

Livre du joueur 2023

Édition par :

Kevin Latour-Lachapelle

Shawn Jarry

Anthony Daigneault

Collaboration:

Fabien Beignet

Ophélie Pander

Édouard Chartrand

Lucca Rodolfo

Frederick Taylor

Justin La Haye

Antoine Duca

Julie Rodolfo

Et plusieurs autres...

Avant-propos

Ce document contient les principales règles de jeu et l'ensemble des informations utiles à tout joueur désirant participer à un scénario de Pendragon.

Nous vous encourageons fortement à lire soigneusement ce document dans sa totalité au moins une fois pour avoir une compréhension complète du système de jeu. Nous vous recommandons de vous attarder aux parties qui vous concernent le plus et de connaître en détail les parties essentielles, telles que les Règles de jeu et les Habilités que vous comptez utiliser.

Lors des évènements de Pendragon, vous incarnerez un personnage que vous créerez vous-même. Afin de construire un personnage intéressant et d'avoir un bon jeu de rôle, vous devez lire la section sur le groupe que vous aurez choisi. Votre expérience de jeu ne sera que plus plaisante si vous incarnez un personnage qui se base sur des qualités, des défauts, des ambitions personnelles, des conceptions de la vie et de la réalité, mais qui possède aussi une appartenance à une religion. Ne faites pas l'erreur de créer un personnage uniquement sur ses habiletés ! Les habiletés doivent vous aider à accomplir les objectifs de votre personnage ; non pas à être bêtement empilées. Il peut être plaisant de créer un personnage en total désaccord avec votre personnalité dans la vie réelle ou de lui trouver des qualités et défauts singuliers qui rendront votre jeu de rôle plus convaincant et apprécié par les autres joueurs. Il n'y a de limite que dans votre imagination.

Table des matières

Introduction	5
Règlement	6
Règles de la Maison des Jeunes	6
Règle de sécurité	7
Règles du terrain	8
Règles de combat	8
Règles des blessures et d'inconscience	10
Règles de fouille des corps	11
Règles d'effets et protections en combat	11
Système de combat	12
Point de vie	12
Point d'armure	12
Bouclier	13
Dégâts	15
Type de dégâts :	15
Type d'effets :	16
Les armes	17
La mort	19
Création de personnages	20
Les classes	20
Les races	22
Progression	24
Histoire	25
Panthéon	25
Les Cardinaux ;	26
Les intercardinaux ;	27
Habitudes vestimentaires:	29
Les groupes	30
Fiche de personnage	30
Liste d'habiletés	46
Domaine divin	56
Domaines Majeurs	56
Domaines Mineurs	57

Liste d'habiletés divines :	58
Système de magie	64
L'incantation des sorts	64
École de magie	65
Guerre	70
Système de forge	71
Coût de fabrication	71
Les métaux	72
Argent (Blanc)	72
Mithril (vert)	72
Adamantine (noire)	73
Fer bleu (bleu)	73
Système d'alchimie	74
Utilisation d'une potion :	74
Ingrédients alchimiques :	74
Potion niveau 1 :	75
Potion niveau 2 :	76
Potion niveau 3 :	77
Ressources	79

Introduction

Bienvenue dans l'univers de Pendragon. Il s'agit d'un jeu interactif où les participants incarnent des personnages de l'époque médiévale. Les joueurs sont appelés à donner vie à un personnage né de leur imagination et à le faire évoluer dans l'univers de Pendragon.

Pendragon permet aux participants d'être de simples paysans, de grands chevaliers ou de puissants magiciens. Les nombreux personnages qui meublent l'univers de Pendragon sont appelés à vivre de grandes aventures. Contrairement aux jeux de rôles conventionnels, les simulations « grandeur nature » permettent d'accomplir réellement des actes de bravoure et des actions héroïques.

Pendragon est spécialement conçu pour les jeunes de 12 à 17 ans qui ont un intérêt marqué pour les jeux de rôle. Inutile d'être un expert pour être capable de participer à un Grandeur Nature de Pendragon, tout le monde peut le faire.

Pendragon est un jeu qui fait appel au comédien qui sommeille en chacun de nous. Les interactions entre les personnages relèvent du théâtre et de l'improvisation. Les décors et les costumes (obligatoires pour chaque participant) rappellent le jeu des acteurs sur une scène. L'absence de texte appris par cœur et de metteur en scène plonge les participants en plein cœur d'une improvisation continue et passionnante.

