

# ZONAKRON

## VALLIANCE

### Guide du joueur - Epilogue de Hans V-1



## CRÉDITS

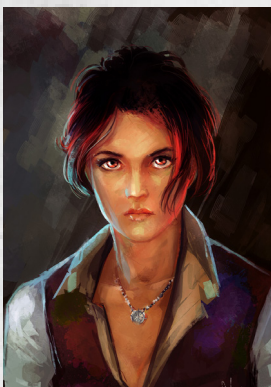
### Auteur

Frédéric "Ékmule" Lignac

### Mise en page

Frédéric "Ékmule" Lignac

### Illustrateur couverture



Nicolas Fouqué

### Illustrateur



Vivien Rakotonirina

Ce livre d'univers est publié sous la license Open Game License (OGL) et est utilisable avec le système de jeu de rôle tactique le plus connu du monde. Tout ce qui concerne les mécaniques de règles sont Open Gaming Content excepté les noms des personnages, les dieux, les artefacts, des lieux, les dialogues, les évènements, les langages, les concepts, les illustrations qui sont "Registered trademarks Zonakron édition".



Zonakron Édition  
1 Chemin artissau  
64460 BEDEILLE

ISBN : 979-10-90563-04-9

© 2021 Zonakron. All Rights Reserved

## À propos de la partie

- Nous jouons avec les règles de Pathfinder 2 et quelques règles maisons
- Une partie de 2h30 le soir, un jour de la semaine.
- Vous devez avoir une caméra.
- Une machine et connexion correcte pour ne pas avoir trop de problème
- Avertissez si vous avez problème pour une partie au moins 24h avant la partie.
- Les sujets abordés peuvent vous choquer. Il ne faut pas hésiter à m'indiquer lesquels afin que je modifie mon discours voire mon scénario.
- Ne vous prenez pas trop la tête avec les règles mais essayez d'être conscient des capacités de votre personnage.
- Il existe bien un livre Zonakron mais en aucun cas, vous en avez besoin pour y jouer.

## Nous sommes là pour s'amuser !

### Avertissement

La campagne utilise un peu toutes les compétences et pour les courses poursuites, vous aurez l'occasion d'utiliser des compétences comme escalade, évasion, survie, une connaissance comme nature et bien d'autres.

Les combats sont peu nombreux et ne sont pas obligatoires mais ils sont souvent assez long. Il y aura toujours des astuces à trouver pour obtenir un avantage ou il peut arriver que vos actes vous mettent en mauvaises postures.

Pour les jets de diplomatie et d'intimidation, même si vous réalisez ou décidez d'agir de façon éloquente, n'oubliez que votre personnage est différent de vous et s'il est nul dans la compétence alors il n'agira pas de la façon souhaitée. Attention, l'inverse est aussi vrai. Néanmoins, sachez que les mots-clés sont un élément important selon ce que vous dites ou fait peut vous donner des bonus voire vous donner une réussite sans aucun jet à faire. Pas d'arme asiatique.

Il existe un système de blessure et vous en prenez que lorsque vous êtes à 0 ou dans les situations suivantes : Chuter, prendre feu, certains pièges.

### Pour la création de votre personnage

elle se trouve en page 3

Informations sur l'univers

## Les dieux et leurs disparitions

Les divinités qui influençaient la vie sur Zonakron ont fait s'affronter les diverses civilisations de la planète. Soudainement, les divinités et leurs serviteurs disparurent sans laisser pratiquement aucune trace amenant une période de chaos.

Aujourd'hui, les invocations d'extérieurs se concluent par de terribles catastrophes et ceux qui arrivent à entendre encore des murmures divins deviennent fous ou sont tués dans des expériences.

Voici quelques divinités provenant des terres de Rava

**Oro**, Divinité majeure de la magie, de l'équilibre et du partage de la connaissance

**Ésus**, Divinité majeure des artisans, des voyageurs et des commerçants

**Teutatès**, Divinité majeure du jugement des âmes, de la réincarnation et du repos des morts

**Caléto**, Divinité du courage, de la liberté et protecteur des faibles

**Cernunnos**, Divinité majeure de la nature, des animaux et du climat

**Lught**, Divinité mineure de l'art, de la chance et de l'amour

**Bélisama**, Déesse de la fertilité, du foyer et du soin



**Cygoron**, Seigneur démon de la technologie, de l'évolution, de la chair et des métaux

**Ogmios**, Divinité de la diplomatie et de la stratégie

## Un peu d'histoire

Il y a plusieurs millénaires, Zonaka était le continent principal du monde de Zonakron mais ce dernier fut brisé en des milliers d'îles durant le conflit entre les premiers Zonakiens. Cette époque est ancienne et mystérieuse car elle se déroula bien avant l'arrivée des divinités et c'est pour cette raison que la région est si convoitée.

Depuis toujours, elle est le théâtre de conflit entre les différentes civilisations et le repaire des individus qui recherchent une vie libre. À part quelques îles ou régions sous contrôle total de puissants empires, le reste ne cesse de changer de mains entre seigneurs pirates ou anéanti par des créatures amphibies ou des tempêtes.

Aujourd'hui, depuis le silence des dieux, les sans couronnes sont devenus très actifs et menacent le commerce fluvial comme jamais. Rassemblant les parias de toutes les civilisations qui cherchent la fortune ou simplement l'aventure.

Néanmoins, un événement de taille vient de bousculer les cartes. Le commandant Granar et sa flotte de pirates ont réussi l'impensable, ils ont retrouvé l'archipel du singe. À l'intérieur, ils ont brisé le rituel magique qui empêchait quiconque de s'en approcher depuis plus de deux siècles. Ce dernier à piller une partie de l'île mais il a surtout vaincu le roi pirate fantôme démon en dispersant son être dans le monde via des vents magiques. De nombreux pirates et aventuriers sont décidés à prendre les trésors autrefois perdus de cet archipel. La population du continent brisé est en ébullition et une tempête d'événements se lève.

## Un peu de géographie

Il existe des milliers d'archipels et en voici quelques unes où votre personnage pourrait en venir.

## Archipel de la Große Wurst

### L'île de Laluta

La belle ville de Laluta est un endroit rassemblant les amoureux de liberté et dont les habitants viennent de tous les horizons. Ville souvent en fête, ils sont protégés par le conseil des pirates du crâne où on peut y trouver le tribunal des infâmes. Cette grande cité est très colorée et vit de sa pêche et de ses prospections minières sous les eaux.

Il y a très peu de loi en ce lieu mais c'est suffisant pour éviter que l'île sombre dans le chaos.

### L'île de Graue Festung

Cette île est tout comme Laluta, un lieu prisé par les pirates et pour y boire beaucoup d'alcool. Bon nombre d'imprudent ont vu leur rein explosé après avoir ingurgité trop de grog. La spécialité de ce lieu est de bâtir des navires. Même si ces vaisseaux sont un peu vieillots dans leur confection, ils suffisent largement aux marins de Zonaka.

## Archipel de El ancla

### L'île de scorbuta

Du vice et du péché tombant entre les mains des pires seigneurs pirates. Meurtre, vol et bagarre, c'est la loi du plus fort qui règne en ce lieu mais c'est aussi là où on trouve tout ce que l'on veut. L'île est cependant contrôlée par un cercle de guénaude. Elles sont les maîtresses du Voodoo et ont enseigné leurs arts à bien des apprentis. Mais tout le monde sait que le prix a payé est énorme.

