

# Livre du Forgeron



Dernière mise à jour : 1 Mai 2025



# Le Forgeron

## Introduction

*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.*

## Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

### Compétences de Base

- Réparations

## Profils de Classe (Niveau 5)

### Profil 1 : L'Adamantiste

#### Bonus

- Constitution du Travailleur
- Frappe Contondante

#### Ouverture

- Augmentation du Potentiel II

### Profil 2 : Runiste

#### 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 1. 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 :** Le Forgeron doit installer son équipement de travail dans un endroit calme et dégagé. En travaillant une arme, un bouclier ou une armure pendant 5 minutes ininterrompues, il peut réparer l'arme, le bouclier, ou faire 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 l'événement. 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 ainsi que deux de ses préceptes. Le personnage doit agir en respectant les préceptes de sa divinité, sinon cette compétence peut être perdue.

## 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.

Irodralfar: Dralfars.

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.



## Investisseur

**Coût :** (5)

**Profil :** Général

**Description :** Permet de faire construire un village dans la nation que vous désirez. Vous êtes le propriétaire de ce village et pourrez y faire construire des bâtiments en échange de ressource et de cout de maintenance. Vous commencez avec 1 Bâtiment de votre choix. Pour la liste des bâtiments, consultez le document « *Améliorations et Créations* ». Pour le fonctionnement des villages, voir la section « *Villages* » du document « *Règlements* ».

## 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 aux effets néfastes qui l'affecterait.

## Ressources Illimitées I, II

**Coût :** (1) (1)

**Profil :** Général

**Description :** Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de l'événement (*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 concoctions, d'améliorations d'armes et de parchemins de scribe que les Artisans peuvent fabriquer. Il contient aussi la liste des bâtiments qui peuvent être construits dans un village contrôlé par un *Investisseur*.

## 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, un Atelier ou une Distillerie. Il existe deux endroits sur le terrain possédant ces bâtiments : Andale et la Bibliothèque.

Ensuite, l'artisan doit déposer toutes les Ressources nécessaires dans une boîte d'Artisans réservée à cet effet. Finalement, ajouter une petite note dans la boîte avec votre nom, les améliorations/créations faites, la personne recevant votre amélioration, les ressources dépensées, et votre nom de personnage.

## Concoctions

Les Laborantins peuvent confectionner des potions et poisons en travaillant une minute à une Distillerie et en dépensant de leur « points d'ingrédients » (obtenus avec les compétences de Laborantin). Il est aussi possible pour un Laborantin de dépenser une ressource substance pour récupérer 10 points d'ingrédients (veuillez la déposer dans une boîte d'artisan avec votre nom).

Pour créer une concoction il faut premièrement avoir une fiole (vous pouvez amener vos fioles ou en emprunter à l'inscription). Ensuite, il faudra concevoir une note qui explique le nom, l'effet, la durée, le niveau et le coût de la concoction. Cette note devra être insérée dans une fiole et ne pourra être lue qu'en buvant la concoction (assurez-vous d'avoir des fioles ou une méthode de pliage qui rendent la sortie de la note facile). En tant que Laborantin, il faudra avoir sur vous les détails de chacune des recettes que vous connaissez (par exemple dans un livre de recettes).

Les effets d'une concoction avec le même nom ne peuvent pas se cumuler. Les effets de concoctions différentes, oui. Les concoctions expirent à la fin des événements (et non à la fin de chaque journée). Les points d'ingrédients sont regagnés à chaque jour.

Les effets permettant de résister aux poisons (ou annuler les effets d'un poison) peuvent également être appliqués aux potions.

## Potentiel des Armes

À la base, toutes les armes et boucliers en métal ont un potentiel de 1 point d'amélioration. Un Forgeron avec la compétence « *Augmentation du Potentiel* » peut utiliser des ressources pour augmenter son potentiel. Un Forgeron de profil Adamantiste peut augmenter le potentiel une deuxième fois.

Les armes en bois commencent avec un potentiel de 0 points d'amélioration, mais celui-ci peut être augmenté. En contrepartie, les armes en bois peuvent obtenir des runes pour un seul point d'amélioration plutôt que deux.

## Construire un Bâtiment

Les bâtiments coûtent 10 ressources versatiles à un propriétaire. Ces ressources peuvent être payées au début d'un événement pour obtenir les bénéfices immédiatement. Sinon, il est possible pour un propriétaire de déposer les ressources dans une des boîtes d'Artisan et d'inscrire sur un bout de papier son nom du propriétaire et le bâtiment à construire. Les bénéfices seront obtenus au début du prochain événement. Un village peut avoir chaque bâtiment 1 fois au maximum.

## Coûts de Maintenance

Un village peut avoir autant de bâtiments que désiré, mais ceux-ci coûtent au propriétaire une somme



## Améliorations & Créations

en pièce d'or pour les maintenir.

Un propriétaire doit payer les couts de maintenance de tous les bâtiments construits dans son village avant la fin de chaque événement. La somme peut être donné au début de l'événement ou déposé dans une boîte d'artisan pendant le jeu. Si un joueur propriétaire est absent à l'événement, il n'a pas à payer de cout de maintenance.

Si le propriétaire est présent à l'événement et ne paie pas ses couts de maintenance, les bâtiments se détérioreront et il ne pourra plus en tirer leur bénéfice. Si la somme n'est pas payée dans sa totalité 2 événements de suite, des bâtiments pourront être perdus indéfiniment (et devront être reconstruits). Il est possible de détruire son propre bâtiment pour récupérer 2 Ressources Versatiles.



## Affûtage d'Armes

**Artisan** : Forgeron

**Coût** : 4 Métal, 1 point d'amélioration

**Durée** : Indéfinie

**Effet** : Augmente la limite de dégât maximum de l'arme de 1. Une arme ne peut être affûtée qu'une fois.

## Armement Solidifié

**Artisan** : Forgeron

**Coût** : 4 Métal, 1 point d'amélioration

**Durée** : Indéfinie

**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** : Indéfinie

**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** : Indéfinie

**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** : Indéfinie

**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** : Indéfinie

**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** : Indéfinie

**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** : Indéfinie

**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 (Glace)* en touchant avec l'armement.

## Rune de la Terre

**Artisan** : Runiste

**Durée** : Indéfinie

**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** : Indéfinie

**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** : Indéfinie

**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** : Indéfinie

**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** : Indéfinie

**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.