Pour apprécier un séjour dans l'univers de Pendragon, tout joueur doit créer avec soin son personnage. Dès l'instant où le jeu débute, le joueur doit incarner de son mieux son personnage. Plus son interprétation sera réaliste et de qualité, plus ce joueur sera sollicité pour la réalisation de quêtes et d'aventures mémorables, mais ne vous inquiétez pas, nous avons tous commencé quelque part.

Règlement

Les règles sont là pour assurer la bonne conduite du jeu ainsi que pour assurer une certaine équité de même qu'un certain équilibre sur le terrain. L'important, c'est que tout le monde s'amuse, pas que tout le monde se dispute sur des détails techniques. **L'usage du bon sens et de la courtoisie est de mise pendant un Grandeur Nature.** Un conflit de règles brise l'ambiance médiévale et nuit à votre plaisir.

Règles de la Maison des Jeunes

1. Tous les participants doivent fournir leur autorisation parentale, leur fiche médicale et avoir le matériel obligatoire pour participer à une activité.
2. L'alcool, la drogue et toute forme de relation sexuelle sont interdits sur le terrain. Les contrevenants retourneront en taxi chez eux aux frais de leurs parents et seront bannis de la Maison des Jeunes.
3. Aucune tente mixte n'est acceptée.
4. Il est interdit de quitter le terrain sans avertir les animateurs de la Maison des Jeunes (bénévoles non inclus).
5. Tous doivent donner leur présence à la Maison des Jeunes, aux repas, au coucher et au départ du terrain.
6. Durant le jour, mettre de la crème solaire et boire beaucoup d'eau.
7. Durant la nuit, avoir des vêtements chauds et secs pour dormir.
8. Durant la nuit, tous les joueurs doivent dormir dans la zone des tentes.

Règle de sécurité

1. Les combattants doivent se battre avec savoir-vivre. Le but du combat est de faire semblant de blesser l'autre et non de le blesser véritablement. En tout temps, chacun doit rester en contrôle de son arme et modérer la puissance de ses coups.
2. Il est interdit de frapper à la tête et de frapper en pointant avec une arme autre qu'une lance.
3. Toutes les armes que vous désirez utiliser doivent avoir été approuvées par l'équipe d'animation au début de chaque jeu. Les flèches commerciales à bout rond seront refusées.
4. Aucun contact physique entre les participants n'est accepté (pousser ou bloquer un participant avec son corps est défendu)
5. Les combats doivent avoir lieu dans un endroit sécuritaire et qui ne présente pas de risque pour les participants. Aucun combat ne doit avoir lieu à l'intérieur des bâtiments ou sur une passerelle. Arrêtez-le et recommencez-le à l'extérieur dans un lieu sécuritaire en simulant que vous êtes à l'intérieur.
6. Tout joueur « sonné » par un coup douloureux peut arrêter le combat pour prendre quelques instants de repos. Attention ; les hors-jeux sont permis uniquement pour d'excellentes raisons.
7. Lorsqu'un personnage tombe inconscient en combat, il doit se retirer du combat pour ne pas se faire piétiner par les autres participants si l'endroit n'est pas sécuritaire. Lorsque le combat est terminé, le personnage peut changer d'emplacement pour se mettre dans un endroit plus confortable pour le restant des 15 minutes d'inconscience.
8. Il est interdit de monter dans les arbres.
9. Il est interdit de se promener seul lorsqu'il fait noir et il est recommandé d'avoir une lampe torche. Les lampes de poche doivent être pointées vers le sol et doivent être éteintes sauf en cas de nécessité un hors-jeu tels un sentier accidenté ou une raison de sécurité. Ainsi, utiliser une lampe de poche parce que l'on pense être suivi en jeu n'est pas une bonne raison et sera sanctionné. Il est par contre possible d'avoir une lanterne ou autre lumière décorum ne contenant pas de vraie flamme qui pourra être utilisée en jeu.

Règles du terrain

1. Tous les déchets doivent être mis dans les poubelles.
2. Les feux (toute flamme vive) doivent être démarrés et surveillés par des animateurs aux endroits prévus à cet effet, soit dans les ronds de feu et dans les foyers. Ainsi, aucun joueur n'est censé allumer quoi que ce soit sans la présence d'un animateur, même s'il ne s'agit que d'une bougie. Aucune lampe à l'huile n'est autorisée.
3. Il est strictement interdit de se baigner.
4. Il est interdit de sortir des limites du terrain loué pour l'activité.
5. Dans le cas d'un bris de matériel, veuillez nous informer de la situation.
6. Après le souper, veuillez restreindre les bruits.
7. Veuillez laisser aux animateurs le soin de parler aux personnes qui ne sont pas autorisées dans la zone de Pendragon.

