rumeurs qui circule sur l'île. *Tous ceux qui ont le talent fouinard obtiendront les mêmes informations.*

Poudre aux yeux

Coût PH : 2

Limitation : -

Pré-requis : -

Permet de porter un COUP AVEUGLEMENT 10 secondes une fois par combat.

Esquive

Coût PH : 2

Limitation : armure intermédiaire

Pré-requis : -

Permet d'éviter **les dégâts d'une attaque physique ou les effets d'un COUP** (puissant, brise-armure, etc.). Permet aussi d'éviter **les dégâts d'une attaque magique ou divine** qui cible uniquement le joueur (ne permet pas d'éviter les attaques de zone comme boule de feu). Ne permet pas d'éviter les EFFETS d'un sort magique ou divin. Ne fonctionne pas contre l'habileté POIGNARDER et ASSOMMER.

Utilisable 3x par jour.

MODIFICATION HABILITÉS POUR LE SHAMAN

Foi inébranlable

Coût PH : 1

Limitation : -

Pré-requis : Doit être choisi à la création du personnage
Augmente les points de karma du shaman de 5.

Esprit totem mineur

Coût PH : 1

Limitation : armure intermédiaire, peut être pris une seule fois

Pré-requis : -

Le joueur obtient 1 sort dans chacune des sphères mineurs (de prêtre) de l'esprit totem choisi. Cette habileté donne 1 point de karma. Le shaman qui lance ces sorts doit implorer l'aide de son groupe d'esprit (et non un dieu). Il doit aussi porter un symbole représentant son animal totem. Les mêmes autres règles s'appliquent pour lancer des prières.

Esprit des canidés : Sphère mineure d'Uter et de Zèle

Esprit des ursidés : Sphère mineure de guérison et de Narzul.

Esprit des aves (oiseaux) : Sphère mineure Zoter et de Rotario

Esprit des cétacés : Sphère mineur d'Éode et de protection

Esprits des cervidés : Sphère mineure de Ramu et de Terra

Esprit totem intermédiaire

Coût PH : 1

Limitation : armure légère, peut être pris une seule fois.

Pré-requis : Esprit totem mineur du même groupe, personnage de niveau 3

Le joueur obtient 1 sort dans chacune des sphères intermédiaire (de prêtre) de l'esprit totem choisi. Cette habileté donne 2 points de karma. Le shaman qui lance ces sorts doit implorer l'aide de son groupe d'esprit (et non son dieu). Il doit aussi porter un symbole représentant son animal totem. Les mêmes autres règles s'appliquent pour lancer des prières.

Esprit des canidés : Sphère inter. d'Uter et de Zèle

Esprit des ursidés : Sphère intermédiaire de guérison et de Narzul.

Esprit des aves (oiseaux) : Sphère intermédiaire Zoter et de Rotario

Esprit des cétacés : Sphère inter. d'Éode et de protection

Esprits des cervidés : Sphère inter. de Ramu et de Terra

MODIFICATION HABILITÉS POUR LE BARDE

Les mécaniques pour lancer des sorts ont été entièrement revu pour les bardes. Les bardes ont davantage de points de mana qu'ils doivent utiliser pour lancer leur chanson. Il n'y a plus de notion de temps de recharge.

La plupart des sorts ont été modifiés. Voir le document pour les bardes sur le site.

Retrait de l'école de magie niveau 4.

Don de l'artiste

Coût PH : 2

Limitation : armure légère

Pré-requis : -

À chaque fois que le joueur achète cette habileté, il acquiert 3 points de chants qu'il peut dépenser dans la liste décrivant les différents chants et pouvoirs de l'artiste.

Certains pouvoirs peuvent se faire en chantant, en dansant ou en jouant d'un instrument de musique ou plusieurs à la fois.

Chaque fois que le barde prend cette habileté, il gagne 3 points de mana.

Chercheur de vérité

Coût PH : 1

Limitation : -

Pré-requis : personnage de niveau 3

Permet au barde de poser une question à une personne et de discerner s'il lui dit la vérité. Le joueur doit demander à sa cible s'il a dit un mensonge dans ces dernières paroles.

Utilisable 1x par jour.

Conteur

Coût PH : 1

Limitation : -

Pré-requis : -

À chaque évènement, le barde débute avec une histoire sur les contes et légendes. À noter que toutes les personnes avec cette habileté reçoivent la même histoire.

RESSOURCES NATURELLES RÉCOLTABLES ET **PÉRISSABLES** (DANS LA NATURE).

(SVP BIEN LAVER VOS MAINS APRÈS AVOIR MANIPULÉ DES PLANTES).

Fleur blanches, jaunes, rouges et bleues	Feuilles mortes
Graines de fruits ou légumes	Eau stagnante*
Feuilles vertes	Eau stagnante vieillie 30 jours*
Champignon	Écorce d'arbre mort

*Il est possible de conserver de l'eau stagnante entre deux événements pour obtenir de l'eau stagnante vieillie 30 jours.

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

Commun
Acide de lave
Bicarbonate
Citron
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 perlippin	Flamme de la steppe en poudre
Racine de licori	Pépité 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 PÉRISSABLES

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