

Livre du Forgeron



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 19 Juin 2023



Le Forgeron

Le forgeron est l'artisan métallurgiste de choix. Il se démarque entre autres par sa puissance et sa forte constitution acquises par des années de travail à la forge, mais surtout pour son expertise des métaux et sa minutie dans son travail. Il peut réparer, améliorer et confectionner de l'armement digne des plus grands héros.

Compétences de Base

- Réparations

Points de vie de base : 4

L'Adamantiste

Le secret du travail de l'adamantium est bien gardé entre les forgerons. Seuls ceux ayant montré un grand potentiel auront la chance de devenir un adamantiste, un artisan capable de manier ce métal capricieux.

Bonus

- Constitution du Travailleur
- Frappe Contondante

Ouverture

- Augmentation du Potentiel II

Runiste

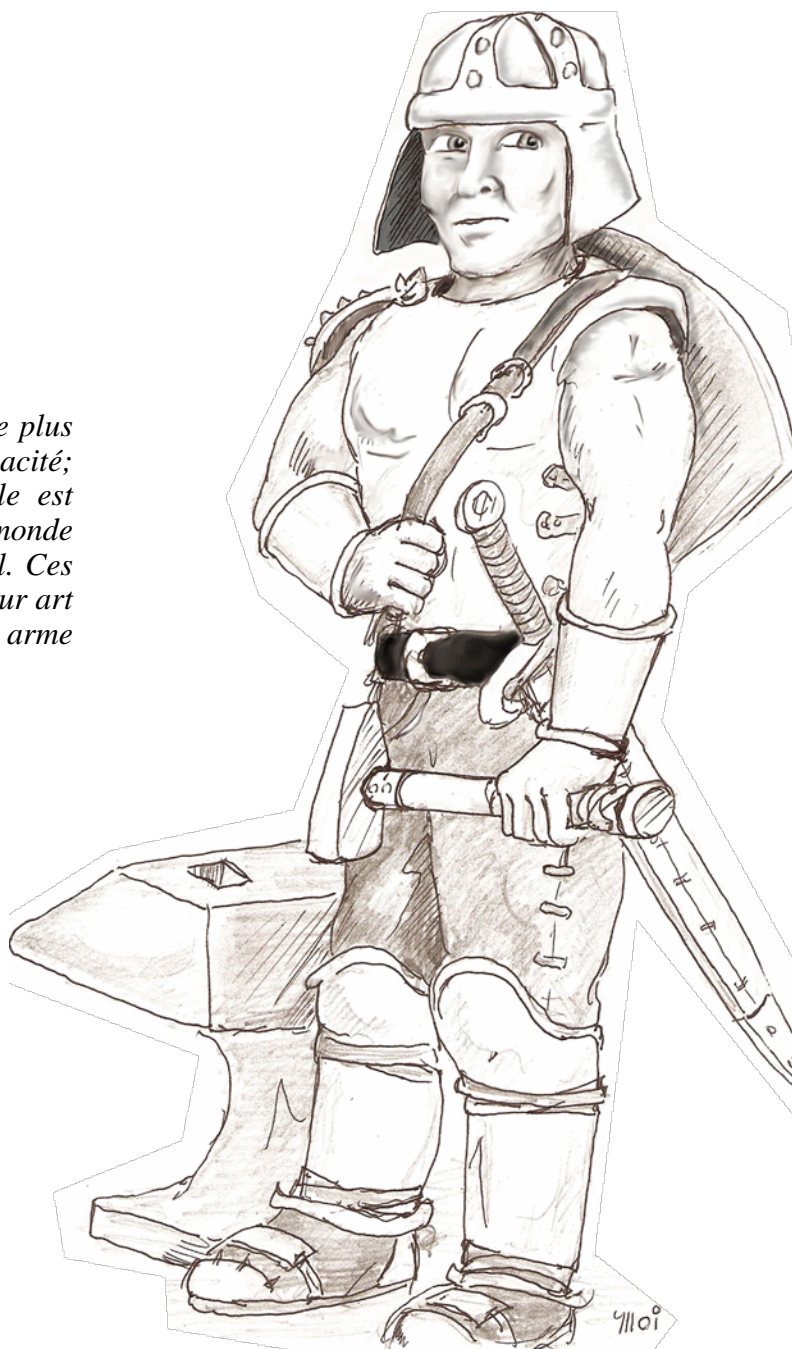
Parfois il ne s'agit pas de rendre une arme plus tranchante pour augmenter son efficacité; parfois il faut changer la façon dont elle est utilisée. Le runiste débloque un nouveau monde pour un objet qui semble pourtant si banal. Ces artisans sont les seuls assez habiles dans leur art pour infuser une partie de magie dans une arme sans pour autant affaiblir sa constitution.