Règles de combat

1. Les animateurs ont le droit de mort sur tous les personnages. Si un personnage triche ou ne respecte pas les règles de sécurité, les animateurs peuvent lui dire « mort ! ». Le fautif devra tomber sur le sol sans poser de question et attendre les explications qui viendront sur le champ ou lorsque le combat sera terminé. Tout refus de se conformer sur le champ sera sanctionné.
2. Tout personnage ou petit monstre peut se faire attaquer par 4 personnes maximum en même temps. Seuls les gros monstres (ex : Golem) peuvent être attaqués par 6 personnes en même temps.
3. Les combats doivent être réalistes. Les armes doivent être manipulées comme si elles possédaient vraiment leur poids et les blessures / la douleur doivent être simulées.
4. Tous les dégâts doivent être mentionnés à haute voix à son adversaire. Si les dégâts ne sont pas mentionnés, le joueur qui reçoit le coup ne perd pas de points de vie ou de point d'armure. Les flèches font exception à cette règle, elles font toujours 2 précis.

5. Le maximum de dégât qu'une arme peut causer est de 2 points de plus que les dégâts de base, le maximum est donc de 3 si l'arme frappe à 1 à la base, ou 4 dégâts si l'arme frappe à 2 à la base. Peu importe la combinaison d'effet utilisé, le maximum absolu pour un joueur est de 4 points de dégât. Si un tel dégât est appelé, le joueur doit-être capable de la justifier auprès d'un animateur. La seule manière de dépasser la limite est avec une habileté qui le permet dans sa description.
6. Pour que les habiletés de combat soient rétablies, 15 minutes doivent passer sans échange d'attaques physiques ou magiques.
7. Il n'est pas possible, lors d'un combat, de trancher la gorge de quelqu'un pour le tuer d'un coup. Cependant, si la personne est consentante et hors combat, elle peut être égorgée dans une scène en jeu. Dans ce cas, la victime tombe à 0 point de vie automatiquement.
8. Tous les participants doivent connaître les interactions principales que les autres joueurs peuvent avoir avec eux. Pour se faire, veuillez vous familiariser avec la liste d'habileté.
9. Toute habileté et sort utilisé doivent être nommés lors de leur utilisation. Dans le cas où l'habileté nécessite un coup, l'habileté doit être nommée quand le coup est porté. Dans le cas où l'habileté ou sort à une incantation, il doit être nommé après l'incantation. Ceci est nécessaire pour que tout le monde comprenne ce qui se passe lors d'un combat ou d'une scène.
10. Aucun bâtiment ne peut prendre en feu et brûler tous ses occupants.
11. En aucun cas plus d'un effet bénéfique ayant la même source ne peut être cumulé à la fois. Les différentes sources d'effet bénéfique sont : la magie (M), les habiletés (H), les potions (P). Afin de donner un effet bénéfique à une cible, la cible doit être consentante. Si un personnage reçoit un effet bénéfique alors qu'il en avait déjà un sur soi, le premier est dès lors annulé. Cette règle exclut les effets bénéfiques des objets magiques ou les armes/armures forgées/plaquées. Par contre, il est possible de subir un nombre infini d'effets négatifs à la fois.

Règles des blessures et d'inconscience

1. Les coups qui atteignent la tête, les parties intimes ou la main qui tient l'arme ne font pas de dégâts.
2. Un personnage n'ayant pas perdu tous ses points de vie durant un combat reprend tous ces points de vie après 15 minutes.
3. Un personnage simule ses blessures et points de vie restants. Un personnage qui a peu de points de vie (ex : 1 point de vie) ne marche pas normalement et doit simuler ses blessures.
4. Un personnage à 0 point de vie s'écroule sur le sol inconscient pour une période de 15 minutes. Un personnage inconscient n'est pas en mesure de parler, de bouger, ni d'entendre ce qui se passe autour de lui.
5. Il n'est pas possible de simuler l'inconscience.
6. Un personnage inconscient peut être secouru avec certains soins, en revanche il tombe sous l'effet convalescent durant le temps restant de son inconscience, à moins d'être précisé le contraire.
7. Après la période d'inconscience de 15 minutes, le personnage revient conscient avec tous ces points de vie à moins d'être soigné par un sort.
8. Un personnage qui revient conscient ne se souvient pas des 5 minutes qui ont précédé sa mort.
9. Un joueur inconscient peut se faire transporter par d'autres personnages et doit supporter son poids.
10. Un personnage inconscient peut se transformer par un mage en mort-vivant ou en monstre.
11. Lorsqu'un joueur inconscient est ramené en mort-vivant, son temps d'inconscience est mis en arrêt jusqu'à la mort de sa forme morte-vivante.
12. Une personne inconsciente ne peut pas être affectée par des effets néfastes d'habileté ou de sorts reçus lors de son inconscience.