### Ballena – ville

Cité principale de Scorbuta. Cette ville est particulière car elle a été bâtie avec les ossements de milliers de baleine. Cette ville est le seul et unique endroit où tout est calme car les gardiens fantômes sont là pour veiller à ce que tout se passe bien. On ne peut pas tuer quelqu'un sauf s'il a accepté un duel en hurlant son nom et versé son sang sur son arme.

### L'île d'Aby

Cette île est connue pour être un endroit où on s'ennuie. Vert pâturage et marais nauséabond ainsi qu'une carrière de pierre.

### L'île du trône

Terres montagneuses dont les racines plongent dans les tréfonds de l'océans, ce lieu est un endroit pour rencontrer les Sahuagins du sang noir. C'est la seule tribu qui accepte de coopérer avec les gens de la surface. Mercenaire, assassins, ils sont réputés pour être efficace et TRES rancunier.

## Archipel des vierges

Après une attaque d'un brouillard maudit ramenant les défunts marins se venger il y a quelques mois, la population a réussi à en sortir vivant grâce aux héros de l'équipage de l'hippocampe joyeux.

### L'île du dentier

C'est ici que se trouve le fort de la dent d'or protégeant l'archipel de ses canons et de ses drakes des mers. Le commandant aveugle Ouragan en est le maître et a juré de défendre l'archipel.

### L'île du sabre

La petite ville indépendante se reconstruit après l'attaque. Elle est dirigée par l'ancien équipage. Cette bourgade est assez riche pour se défendre contre les pirates et autres nations. En effet, elle est un point de passage très intéressant pour le commerce et bien des marchands font leurs possibles pour protéger l'endroit avec de nombreux dons assez généreux.

### L'île de la trachée

Vaste et rempli de palmier, c'est une île habitée par des pêcheurs et surtout des cultivateurs de bananes. Un petit village du nom de Banana est surtout un comptoir commercial. On y trouve les meilleurs plats à la banane et les danses rituels étrange en l'honneur d'une divinité disparue lié à la banane.

## Archipel del gran Catherina

Cet archipel fut le théâtre de bien des batailles et les débris des navires sont très nombreux dans les fonds marins des îles de Catherina. Cette dernière était une enchanteresse d'une incroyable beauté et qui tomba amou-

reuse d'une pirate qui ne succomba pas à ses charmes. Celle-ci Changea à son contact pour devenir finalement une entité bienfaisante pour ceux qui désiraient vivre en ces lieux respectant ses règles. Malheureusement, elle fut tuée lors d'une terrible confrontation avec la flotte Wafa de l'amiral Kal'kify et ce dernier le paya lorsqu'il rencontra une flotte enragée de pirate et autres marins de toutes les mers afin de venger la mort de Catherina.

### L'île de Pregunto

Pregunto est en réalité composé de 6 îles très proches au point qu'on peut aller facilement sur chacune d'entre elle. C'est un lieu paradisiaque avec de nombreuses plantes étranges de Zonakron qui ont des couleurs très fushia. C'est aussi là qu'on peut trouver des palmiers caoutchouc connu pour avoir été utilisé par le fameux Puissant pirate légendaire. C'est ici que se trouvait la demeure où il ne reste plus qu'un énorme coquillage commémoratif.

### L'île der Tugenden

Tugenden est une île dont toutes les maisons ont été bâties avec les restes des navires coulés dans l'archipel. Les habitants de cette île sont des brutes de force s'amusant à réaliser des épreuves débiles afin de mesurer celle-ci. Le cœur de l'île est volcanique et son principal atout et ses forges qui ne manquent jamais de minerai même s'ils ne sont pas exceptionnels.

## Création de votre personnage

**Attention, tous les bonus indiqués sont des bonus de "circonstance" sauf si c'est contre-indiqué.**

### Vous êtes qui dans cette histoire ?

Vous êtes une âme errante qui a eu la chance de pouvoir gagner un peu de liberté à cause d'une anomalie qui a secoué la frontière des esprits appelée la croisé des chemins. Votre esprit était désincarné, un ectoplasme qui était forcé de rester sur l'île de Scorbuta où réside la Cabale rassemblant les sorciers et sorcières maîtrisant la magie voodoo et qui se sont associés pour protéger l'utilisation de cette magie et la croisé des chemins.

### Pourquoi vous êtes avec Hans ?

Hans est un esprit qui est arrivé sur Scorbuta sous l'influence d'un maléfice de la Cabale mais contrairement à vous, il a gardé sa liberté et n'a pas été remarqué par les pratiquants du voodoo. Alors que cet esprit s'ets renforcé, il fut comme un phare pour vous permettre à vous aussi de vous libérer. Mais pourquoi avez vous réussi à vous joindre à lui et non les autres ?

### Raison 1 : Un lien fraternel sur l'apéro !

Vous êtes un gourmet et vos voyages vous ont emmené pour découvrir la cuisine dans les îles du continent brisé. Cette passion, vous donne la force de vous approcher de Hans qui a si faim. Vous espérez le contenter car il aime la bonne cuisine. Vous avez discuté dans votre forme d'esprit incomplet et l'amitié est née. Tiendra-t-elle durant les prochaines épreuves ?

**Bonus :** Vous gagnez qualifié en cuisine et pouvez cuisiner des ingrédients fantômes.

### Raison 2 : Un esprit de famille

L'amour qu'il a pour sa mère, vous a touché. Vendeuse de nourritures dans les rues de Laluta, cette nolcadienne a aidé son fils et ses amis malgré les dangers. Pour quelle raison, ce sentiment t'a rapproché de Hans, ça ne dépend que de toi mais une chose est sûr, c'ets pour ça que tu es à ses côtés.

**Bonus :** Tu es qualifié en psychologie et tu as le pouvoir de la famille pour culpabiliser certains fantômes.

### Raison 3 : A défié le roi démon pirate

Tu es un esprit damné de l'archipel du singe qui a été libéré par la destruction du dieu roi pirate démon fantôme Lechuck. Il est mort en combattant ce monstre qui t'a torturé et fait des choses terribles en son nom. Ton âme n'a pas pu accepté de ne pas payer ta dette envers lui et l'équipage Granar dont il faisait partie.

**Bonus :** Les restes de cette malédiction te permettent de détecter ces dernières plus facilement et tu gagnes qualifié en intimidation

### Raison 4 : La force de l'amitié !

La loyauté de ce marin devenu pirate qui fit vraiment n'importe quoi dans ses aventures mais n'a jamais abandonné ses amis. Ce qui le tua et pourtant, tu comprends qu'il est ici pour sauver un ami damné par la Cabale.

Pour quelle raison ce sentiment t'a touché ? Peut-être es-tu traité et tu espères te racheter ?

**Bonus :** Par la puissance de l'amitié, si tu tombes à 0 alors que l'équipe est en danger alors tu regagnes temporairement 30 pv.

### Vous étiez qui avant de mourir ?

Votre âme est assez forte pour être là et vous avez vécu des aventures mais de quel genre ?

### J'étais un pirate et j'ai pris un gros risque qui n'a pas payé !

Comme de nombreuses âmes idiotes, tu as essayé de tricher avec la Cabale et malgré tes talents pour les éviter. Ton aventure s'arrêta en affrontant un des redoutables agents de la Cabale.

**Bonus :** Tu es qualifié en criminalité et tu as 5 pv supplémentaires.

### En échange d'un être aimé

Alors que tu étais peut-être un simple marin mais fortement expérimenté. (Tu as entre 32 et 45 ans), alors qu'une personne aimée (un fils, une épouse ?) une tragédie arriva. Un prix devait être payé et tu as accepté de le faire pour laisser à cette personne une seconde chance.