Bonus

- Livraison I & II

Ouverture

- Enchantement Runique





Accessoire Augmenté

Coût : (3)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant un accessoire (bague, amulette, bracelet, boucle, etc.) pendant 5 minutes dans une forge, le Forgeron peut utiliser 4 Ressources Métal pour augmenter l'utilité d'un accessoire. Celui-ci permettra au porteur de payer 1 point d'Esprit pour réduire des dégâts reçu par 1. L'effet des accessoires augmentés peut être utilisé une fois par minute.

Affutage

Coût : (3)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant une arme pendant 5 minutes dans une forge, le Forgeron peut utiliser 4 Ressources Métal ainsi qu'un point d'amélioration de l'arme pour l'affuter. Ceci augmente la limite de dégât maximum de l'arme de 2. Une arme ne peut être affûtée qu'une fois.

Armement Solidifié

Coût : (3)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant une arme ou un bouclier pendant 5 minutes dans une forge, le Forgeron peut utiliser 4 Ressources Métal ainsi qu'un point d'amélioration de l'armement pour le solidifier. Ceci lui permet de résister à un effet de *Brise-Arme* ou *Brise-Bouclier*. Une fois utilisée, la résistance peut être récupérée en réparant l'armement. Un armement ne peut être solidifié qu'une fois.

Augmentation du Potentiel I, II

Coût : (3) (3 Adamantiste)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant une arme ou un bouclier pendant 5 minutes dans une forge, le Forgeron peut utiliser 4 Ressources Métal pour augmenter le potentiel de l'armement. Ceci confère 1 point d'amélioration à l'armement. Le potentiel d'un armement ne peut être augmenté qu'une fois sans Adamantium.

Au deuxième niveau, l'Adamantiste peut augmenter le potentiel d'une même arme ou bouclier une deuxième fois grâce à l'Adamantium.

Constitution du Travailleur

Coût : (3)

Profil : Forgeron

Description : Le Forgeron obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Enchantement Runique

Coût : (5 Runiste)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant une arme ou un bouclier pendant 5 minutes dans une forge, le Runiste peut utiliser 6 Ressources Métal ainsi que 2 points d'amélioration de l'armement (ou 1 point d'amélioration sur les armements en bois) pour y infuser une Rune Magique au choix. La liste des runes disponibles sont dans le document *Améliorations et Créations*.

Frappe Contondante I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Forgeron

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet au Forgeron de frapper une cible avec une arme contondante pour lui causer un effet d'*Étourdissement* pendant 10 secondes. Cet effet remplace les dégâts de la frappe de l'arme.

Huile Élémentaire

Coût : (1)

Profil : Forgeron

Utilisation : À volonté

Temps de recharge : Une minute

Description : Permet au forgeron d'appliquer une huile sur une arme pour lui permettre de frapper d'un des 4 éléments pour les 3 prochains coups. L'huile perdure sur l'arme 15 minutes ou jusqu'à utilisation. L'application prend 1 minute ininterrompue et peut être faite de n'importe où. Les choix d'éléments sont : Glace, Acide, Feu, Foudre.