Règles de fouille des corps

1. Un personnage inconscient peut se faire fouiller, cependant ce n'est pas très bien perçu. Pour fouiller, vous devez réellement fouiller l'inconscient. Après 1 minute de fouille, le personnage peut demander à l'inconscient ses possessions et le dérober d'un type de possession que celui-ci doit lui donner.
2. Un personnage ne peut être fouillé qu'une seule fois et ne remet qu'une seule de ses possessions. *Par exemple : tout son argent, une potion, un objet magique ou spécial.*
3. Seuls l'argent, une potion, les métaux, un objet ou une arme spéciale peuvent être dérobés.
4. Les armes et objets personnels ne peuvent être volés. Par contre, tous objets personnels servant à dissimuler des éléments en jeu peuvent être ouverts pour voler le contenu.
5. Tous les objets pouvant être volés doivent se retrouver sur la personne ou être dissimulés à un maximum de 5 mètres d'un bâtiment principal. Il est interdit de les laisser dans sa tente ou dans ses poches de pantalon.
6. Tous les objets pouvant être volés doivent être remis aux animateurs de groupes à la fin d'un scénario.
7. Pour les objets magiques qui sont représentés par des objets personnels, on ne vole que le marqueur qui indique que l'objet est magique. Il faut mettre immédiatement le marqueur sur l'objet de remplacement.

Règles d'effets et protections en combat

1. Toute habileté associée à un coup doit être annoncée en même temps qu'on donne le coup.
2. Si on ne touche pas l'adversaire ou s'il bloque le coup, l'effet de l'habileté ne compte pas et l'habileté est considérée utilisée.
3. Une armure, une protection magique ou tout autre effet protégeant un personnage d'un coup porté par une arme ne le protège que des dégâts, mais pas des effets qui peuvent y être associés, à moins que ce ne soit explicitement souligné dans la description de la protection.
4. Aucune combinaison d'habiletés n'est permise sauf lorsque précisé.

Système de combat

Les Points de Vie et d'Armure servent à définir «la vitalité » de votre personnage. En général, les points sont perdus lors des combats. On calcule les dommages encaissés lors d'un combat selon les Points de dégât des différents coups et sortilèges.

Point de vie

Les points de vie représentent la capacité du corps à encaisser les dommages. Les personnages possèdent un nombre de points de vie fixe qui peut être changé grâce à certaines habilités, sorts ou effets. **Tous les personnages commencent avec 5 points de vie.** C'est dans les points de vie que viendront se soustraire les dommages reçus si le personnage n'a pas de point d'armure pour se protéger. Les dommages magiques et précis ignorent les points d'armures et se soustraient directement dans les points de vie.

Point d'armure

Les points d'armure déterminent la résistance de votre armure, sa capacité à vous protéger des coups. Un point d'armure protège contre un seul coup. Certains coups, comme les coups « précis » ou « magiques », affectent directement votre nombre de Points de Vie. On ne décide pas quel coup l'armure bloque, les points d'armure bloquent les premiers coups reçus. Les points d'armure ne bloquent que les dégâts normaux et non les effets. Donc, un coup précis ne sera pas bloqué et ira directement dans les points de vie. De même, les effets des habiletés ou des sorts ne sont pas bloqués, un coup puissant, une bascule ou l'effet de paralysie d'un sort ne peut donc pas être bloqué par les points d'armure. Par contre, les habilités à dégâts normaux comme coup-critique sont bloquées. Les habilités comme charge qui peut faire des dégâts et un effet sont bloquées à moitié, le dégât est bloqué et l'effet fonctionne quand même.

Type d'armure	Torse	Membre	Casque
Léger	1	1	1
Intermédiaire	2	1	1
Lourd	3	1	1

Toute fausse armure ou armure faite maison sera soit considérée comme armure de « mauvaise qualité » et se verra donc attribuer un seul point d'armure ou aurais un nombre de points d'armure conforme à son type si sa qualité est vérifié et accepté par l'équipe d'animation a chaque début de scénario. Afin qu'une fausse armure puisse être utilisée comme telle, il est nécessaire d'avoir l'approbation d'un animateur (cela peut se faire par le discord du royaume Pendragon ou au début d'un évènement).