**Bonus :** Tu gagnes un bonus de +2 en volonté

### Dernier rempart

Tu étais un soldat d'un pays qui désirait prendre le contrôle de ses îles et tu as guerroyé de longues années (Tu as au moins 24 ans). Malheureusement, une bataille contre la Cabale fut une fin terrible et toi tout comme de nombreux soldats furent maudits. Tu fut l'un des derniers à mourir en tenant la ligne là où les autres ont fui.

**Bonus :** Tu gagnes la possibilité de revenir à 1 pv lorsque tu tombes à 0.k

### Un truand aux yeux plus gros que le ventre

Contrebandier, joueur invétéré ou colporteur d'objets médiocres, tu as su gagner de l'argent via la stupidité des pirates, marins et autres richouilles venant des îles occupées. (Tu as entre 25 à 38 ans)

**Bonus :** Tu es qualifié en comptage et en bluff.

### À propos du code des pirates

1. Chaque pirate pourra donner sa voix dans les affaires d'importance et aura un pouvoir de se servir quand il voudra des provisions et des liqueurs fortes nouvellement prises, à moins que la disette n'oblige le public d'en disposer autrement, la décision étant prise par vote.
2. Les pirates iront tour à tour, suivant la liste qui en sera faite, à bord des prises et recevront pour récompense, outre leur portion ordinaire de butin : une chemise de toile. Mais, s'ils cherchent à dérober à la compagnie de l'argenterie, des bijoux ou de l'argent d'une valeur de cinq pièces d'or, ils seront abandonnés sur une île déserte. Si un homme en vole un autre, on lui coupera le nez et les oreilles et on le déposera à terre en quelque endroit inhabité et désert.
3. Il est interdit de jouer de l'argent aux dés ou aux cartes sur le navire.
4. Les lumières et les chandelles doivent être éteintes à huit heures du soir. Ceux qui veulent boire, passé cette heure, doivent rester sur le pont sans lumière
5. Un membre d'équipage doit avoir leurs armes et sortilèges en état de marche.
6. La présence d'enfants sans tuteurs attirés est interdite.
7. Quiconque déserterait le navire ou son poste d'équipage pendant un combat sera puni de mort ou abandonné sur une île déserte.
8. Personne ne doit frapper quelqu'un d'autre à bord du navire ; les querelles seront vidées à terre de la manière qui suit, à l'épée, au pistolet ou mains nues. Le premier le sang décidera du vainqueur.
9. Nul ne parlera de changer de vie avant que la part de chacun ait atteint 800 pièces d'or. Celui qui devient infirme ou perd un membre en service recevra 80 pièces d'or sur la caisse commune et, en cas de blessure moins grave, touchera une somme proportionnelle.
10. Le capitaine et le quartier-maître recevront chacun deux parts de butin, le canonnier et le maître d'équipage, une part et demie, les autres officiers une part et un quart, les flibustiers une part chacun.
11. Les pirates respecteront les traditions de la magie voodoo de la Cabale de Scorbuta en échange ils seront protégés selon les conditions inscrites dans le recueil de l'infamie des seigneurs pirates.
12. Un pirate demandant un pourparlers doit être respecté et permet d'établir un contrat afin d'éviter la mort.
13. Lorsque deux navires pirates s'affrontent en hissant ses couleurs, il est

de coutume de laisser le choix à l'équipage perdant d'intégrer l'équipage du gagnant ou de laisser les survivants sur l'île habitée la plus proche.

### Voici les étapes pour la création de votre personnage

#### Liste des espèces jouables

Ravien(humain)  
Shasikyr(elfe)  
Korrien(Nain)  
Nolcadien(Nain)  
Gnome  
Kobold  
Fiereck(homme-félin)  
Icaros(Tengu)  
Sang-mêlée(aasimar, tieflin, etc...)

#### Raviens(humain)

**Âge mûr** 38ans - **Grand âge** 62ans - **Vénéritable** 79ans

**Taille moyenne** - Mâle 1m80 Femelle 1m68

**Poids moyen** - Mâle 78kg Femelle 58kg

Ce sont des humains qui ont décidé de rester libres de leurs choix. Ils sont considérés comme des impurs par les Wafas. Ces derniers ont survécu dans de rares régions dont la principale reste les terres de Rava.

**Couleur peau** Toutes les teintes du blanc jusqu'au noir.

**Couleur yeux** Toutes les couleurs qu'un être humain peut avoir et des couleurs liées à des pierres précieuses.

**Couleurs cheveux** Toutes les couleurs classiques d'un être humain.

**Langues connues d'office** Ravien et une autre langue commune

#### Les noms et prénoms raviens à Valliance

Tous les prénoms liés à la langue française sont courants mais aussi tous les prénoms avec une phonétique française. Le monde de Zonakron est très différent du nôtre et il y a donc une quantité de prénoms très variés avec une signification venant souvent d'un argot ou d'un dialecte d'une région disparue. Les noms de famille sont quant à eux plus classiques et liés à un lieu, une créature ou un nom de clan néanmoins les noms de famille noble ont souvent un "de la" ou "de".

Tous les noms composés avec un mot gaulois sont des noms venant des anciennes familles qui ont vécu depuis la naissance de la cité.

**Exemple de prénoms masculins** Albert, Cyril, Éler, Jaoven, Kenri Kernard, Gilles, Lervé, Mathias, Sanicios, Virici

**Exemple de prénoms féminins** Anaïg, Bélise, Chloé, Ginette, Leucéna, Madine, Morgana, Rose, Sandrine, Talavica

**Exemple de noms de famille** Alarco(gaulois), Blato(gaulois), BriseFort, Dulac, Durnos (gaulois), Griffon, Hautjardin, Kraken, Neige d'or, Rougelance, Vinnos (gaulois), Vivelame

#### Héritage

Votre personnage gagne un niveau qualifié dans une compétence et un bonus de circonstance de +1 contre tous les effets de peur (intimidation comprise).

#### Elfe

Durant le début de l'ère des dieux, les premiers colons elfiques s'établirent sur Zonakron. Peuple en fuite d'un monde dévoré par une entité monstrueuse, les elfes tentèrent de bâtir un nouveau foyer. Malheureusement, la compétition fut très rude aux côtés des espèces à la vie plus courte mais bien plus nombreuse. Aujourd'hui, seuls les shasikyrs ont réussi à maintenir leurs royaumes durant les millénaires de conflits sur Zonakron. Les autres races d'elfes sont des petites communautés dispersées et sous le joug d'autres civilisations plus prospères que la leur et sont quasi inexistantes dans la cité de Valliance

#### Shasikyr

**Âge mûr** 85ans - **Grand âge** 130ans - **Vénéritable** 175ans

**Taille moyenne** - Mâle 1m85 Femelle 1m79

**Poids moyen** - Mâle 70kg Femelle 59kg  
**Langues connues d'office** Raviens et elfique

Les shasikyrs, ou elfes de rubis, sont une race qui a fait évoluer magiquement leur métabolisme afin d'améliorer leurs capacités et leur fécondité. Malheureusement, les effets secondaires de ces pratiques réduisirent drastiquement leur espérance de vie et ils subissent depuis quelques siècles de graves mutations. Les shasikyrs ont une peau rouge et des yeux variant entre le gris, le vert, le bleu et le doré. Leurs cheveux sont souvent blancs ou noirs de jais mais il peut arriver qu'ils soient bruns, verts ou exceptionnellement d'un bleu sombre.