Maîtrise du Feu

Coût : (1)

Profil : Forgeron

Description : Le Forgeron est immunisé aux dégâts élémentaires de Feu. Cependant, il devient Vulnérable aux dégâts élémentaires de Glace.



Forgeron

Outils de Prédilection

Coût : (3)

Profil : Forgeron

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Forgeron peut causer 1 dégât supplémentaire sur trois attaques de son choix faites avec une arme contondante.

Réparations

Coût : (5)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant une arme, un bouclier pendant 5 minutes ininterrompues dans une forge, le Forgeron peut la réparer. En travaillant une armure pendant 5 minutes ininterrompues, dans une forge, le Forgeron lui fait récupérer jusqu'à 4 points d'armure. Si le processus est interrompu, tout le progrès est perdu.



Connaissances du Marché

Coût : (1)

Profil : Artisan

Description : Permet à l'Artisan de connaître la réelle valeur en pièces d'or des objets et des ressources.

Distraction I, II

Coût : (1) (2)

Profil : Artisan, Furtif

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Dans une situation hors-combat, le personnage tente de distraire une cible de manière à ce qu'elle regarde dans une autre direction. Si la cible regarde, la distraction réussie et elle subit un effet de *Fascination*, la forçant à regarder dans la direction pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, l'effet peut fonctionner sur toutes les cibles dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance si elles regardent dans la direction.

Livraison I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Artisan

Description : L'Artisan obtient 1 Ressource Versatile au début de la journée. Au deuxième niveau, il obtient également 1 Ressource Métal OU 2 Ressources Versatiles supplémentaires.



Action Libre I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation, Pétrification, Tomber au Sol, Projection, Étourdissement, Déséquilibre* et *Enchevêtrement, Ralentissement*.

Coma Simulé

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

Combat Aveugle

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

Dévotion Divine

Coût : (4)

Profil : Général

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue. Il est impossible d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent à moins d'être Champion ou Prêtre.

Endurance Magique

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

Endurance du Corps

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Esquive I, II

Coût : (3) (3 Furtif)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.



Héritage Linguistique

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

IroNain: Nains.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

Immunité à un Élément

Coût : (5)*

Profil : Général

Description : Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

Incantation en Armure

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.

Persuasion I, II

Coût : (1) (2 Philosophe)

Profil : Général

Description : Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

Potentiel de l'Esprit I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Premiers Soins I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)

Profil : Général

Description : Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

Résistance aux Poisons I, II

Coût : (3) (3 Laborantin)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

Résistance aux Sorts

Coût : (3)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de sa journée (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

Sablier de l'Esprit

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.



Sixième Sens

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

Vaillance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Peur*.

Vigilance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

Voix Irrépressible I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Silence*.

Volonté de Fer I, II, III

Coût : (2) (3) (4)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.



Ce document contient la liste de toutes les choses non-secrètes que les Artisans peuvent fabriquer, ainsi que les bâtiments qui peuvent être construits dans un village contrôlé par une guilde.

Faire une Amélioration ou une Création

Pour créer un objet ou améliorer un objet, il faut qu'un artisan du métier approprié travaille 5 minutes (ou 1 minute dans le cas des concoctions) dans une Forge-Atelier-Distillerie. Ensuite, s'il faut payer des ressources, l'artisan doit déposer toutes les Ressources nécessaires dans une des boîtes réservées à cet effet. Finalement, ajouter une petite note dans la boîte avec votre nom, les améliorations/créations faites, la personne recevant votre amélioration (si applicable), les ressources dépensées, et votre signature.

Les bâtiments fonctionnent différemment; il faut que le chef, l'adjoint ou le trésorier viennent porter les ressources nécessaires à la construction d'un bâtiment de leur choix à l'organisation au début du GN, à la fin du GN, ou pendant la pause du souper.

Concoctions

Le joueur est responsable de concevoir ses concoctions. Veuillez consulter la section « *Concoctions* » du document « *Règlements* » pour plus d'information..