Le type d'armure est déterminé par l'armure du torse. Ainsi, un personnage ayant un torse en cuir et des membres en "plate" sera considéré comme portant une armure de type léger.

Léger : Cuir, Cuir clouté, Gambison complet (torse + 4 membre)

Intermédiaire : Cotte de mailles, armure de cuir plaquée

Lourd : Armure de plate, armure à bande en métal (Ex. Lorica Segmentata romaine)

Bouclier

Les boucliers protègent contre tous les coups qu'ils bloquent. Les boucliers bloquent les habiletés sauf si précisé dans celle-ci. Un bouclier ne peut pas bloquer un sort. Un bouclier que l'on porte sur soi, accroché dans son dos par exemple, ne protège pas du tout et les coups reçus comptent dans les points de vie. Il est par contre permis d'avoir un bouclier sur chaque bras. Dans ce cas, la personne est très bien protégée, mais ne peut pas tenir une arme pour attaquer. Un bouclier peut être brisé avec l'habileté « brise bouclier ».

Les boucliers sont séparés en trois catégories. Afin de pouvoir manier votre bouclier, il doit respecter les mesures assignées à votre niveau de port de boucliers.

Type de boucliers	Mesure
Petit	De votre poignet à votre coude.
Moyen	De votre poignet à votre épaule.
Grand	De votre genou à votre épaule

Dégâts

Au maximum, le commun des mortels peut augmenter de 2 ses points de dégât et ce, peu importe la combinaison utilisée. Donc, si son arme frappe de 1 à la base, il pourra, au maximum, frapper à 3 avec cette arme. Si elle frappe de 2, il pourra augmenter jusqu'à 4.

Type de dégâts :

Normaux :

- Peut être bloqué par l'armure ;
- Peut être esquivé.

Bénies :

- Peut être bloqué par l'armure ;
- Peut être esquivé ;
- Dégâts massifs aux monstres.

Magiques :

- N'est pas bloqué par l'armure ;
- S'il provient d'un coup, peut être esquivé ;
- S'il provient d'un sort, ne peut pas être esquivé ;
- Doit être spécifié clairement lors de l'attaque (1 magique !).

Précis :

- N'est pas bloqué par l'armure ;
- Ne peut pas être esquivé ;
- Doit être spécifié clairement lors de l'attaque (1 précis !).

Maudits :

- Ne peuvent pas être bloqué par l'armure ;
- Peut être esquivé ;
- Le joueur touché subit l'effet "Maudit" pendant les prochaines **5 minutes**.
- Doit être spécifié clairement lors de l'attaque (1 maudit !).

Type d'effets :

Convalescent

:

La durée de la convalescence est équivalente à 15 minutes moins le temps durant lequel le personnage était mort.

- Le personnage ne peut plus courir pour la durée
- Le personnage ne peut plus combattre pour la durée
- Ne compte pas comme un effet néfaste

Rage :

- Le personnage doit attaquer la personne la plus proche de lui tant et aussi longtemps qu'il est en rage ou jusqu'à sa mort.

Maudit :

- Le personnage, autant vivant que mort, ne peut plus se faire soigner pendant 15 minutes.

Silence :

- Le personnage ne peut plus parler, activer des habiletés ni de sort tant qu'il est affecté.

Peur :

- Le personnage doit courir vers le sens contraire de la source de la peur durant le temps qu'il est affecté.

Aveuglement :

- Le personnage doit fermer les yeux tant qu'il est affecté. Recevoir des dégâts annule l'effet.

Paralysie

- Le personnage ne peut plus bouger du tout. Recevoir des dégâts annule l'effet.

Enchevêtrement :

- Le personnage ne peut plus se déplacer tant qu'il est affecté. Recevoir des dégâts annule l'effet.

Coupe-Jarret :

- Le personnage ne peut plus courir pendant les 15 prochaines minutes.

Les armes

Les armes utilisées pour les scénarios de Pendragon sont des simulations qui visent à reproduire les querelles et guerres médiévales. Vous vous doutez certainement qu'il ne s'agit pas de vraies armes. Le but d'utiliser des armes est de simuler les combats afin de simuler des blessures. Par conséquent, pour que vos armes soient réglementaires, elles ne doivent pas être douloureuses pour vos adversaires de combats lorsque vous leur asséner des coups. Si vous désirez amener une arme personnelle, vous devez donc vous assurer qu'elle ne fera pas mal à un autre joueur. Une vérification obligatoire pour tous sera effectuée sur le terrain. De plus, pour réglementer les dimensions, vous êtes invités à lire les grandeurs des armes, plus loin, afin de vous assurer que votre arme soit acceptée.