Dû aux mutations, les elfes de rubis sont souvent des individus instables mentalement qui recherchent activement de nouvelles expériences. Ils s'entendent très bien avec les gnomes et adorent tout ce qui est en rapport avec la créativité. Contrairement aux autres elfes, ils sont moins hautains avec les "courtes vies" et apprécient les débats.

#### Les noms et prénoms Shasikyrs

Dans le dialecte elfique de Zonakron, le mot Kyr signifie enfant. Il est de temps en temps utilisé dans les prénoms. Néanmoins, les prénoms Shasikyrs sont très variés et seuls les noms de famille ont des règles strictes. Si un nom de famille est composé de deux mots, il est considéré comme appartenant à une lignée supérieure. Les noms composés de trois mots désignent un lien avec la famille royale.

**Exemple de prénoms masculins** Ashalyr, Eskélonne, Jasoziel, Raniel, Tézéranasse

**Exemple de prénoms féminins** Azoriella, Éllaorle, Horsishir, Laëlla, Mandiella, Riwen, Vishiri

**Exemple de noms de famille** Asokyr, Baloa'Fierana, Elkosa, Ojaelone, Ulosiel

#### Héritage

Votre personnage a un malus de circonstance de -1 sur les jets de vigueur contre les poisons, les sorts et les pouvoirs magiques.

Il obtient les bonus suivants en contrepartie :

Guérison rapide : L'elfe a un métabolisme qui guérit deux fois plus vite que la normale lorsqu'il se repose. Il regagne aussi un point de vie supplémentaire par dés de soin. Le corps vieillit deux fois plus vite.

## Nains

Le peuple nain arriva sur le monde de Zonakron en plusieurs vagues durant l'ère des dieux. Les nains ne sont pas venus volontairement et furent à chaque fois attirés sur la planète via une distorsion de la réalité. Aujourd'hui, il existe deux races principales de nains. D'autres races naines vivent sur le monde de Zonakron mais n'ont jamais mis les pieds à Valliance.

### Korriens

**Âge mûr** 120ans - **Grand âge** 180ans - **Vénérable** 240ans

**Taille moyenne** - Mâle 1m32 Femelle 1m32

**Poids moyen** - Mâle 80kg Femelle 75kg

Race de nain crainte par toutes les autres espèces vivantes sur Zonakron, ils sont les enfants du dieu Kor le suprême. Ils sont loyaux, cruels, efficaces et impitoyables. Ils ont anéanti de nombreuses civilisations et causé la disparition de plusieurs espèces. À Valliance, ils ont cependant décidé de vivre parmi les "zâram" (les fragiles) afin de tenir les engagements du traité de non-agression avec leur empire le Kor-Thorin et obéir aux plans étranges de leur roi Thoragrinn Thorin.

Nains à la peau légèrement verte, ils ont des yeux noirs mais dont le fond varie entre le gris, rouge, vert et doré. Leurs cheveux sont bruns, marrons ou noirs.

#### Les noms et prénoms Korrien

Le dialecte khuzdul peut être consulté gratuitement sur internet mais vous pouvez vous inspirer des noms nains des univers classiques de "Fantasy". Il existe cependant une règle à suivre pour les noms de famille qui consiste à les lier à un clan. Les korriens donnent beaucoup d'importance aux os du corps, au travail ou au prénom du premier membre du clan.

**Exemple de prénoms masculins** Barin, Dekka, Hadorlig, Jolurn, Thoragrinn

**Exemple de prénoms féminins** Byrn, Dolastr, Madeth, Reinatryd, Vardalin

**Exemple de noms de famille** du clan des brise rotules, du clan des poussières, du clan de forge chair, du clan de Byrn

#### Héritage

Votre personnage gagne un bonus en intimidation et un échec critique en intimidation devient un échec.

## Nolcadien

**Âge mûr** 115ans - **Grand âge** 170ans - **Vénérable** 220ans

**Taille moyenne** - Mâle 1m36 Femelle 1m28

**Poids moyen** - Mâle 72kg Femelle 66kg

**Langues connues d'office** Raviens et Nolcadien(Allemand)

Apparus il y a à peine un millier d'années, ces nains ont une peau bronzée et des yeux verts, bleus, marrons ou noirs. Ils ont une chevelure qui est souvent un mixte de plusieurs couleurs très vives et les coiffent souvent en dreadlocks. Ces nains sont des bons vivants, voyageurs, adorent l'océan et ont des difficultés à rester au même endroit très longtemps. Dans leur culture, il existe un rite de passage nommé le "die große Reise der Seele" qui est un voyage de 10 ans permettant au Nolcadien de devenir un adulte.

#### Les noms et prénoms Nolcadien

Même si le langage du Nolcadien est de l'Allemand, leurs prénoms doivent seulement suivre une phonétique de ce dernier mais il existe bien entendu tous les prénoms et noms germaniques que nous connaissons.

**Exemple de prénoms masculins** Abia, Günter, Lukas, Sigfried, Sigmund

**Exemple de prénoms féminins** Frieda, Gerlind, Gretel, Halnne, Inga, Wilel

**Exemple de noms de famille** Fleck, Kahn, Liden, Mauss, Schwartz

#### Héritage

Votre personnage gagne un bonus en connaissance navigation et relance une fois par jour un jet de cette compétence en gardant le meilleur.

## Gnomes

Venu du monde Féérique, les gnomes font partie des premières espèces à avoir colonisé Zonakron. Même si leur espèce a subi de nombreuses horreurs durant les conflits qui ont déchiré la planète, les gnomes ont survécu. Dans la cité de Valliance, ils sont l'espèce la plus nombreuse avec les Raviens. Les gnomes considèrent ces derniers comme des cousins et ont partagé les bienfaits et les malheurs dans les terres de Rava. Il existe d'autres races de gnomes mais ces derniers n'ont pratiquement jamais mis les pieds à Valliance.

### Gnomes de Sel

**Âge mûr** 105ans - **Grand âge** 160ans - **Vénérable** 210ans

**Taille moyenne** - Mâle 1m05 Femelle 1m

**Poids moyen** - Mâle 25kg Femelle 22kg

**Langues connues d'office** Raviens et une autre langue commune

Race aux origines féériques, les gnomes en sont aujourd'hui bien loin. La vie sur le plan matériel a changé leur nature extrêmement aventureuse et espiègle en des individus qui adorent le travail bien fait et une vie paisible. Relativement maniaques, ils n'ont cependant pas perdu leurs penchants pour les arts et la magie. Ces gnomes bien plus sédentaires que les autres ont une variété de couleur de cheveux infinie tout comme leurs yeux. À l'exception des sourcils qui ont toujours des formes très étranges et longues, leur physique reste aussi varié qu'un humain. Une particularité est cependant unique chez cette race de Gnome. Lorsqu'un de ces individus se lie à une autre lors d'un rituel d'union, ses cheveux deviennent blancs si l'un d'eux décède.

#### Les noms et prénoms gnomes

Même si leurs prénoms restent très "gnome" avec de "gibili" et autre "salifiso", ils ont des noms de famille toujours Raviens et souvent ridicules mais qui pour eux sont très sérieux. Ainsi, un nom de famille comme Salechaussette est un excellent nom.

**Exemple de prénoms masculins** Binirt, Camikip, Gakmy, Pietto, Wimi

**Exemple de prénoms féminins** Bidubi, Dyngo, Lokass, Smouthie, Ybnana



**Exemple de noms de famille** Chausette, Pigeon, Rincechardon, Rapidou

### Kobolds de magma

#### Caractéristiques raciales

Le personnage gagne un bonus de +2 contre tous les effets mentaux et un bonus de +1 en diplomatie.