Augmentation de Potentiel des Armes

À la base, toutes les armements en métal ont un potentiel de 1 point d'amélioration, et ceux en bois ont un potentiel de 0 points d'amélioration. Veuillez consulter la section « *Potentiel des Armements* » du document « *Règlements* » pour plus d'information..



Affûtage d'Armes

Artisan : Forgeron

Coût : 4 Métal, 1 point d'amélioration

Durée : Permanent

Effet : Augmente la limite de dégât maximum de l'arme de 2. Une arme ne peut être affûtée qu'une fois.

Armement Solidifié

Artisan : Forgeron

Coût : 4 Métal, 1 point d'amélioration

Durée : Permanent

Effet : Permet à l'armement de résister à un effet de *Brise-Arme* ou *Brise-Bouclier*. Une fois utilisée, la résistance peut être récupérée avec une réparation. Un armement ne peut être solidifié qu'une fois.

Accessoire Augmenté

Artisan : Forgeron

Coût : 4 Métal

Durée : Permanent

Effet : Permet au porteur de payer 1 point d'Esprit pour réduire des dégâts reçu par 1. L'effet des accessoires augmentés ne peut être utilisé une fois par minute.

Augmentation du Potentiel

Artisan : Forgeron

Coût : 4 Métal

Durée : Permanent

Effet : Confère 1 point d'amélioration supplémentaire à l'armement. Le potentiel d'un armement ne peut être augmenté qu'une fois (sauf avec de l'Adamantium).

Augmentation du Potentiel (Adamantium)

Artisan : Adamantiste

Coût : 4 Métal

Durée : Permanent

Effet : Confère 1 point d'amélioration supplémentaire à l'armement. Le potentiel d'un armement ne peut pas être augmenté plus d'une fois grâce à l'Adamantium.

Enchantement Runique

Artisan : Runiste

Coût : 6 Métal, 2 points d'amélioration (ou 1 pour armement en bois)

Durée : Permanent

Effet : Permet d'infuser une Rune Magique au choix du Runiste dans l'armement. Chaque rune peut être activée une fois par heure pour faire un effet magique au choix du porteur.



Rune du Feu

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts de feu.
- Lancer sans incantation le sort *Souffle Élémentaire (Feu)*.
- Lancer sans incantation le sort *Protection Contre les Éléments (Feu)* en touchant avec l'armement.

Rune de l'Eau

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts de glace.
- Lancer sans incantation le sort *Immobilisation* sur une cible à 2 mètres en la pointant avec l'armement.
- Lancer sans incantation le sort *Protection Contre les Éléments (Glacé)* en touchant avec l'armement.

Rune de la Terre

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts d'acide.
- Lancer sans incantation le sort *Rouille* en pointant avec l'armement.
- Lancer sans incantation le sort *Protection Contre les Éléments (Acide)* en touchant avec l'armement.

Rune de l'Air

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts de foudre.
- Lancer sans incantation le sort *Chaîne d'Éclairs* en pointant avec l'armement.
- Lancer sans incantation le sort *Protection Contre les Éléments (Foudre)* en touchant avec l'armement.

Rune du Phénix

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts bénis.
- Lancer sans incantation le sort *Guérison* en touchant avec l'armement.
- Réparer une arme, un bouclier ou 3 points d'armure d'une armure.



Rune Maudite

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts maudits.
- Frapper une cible pour lui lancer sans incantation le sort *Enragement*.
- Lancer sans incantation le sort *Infection*.

Rune de l'Esprit

Artisan : Runiste

Durée : Permanent

Effet : Permet d'activer un des effets suivants au choix, une fois par heure:

- Causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups au choix dans les 15 prochaines minutes. Ces coups causent des dégâts spectraux.
- Lancer sans incantation le sort *Dissipation de la Magie* (de base).
- Récupérer 3 points d'Esprit en levant l'arme au ciel.