### Kobolds

Durant l'ère de la création, les dragons primaires de Zonakron ont créé les kobolds pour les utiliser en tant que soldats mais cette expérience échoua pour en faire des armes suprêmes alors qu'ils avaient espéré de frères créatures. Les kobolds sont très fiers de leurs liens de parenté avec ces puissantes créatures et ont de nombreuses ressemblances physiques avec eux. Il existe cinq races de kobold liées à chaque type de dragon et ce lien influence énormément le physique de ces derniers. Devenue une espèce capable de s'imposer sur de nombreuses terres, ils sont considérés avant tout comme des commerçants infatigables et de talentueux ensorceleurs. Passionnés, cupides et extrêmement curieux, ils adorent les sciences et résoudre les énigmes de la vie. Néanmoins, c'est à cause de leurs fortes personnalités que leurs empires se sont déchirés et ont failli disparaître de la surface de Zonakron.

#### Les noms et prénoms Kobold

Leurs prénoms sont architecturés afin de ressembler aux noms des dragons originels. Leur nom de famille est toujours celui d'un vrai dragon qui a vécu durant l'ère de la création.

**Exemple de prénoms masculins** Arazul, Bastrius, Bokor, Garadréon, Piki

**Exemple de prénoms féminins** Casiga, Frir, Lizi, Monalorum, Raclormi

**Exemple de noms de famille** Cyzzorch, Kurzonh, Odilath, Slmaug, Ynnoth

### Kobolds de Zonakron

**Âge mûr** 30ans - **Grand âge** 58ans - **Vénérable** 72ans

**Taille moyenne** - Mâle 95cm Femelle 92cm

**Poids moyen** - Mâle 19kg Femelle 17kg

**Langues connues d'office** Ravien et Draconique

### Kobolds des ombres

Race liée au dragon Umbral, ces kobolds ont des écailles de couleur noire avec des variations allant du gris sombre à l'indigo. Les yeux sont souvent violets, gris ou rouges. Ils ont des écailles aux formes fines et complexes.

#### Héritage

**Héritage draconique des ombres** Le kobold gagne une résistance au néant de votre niveau divisé par 2(mini 1) et vous réduisez les effets d'affaiblis de 1 à chaque tour.

### Kobolds des nuages

Race liée au dragon des nuages, ces kobolds ont des écailles de couleur d'un bleu clair mais celles-ci peuvent varier pour aller jusqu'au blanc ou le gris. Les yeux sont souvent dorés, ocre ou d'un bleu foncé. Leurs écailles et cornes sont un ensemble aux courbes arrondies.

#### Héritage

**Héritage draconique des nuages** Le kobold gagne une résistance à l'électricité de votre niveau divisé par 2(mini 1) et vous pouvez augmenter pendant un tour votre vitesse de 1.5m une fois par jour.

### Kobolds de saumure

Race liée au dragon de saumure, ces kobolds ont des écailles de couleur cyan, bleu azur ou vert marin clair. Leurs yeux sont d'un blanc ivoire mais peuvent varier dans des couleurs beiges. Leurs écailles et cornes ont des formes piquantes et peuvent avoir des crêtes complexes rappelant un animal marin.

#### Héritage

**Héritage draconique de saumure** Le kobold gagne une résistance à l'électricité de votre niveau divisé par 2(mini 1) et gagne un bonus de +1 en CA naturelle pendant un tour 1 fois par jour.

Race liée au dragon de magma, ces kobolds ont des écailles noires et orangées. Leurs yeux sont comme des flammes sur un fond noir. Ils varient d'un rouge chaud à un blanc cassé. La forme de leurs écailles est comme des morceaux de charbon et leurs cornes ont souvent des formes complexes telles les bois d'un cerf.

#### Héritage

**Héritage draconique de magma** Le kobold gagne une résistance au feu de votre niveau divisé par 2(mini 1) et vous réduisez de 1 tous les effets de chaleurs lié à l'environnement.

### Kobolds de cristal

Race liée au dragon de cristal, ces kobolds ont des écailles aux couleurs des pierres précieuses. Leurs yeux ont une couleur dorée, blanche ou émeraude sur un fond noir ou bleu foncé. Leurs écailles ressemblent à des cristaux bruts et leurs cornes ressemblent à des crinières de cristaux.

#### Héritage

**Héritage draconique de cristal** Le kobold gagne une résistance au sonique de votre niveau divisé par 2(mini 1) et gagne un bonus de +1 en marchandise.

### Hommes-félins

De nombreux mondes sont habités par des hommes-félins et Zonakron ne fait pas exception. Néanmoins, il n'existe qu'une seule race de cette espèce sur ce monde.

### Fiereck

**Âge mûr** 35ans - **Grand âge** 58ans - **Vénérable** 70ans

**Taille moyenne** - Mâle 1m68 Femelle 1m58

**Poids moyen** - Mâle 60kg Femelle 45kg

Descendant du chat qui fut accéléré magiquement par une ancienne civilisation disparue, les fierecks ont failli disparaître durant les millénaires de conflits. Esclaves, bêtes de somme, attraction, ils sont des outils pour l'empire divin du Wafa. Les rares fierecks libres sont des vagabonds ou vivent dans les terres de Rava où ils se sont très bien intégrés. À cause de sombres légendes autour de leur création, ils sont souvent mal-aimés et attirent la méchanceté de la part des gens du peuple dotés de peu de connaissance.

De la taille proche d'un être humain, les fierecks sont des humanoïdes avec des jambes félines, une fourrure douce et fine et de nombreuses caractéristiques liées aux chats tel que les yeux, oreilles, nez et une queue. Leurs traits faciaux sont proches des chats et non des autres félins. Ils ont une variété de visage et de pelage ainsi que de couleur d'yeux aussi divers que le chat domestique terrien. Les fierecks peuvent aussi avoir une chevelure qui a des couleurs aussi variées que leur pelage peut l'être et leurs mains ont des ongles effilés mais qui ne peuvent être que rarement utilisés comme des armes.

#### Les noms et prénoms Fiereck

Leur peuple se divise en deux catégories: Ceux qui se sont intégrés aux peuples de Rava et ceux qui ont gardé leurs racines d'esclaves millénaires. Pour les premiers, ces fierecks ont des prénoms et des noms Raviens. Pour les seconds, ce peuple parle le langage Amérindien de notre monde et ont des prénoms liés à ce langage. Leur nom de famille est celui du clan sauf pour les exilés qui n'ont pas le droit d'en porter un.

**Exemple de prénoms masculins** Chesmu, Dyami, Hanska, Mato, Nashashuk

**Exemple de prénoms féminins** Aquene, Béna, Chilali, Eyot, Kishi, Nokomis

**Exemple de noms de famille** Du clan de la plume, Du clan de la griffe

**Langues connues d'office** Ravien et Fiereck

#### Héritage

Le personnage réduit de 3m les dégâts lorsqu'il chute.

### Sang-mêlé

Avec l'intervention de nombreux serviteurs extérieurs et une société

rassemblant de nombreuses espèces, la ville de Valliance a de nombreux sang-mêlés. Le métissage entre les raviens et les shasikyrs est assez connu et bien accepté mais ce n'est pas le cas pour les individus dont la lignée a été mélangée avec un ancêtre venu d'un autre plan. Ils sont maltraités et craints car ce lien de parenté est source d'inquiétude. Avec la disparition des dieux, tout ce qui est lié à eux a très souvent provoqué des catastrophes.

En termes de jeu, ces individus qui ne sont pas les enfants directs d'un extérieur sont du point de vue de l'auteur des humanoïdes et non des extérieurs. C'est un parti pris que vous n'êtes pas obligés de suivre et qui permet de comprendre pourquoi toutes les races ci-dessous n'ont pas le type extérieur et la différence sur les âges.

#### Les noms et prénoms des sangs-mêlés

Ils ont des prénoms et des noms de Raviens et n'ont rien de spécial.

### Aasimars

**Âge mûr** 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans  
**Taille moyenne** - Mâle 1m75 Femelle 1m70  
**Poids moyen** - Mâle 72kg Femelle 55kg  
**Langues connues d'office** Ravier et une autre langue commune

Familles liées à un serviteur divin des plans tels que le paradis, l'Élysée ou le Nirvana, les aasimars font leur possible pour cacher les modifications corporelles qu'ils ont reçu de leurs lointains parents. Ces derniers subissent beaucoup de pression de la part des religieux de Valliance qui les traquent pour les kidnapper.

### Tiefelins

**Âge mûr** 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans  
**Taille moyenne** - Mâle 1m70 Femelle 1m65  
**Poids moyen** - Mâle 72kg Femelle 55kg  
**Langues connues d'office** Ravier et une autre langue commune

Moins convoités que les aasimars, les tiefelins sont cependant des individus suspicieux. Non pas à cause de leur apparence inquiétante due à leur ancêtre venu des plans maléfiques mais pour quelle raison existe-t-il un tel ancêtre dans la famille du tiefelin. Expérience magique, copulation volontaire ou involontaire, peu importe l'origine de la corruption de leur lignage, les gens se méfieront de ce sang-mêlé considéré comme une source à problèmes.

### Sylphes

**Âge mûr** 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans  
**Taille moyenne** - Mâle 1m82 Femelle 1m76  
**Poids moyen** - Mâle 65kg Femelle 50kg  
**Langues connues d'office** Ravier et une autre langue commune

Souvent causé par le fait d'avoir eu un ancêtre mage spécialisé dans la magie de l'air, les sylphes sont des individus bien acceptés à Valliance. Malheureusement, les réseaux criminels recherchent énormément les organes de ces hybrides particulièrement peu communs.

### Ifrits

**Âge mûr** 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans  
**Taille moyenne** - Mâle 1m74 Femelle 1m70  
**Poids moyen** - Mâle 70kg Femelle 60kg  
**Langues connues d'office** Ravier et une autre langue commune

Même s'il est possible que la famille de l'ifrit a eu un puissant mage lié à la magie du feu, il n'est pas rare qu'un ancêtre du plan du feu soit à l'origine de la naissance d'un ifrit. Un tel lien avec un extérieur est donc une source d'inquiétude et peut rapidement tourner en défaveur de l'ifrit.

### Ondins

**Âge mûr** 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans  
**Taille moyenne** - Mâle 1m68 Femelle 1m60  
**Poids moyen** - Mâle 60kg Femelle 50kg  
**Langues connues d'office** Ravier et une autre langue commune

Tout comme les sylphes, les ondins ont un ancêtre mage dont la spécialité était celle de l'élément de l'eau. La rareté de ces enfants sang-mêlés attire les curieux et les criminels avides. Ils sont aussi considérés comme de bonne augure pour les marins et sont accueillis à bras ouverts sur les navires.

### Oréades

**Âge mûr** 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans  
**Taille moyenne** - Mâle 1m45 Femelle 1m45  
**Poids moyen** - Mâle 65kg Femelle 65kg  
**Langues connues d'office** Ravier et une autre langue commune

Bien plus rare que tous les autres sangs-mêlés, l'oréade est souvent dû à un ancêtre mage spécialiste de la magie de terre. Relativement bien accepté à Valliance, il reste cependant une cible de choix pour les criminels recherchant des ingrédients rares pour des mages hors-la-loi.

### Halfelin

Les halfelins sont un petit peuple qui est très souvent maltraité sur de nombreux mondes. Appelés souvent demi-humain à tort, cette espèce est arrivée sur le monde de Zonakron en tant qu'esclave durant l'ère de la création. Ces derniers se sont dispersés et ont rarement pu bâtir un pays où ils en étaient les maîtres. Même s'il existe plusieurs races de halfelins qui ont survécu jusqu'à aujourd'hui, les Kottiens sont les plus courants grâce à leur puissante nation le Kotti.

### Kott

**Âge mûr** 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans  
**Taille moyenne** - Mâle 90cm Femelle 86cm  
**Poids moyen** - Mâle 32kg Femelle 28kg  
**Langues connues d'office** Ravier et une autre langue commune.

Avec une culture millénaire proche de la nature, ces halfelins sont bien plus agressifs et plus combattifs que leurs congénères.

#### Les noms et prénoms Kott

Le peuple Kott utilise un dialecte étrange fait de sons et de grognements mais ils ne sont pas pour autant des êtres sauvages dénués de connaissances. Néanmoins, les kotts qui quittent leur pays choisissent souvent de prendre un prénom et un nom Ravier ou d'une culture qu'ils apprécient. Ils peuvent aussi simplement traduire leur prénom et nom en Ravier.

**Exemple de prénoms masculins** Frappenuit, Calme, Ombreveillante  
**Exemple de prénoms féminins** Louve du matin, Rapace gelé, Ventoublé  
**Exemple de noms de famille** De la feuille chantante, Du soupir du miel

#### Héritage

Le personnage gagne empathie avec les plantes comme le druide. Si le personnage est druide, il gagne les deux voies.

### Tengu

L'espèce des tengus est présente dans des variations très différentes des autres mondes. La plus connue sur Zonakron sont les icaros qui ont de nombreuses variations.

### Icaros

Cette espèce à forme d'oiseau humanoïde est basée sur le tengu. Néanmoins, ce dernier sont tous de forme d'oiseaux exotiques.

**Âge mûr** 32ans - **Grand âge** 60ans - **Vénérable** 90ans  
**Taille moyenne** - Mâle 1m82 Femelle 1m76  
**Poids moyen** - Mâle 65kg Femelle 50kg  
**Langues connues d'office** Icarien (Espagnole) et une autre langue commune

**Les prénoms et nom sont d'origine espagnole ou pour les noms, ça peut avoir une forme proche de l'inca ou Aztec. Néanmoins, un tel nom indique que c'est une vieille famille de l'empire.**

#### Héritages

#### Forme de perroquet

Liés à l'espèce des perroquets, ils sont des individus agiles et vifs d'esprit

adorant les voyages et les autres cultures.

Votre personnage gagne une relance par jour sur les jets de connaissances et vous en gagnez une de plus au niveau 6 puis au 12.

#### Forme de paons

Liés à l'espèce des paons, ils sont des individus posés et autoritaires qui cherchent avant tout une solution par la parole que par la force.

Votre personnage gagne une relance par jour sur les jets sur les compétences sociales et vous en gagnez une de plus au niveau 6 puis au 12.

#### Forme de toucan

Liés à l'espèce des toucans, ils sont des individus courageux et paisibles.

Votre personnage gagne une attaque de bec de 1d8 et un bonus de +1 pour résister aux effets de peur.

### Choisissez vos caractéristiques grâce à ce calculateur

Suivez la construction de personnage classique excepté qu'à l'étape choix de l'ascendance, **vous avez le choix d'ajouter une prime négative pour en gagner une prime positive** que vous pouvez mettre sur n'importe quelle caractéristique.

### Choisissez votre classe

Votre personnage est de niveau 6 et vous pouvez choisir une classe et un archétype. Vu que la liste des compétences est plus grande, **vous avez deux compétence en qualifié en plus**. Lorsque votre classe indique que vous avez une amélioration de compétence, **vous en avez deux**.

Vous pouvez choisir uniquement ce qui provient du guide du joueur, du joueur 2 et de ancestry guide.

**Si vous désirez jouer une classe de prêtre ou de druide, c'est possible mais comme les dieux sont absents, les lanceurs de sorts divins ont des pénalités.**

#### Des murmures épuisants

Au fil du temps, les mortels de Zonakron recommencent à sentir la présence de leurs dieux mais sont encore incapables de savoir pourquoi leurs prières ont pour réponse un faible murmure incompréhensible. L'utilisation du pouvoir divin ne peut excéder les sorts de niveau 3 et apporte une fatigue mentale qui se traduit par la perte d'un point de sagesse temporaire. Cette fatigue est plus ou moins grande selon le niveau du sort mais aussi selon votre façon de jouer.

Niveau du sort	Stupéfié(cumulable)	Temps(cumulable)
1	0	-
2	1	10 minutes
3	2	1 heures
4	4	12 heures
5	6	2 jours
6	8	1 semaine
7	10	1 mois
8	12	6 mois
9	14	1 an

#### La liste des compétences

Plusieurs compétences ont été divisées. **Pour les conditions ou une action, vous prenez toujours la maîtrise la plus élevée de la compétence divisée. Exemple: une manœuvre qui utilise athlétisme prendra le bonus le plus élevé entre natation et escalade.**

**Athlétisme** est divisé en Natation et Pratique de l'escalade (Comment faire des nœuds, analyses des prises, escalader)

**Nature** est divisée en Dressage(Rassemblant l'équitation et amadouer une bête) et en connaissance nature.

- Acrobaties
- Mathématiques (Estimation, marchandage, Calcul mental)
- Duperie
- Artisanat Cuisine
- Diplomatie
- Médecine
- Connaissance en Navigation (dans les airs comme sur l'eau. Réparation, diriger un navire)
- Intimidation (Cha)
- Arcanes (créatures artificielles, créatures magiques, dragons, traditions magiques)
- Connaissances Science et Ingénierie (science, Alchimie, ingénierie, mécanisme)
- Connaissances Géographie et exploration (climat, pays, peuples, types de terrain, aberrations, cavernes, spéléologie, vases)
- Connaissances Histoire (colonies, guerres, histoire des villes, migrations)
- Connaissances Folklore local (coutumes, habitants, humanoïdes, légendes, lois et traditions, personnalités, loi)
- Connaissances Criminalité (Connaître les dangers des quartiers, connaissance sur le trafic, le marché noir, les bandes criminelles)
- Connaissances Haute société (Politique, rumeurs de la bonne société, complot, lignées, héraldique, personnalités, familles royales))
- Connaissances Noblesse
- Connaissances Plans (Extérieurs, magie des plans, plan Astral, plan Éthéré, plans Extérieurs, plans Intérieurs)
- Religion (dieux et déesses, morts-vivants, mythologie, symboles sacrés, tradition ecclésiastique) (Sagesse)
- Occultisme(créatures surnaturelles, mystères anciens, symboles ésotériques)
- Perception
- Représentation
- Psychologie (Permet d'étudier le comportement d'une personne ou de savoir si on vous ment, Permet d'identifier les maladies mentales ou détecter des charmes ou manipulation)
- Discrétion
- Survie

#### À propos de la cuisine et la compétence premier secours

##### Trousses de premiers secours

L'objet est indispensable pour utiliser la compétence médecine et donner des points de vie. Chaque trousse a 10 charges pour soigner.

##### Artisanat cuisine

La cuisine, vous permet d'améliorer la récupération de vos points de vie lors de votre repos mais aussi pour récupérer plus vite vos points de carac perdus. Le pré-requis est d'avoir le matériel de cuisine et de la nourriture. Vous pouvez aussi identifier que la nourriture est empoisonnée ou avariée.

DD 9 ou - : Catastrophe, vous faites n'importe quoi !! C'est immonde.

DD 10 à 14 : Rien

DD 15 : Vous avez réussi ! Le personnage gagne 0.5 pv par niveau ou vous faites revenir à 0 le personnage en état stable. Par tranche de 5 points de réussites : Vous ajoutez 0.5 point par niveau

**Matériel** : Une dose d'épices donne + 5 en cuisine Matériel de maître donne + 2 en bonus Nourriture de bonne qualité donne + 2 Nourriture de mauvaise qualité : - 2 voire plus.

##### Pour le don "Goûteur professionnel" ou super, le don est modifié :

Tu as affiné ton palais et possèdes un sens du goût aiguisé, capable de détecter des anomalies dans la saveur et la texture des aliments et des boissons. En mangeant ou en buvant, tu tentes automatiquement d'identifier les ingrédients, ce qui peut te permettre de repérer des altérations ou des additifs, comme des poisons.

Lorsque vous cuisinez ou tenter d'identifier si un aliment est empoisonné vous gagnez avantage(2 jets prenez le meilleur) et vous gagnez un bonus de +2 en jet de vigueur pour les poisons ingérés.

#### À propos des modifications de règles

##### Les critiques

Afin de rester dans le même niveau de léthalité que dans mes parties modifiés de pathfinder, les critiques n'ont plus de multiplicateur. Vous faites maximum de dégâts sauf les dés supplémentaires donnés par des traits.

Attention, certaines armes sont devenues moins forte comme la hache à 2 mains. Je peux modifier l'équilibrage si une arme vous fait envie mais qui ets un peu nul à cause de cette règle.

### Le repos court

Vous pouvez vous reposer une fois par jour pour vous restaurer. C'est un peu la pause du midi. Vous regagnez des points de vie comme si vous vous êtes reposés pendant 8h excepté que vous récupérez votre niveau en niveau de sort.

### Nouveaux dons

#### Alignement avec un élément

**Pré-requis** Modificateur sag +1, Niveau 6

Votre art au combat, vous a permis à prendre conscience des courants magiques. Votre personnage peut sublimer la magie des objets liés à un élément lui permettant d'augmenter de 50% les effets. Vous pouvez le faire 1 fois par jours tous les 3 niveaux par une action rapide.

#### Robustesse supérieure

**Pré-requis** Modificateur Const +2

Your body can withstand more punishment than most before succumbing. Increase your maximum Hit Points by your level\*2. You reduce the DC of recovery checks by 1.

#### Peau de cuir (Exemple)

**Pré-requis** Robustesse supérieure et alignement avec l'énergie de la terre  
Le personnage réduit les dégâts de 2 points coupant, contendant et perçant.

#### Robustesse extraordinaire

**Pré-requis** : Modificateur Const +4

Your body can withstand more punishment than most before succumbing. Increase your maximum Hit Points by your level. You reduce the DC of recovery checks by 1.

## Acheter votre équipement

Vous êtes un esprit. Pas d'équipement !

### À propos de la technomancie et la technologie

#### L'ère de l'industrie et ses impacts sur le jeu

Voici une liste des équipements « particuliers »

#### Les cristaux de magie, Alkana

Les cristaux de magie sont une évolution de l'artisanat magique qui a permis de découvrir que certaine matière permet de stocker la magie et d'être utilisé dans des mécaniques magiques afin de faire fonctionner des machines.

Briser une gemme la fait exploser et libère la magie élémentaire qu'il y a dedans. Celle-ci permet d'alimenter un équipement technomantique.

Type de pierre	Prix	Magie	Charge
Très mauvaise qualité	15 pc	1d2	1
Mauvaise qualité	3 pa	1d3	2
Très médiocre	6 pa	1d4	4
Médiocre	1 po et 2 pa	1d6	8
Correct	2 po et 4 pa	2d6	15
Très correct	4 po et 8 pa	3d6	25
Bon	7 po et 6 pa	4d6	50
Très bon	9 po et 6pa	5d6	100

Haute qualité	12 po	6d6	200
---------------	-------	-----	-----

#### Scaphandre

Cette armure lourde vous permet d'aller sous l'eau et de respirer grâce à son chargeur d'oxygène. Le chargeur fonctionne qu'avec des cristaux de magie ou il faut une machine extérieure qui envoie directement de l'air dans votre combinaison par un tuyaux. L'armure a les stats suivantes :

CA : +4 Modif dex : 0 Pénalité -7 Échec des sorts : 40 % Coût : 48 po

Pour chaque charge utilisée, vous pouvez respirer 10 minutes.

**Dynamite** : La dynamite est un explosif qui coûte 50po par bâton. Il fait 3d6 de dommages de force et un rayon de 3m. Si vous cumulez plusieurs bâton les dommages se cumule et le rayon augmente. Pour le lancer, vous réalisez une attaque à distance avec une DD de 10. Ensuite, tous les personnages dans la zone doivent faire un jet de réflexe DD 13 + 2 par bâton.

Une attaque ratée indique que vous n'avez bien su réalisé la dynamite et celle-ci est gâchée.

Un échec critique indique que vous avez fait tomber la dynamite à vos pieds et si vous réalisez un autre échec critique sur le jet de sauvegarde, les dégâts sont directement une blessure.

Prix : 1po et 5 pa.

**Balles alchimiques** : 1pa les 10.

#### À propos des armes à feu et l'évolution des arbalètes

Les arbalètes tout comme les armes à feu ont des puissances qui varient selon leur qualité. Voici des nouveaux traits pour les armes

#### Puissance(x)

Une arme avec ce trait peut gagner un bonus de +1 de dégât en doublant le prix de base. Par exemple un mousquet avec puissance 3 vaudra trois fois plus. X étant le maximum en puissance

#### Accident

Si le résultat naturel d'un jet d'attaque avec une arme à feu est égal ou inférieur à sa valeur d'accident, alors il y a un accident. Vous devez relancer un jet si le d20 indique une valeur égale ou inférieur d'accident alors l'arme explose vous faisant ses dégâts en blessure. Sinon l'arme est endommagée

#### Cône

L'arme tire avec une zone d'effet. Réalisez une attaque sur chaque cible et résolvez les dégâts séparément.

#### Munition particulière

La munition est massive et coûte plus cher mais elle est récupérable.

#### Pistolet et pistolet à 3 coups

Les pistolets sont des armes devenues bien plus commun avec l'essor de la technologie provenant de Valliance. Il faut une action pour recharger un coup.

#### Volée de tir(x)

Cette arme tire en une seule fois plusieurs fois. Réalisez un jet d'attaque par tir avec un malus de -x.

#### Déséquilibré(x)

L'arme inflige un malus (x) au touché.

#### Concussive

Cette règle a été modifiée pour palier à l'augmentation des dégâts. Vous recevez le maximum de dégât si vous ne portez pas d'armure ou si vous avez une armure légère. Si la cible a une immunité ou une résistance, ignorez là mais vous devez lancer vos dés de dégâts.

**Arme à feu**: The target must succeed at a Fortitude save against your class DC or be stunned 1.

**Magasin(x)** : Nombre de tir avant recharge



Nom	Prix	Dmg	Distance	Recharge	Mains	Accident	trait
Mousquet	30 po	1d12	60	1	2	3	Concussive, arme à feu, fatal 2d6, puissance(6)
Tromblon à chargeur	35 po	1d8	-	2	2	4	Concussive, arme à feu, cône 6m +1 .5m par puissance, fatal 1d10, puissance(3)
Pistolet	25 po	1d8	24	1	1	2	Concussive, arme à feu, puissance(3)
Pistolet à 3 coups	35 po	1d8	24	3	1	2	Concussive, arme à feu, puissance(3), magasin(3)
Pistolet enfer	70 po	1d8	24	6	1	4	Concussive, arme à feu, puissance(3); volée(5)
Pistolet de poche	15 po	1d6	12	1	1	1	Concussive, agile, puissance(1), facile à cacher
Épée-pistolet	28 po	1d8	24	1	1	2	Concussive, arme à feu,
Cartouche alchimique	1 pa les 10	-			-		
Arbalète lourde moderne à répétition	20 po	1d10	72	2	2	-	Puissance(3), magasin(5)







## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does

not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

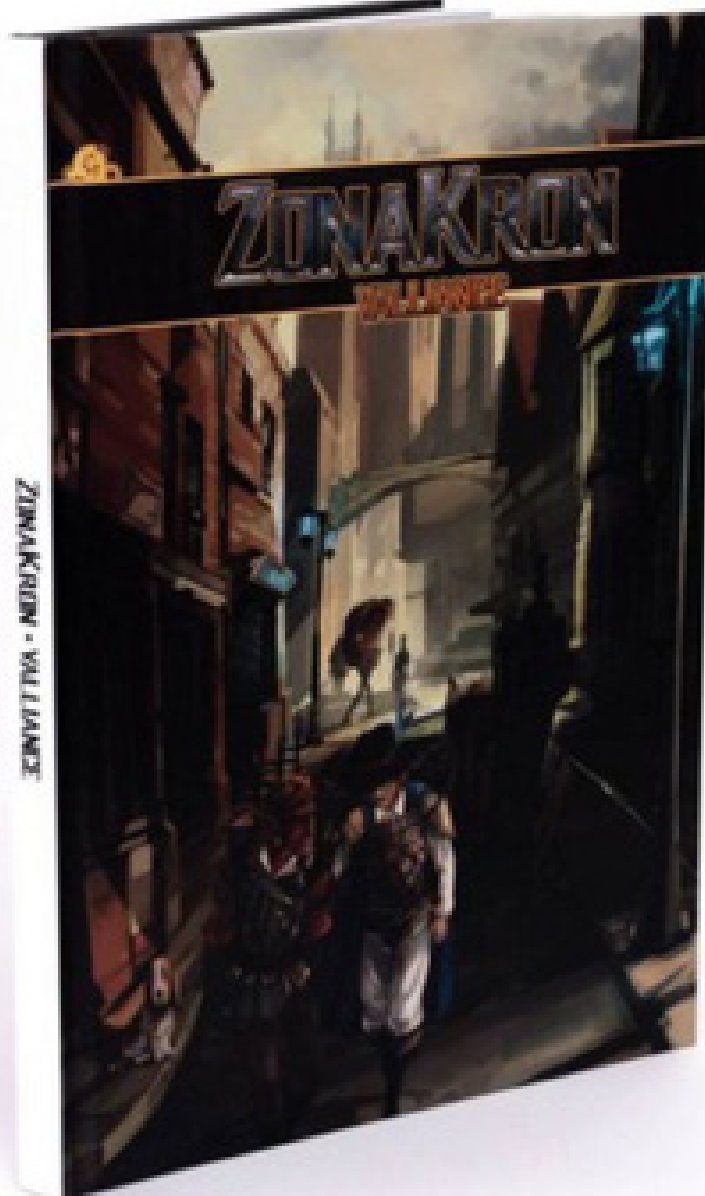
### 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



# ZONAKRON

VALLIANCE



ZONAKRON - VALLIANCE

PRIX 44€

DANS VOTRE MAGASIN OU COMMANDEZ LE MOI DIRECTEMENT