Pour chacune de ces armes, vous devez respecter les longueurs et les utilités traditionnelles (pas d'hybrides spécialement conçus pour des fins guerrières) sans quoi votre arme pourrait être considérée comme illégale. Exemple d'armes illégales : une double faux, un bâton équipé d'une mini lame au bout, une hachette étrangement trop longue (autrement dit une hache), un fléau de paysan, etc.

Les armes courtes, bâtardes, d'hast et les lances sont des armes de contact. Les javelots et les armes de jet qui ne sont pas lancés sont aussi considérés comme des armes de contact. Les flèches, les armes de jet lancées et les javelots lancés sont des armes à distance.

Petit rappel :

1. Les bâtons **ne peuvent pas** servir pour frapper ou attaquer quelqu'un (c'est pourquoi **les bâtons ne font pas de dégâts**). Ils sont utilisés comme appui ou pour bloquer des coups.
2. Les flèches peuvent être ramassées et ré-utilisées dans le même combat, pour toutes autres armes de jet, que ce soit un javelot ou un couteau de lancé, elles ne peuvent pas être ramassées et utilisées dans le même combat.
3. La limite de longueur pour le combat à deux armes est de 180 cm combinés. Les armes de plus de 110 cm doivent être tenues à 2 mains.
4. Les flèches et les armes de lancer font des dégâts **précis**.

Catégorie d'armes

Type d'arme	Dégâts à une main	Dégâts à 2 mains	Dégâts si lancés	Taille de l'arme
Arme courte	1	1	N/D	25 à 90 cm
Arme bâtarde	1	2	N/D	91 à 120 cm
Arme d'Hast	0	2	N/D	121 à 180 cm
Lance	N/D	1	N/D	121 à 240 cm
Javelot*	1	1	2	91 à 120 cm
Flèche	-	-	2	45 à 76 cm
Armes de jet**	1	1	1	15 à 30 cm

*Pour pouvoir être lancé, le javelot devra avoir deux « ailerons » afin de stabiliser sa trajectoire. Pour raison de sécurité, tout javelot dépourvu « d'aileron » sera refusé.

** Afin de pouvoir être lancées, les armes de jet (couteaux, hachettes, etc.) ne devront pas avoir de tige rigide à l'intérieur, et ce pour raison de sécurité. Toutes armes de jet ayant une tige rigide seront refusées.

La mort

Un personnage à 0 point de vie s'écroule sur le sol inconscient, ravagé par la douleur, pour une période de 15 minutes. Un personnage inconscient n'est pas en mesure de parler, ni de bouger, ni d'entendre ce qui se passe autour de lui. Après la période d'inconscience de 15 minutes, le personnage revient conscient avec tous ces points de vie et habilités. Un personnage qui revient conscient ne se souvient pas des 5 minutes qui ont précédé sa mort. Un personnage peut tomber inconscient autant de fois que cela arrivera, et ce, sans conséquence.

Il est possible de tuer définitivement un personnage. Pour se faire, il faut une très bonne raison en jeu approuvée par le maître de jeu et une grande exécution publique doit être organisée. Il est également possible que certains événements spéciaux ou certains monstres causent des morts permanentes.

Création de personnages

Lors des évènements, chaque joueur et joueuse doivent incarner un personnage de leur invention. Cette section permet d'aider à la création de ce personnage.

Pour créer votre personnage, vous devrez vous demander quelles sont ses origines, qui sont ses amis, quelles sont ses croyances, quelles sont ses compétences dans ce monde médiéval, ainsi que plusieurs autres questions pour vous permettre de vous immerger à fond. Si vous avez des questions sur la création de personnages ou si vous souhaitez avoir un coup de main pour le créer, n'hésitez pas à en parler avec un membre de notre équipe d'animation avant le commencement d'un événement ou sur notre serveur Discord. Il nous fera plaisir de vous assister dans cette tâche aussi importante qu'amusante.

Avant tout, votre personnage doit avoir une classe et une race. Les chapitres suivants vous aideront à faire un choix. Par la suite, le personnage doit appartenir à un groupe. Ce choix influencera la mentalité, la perception du monde ainsi que les valeurs du personnage incarné.

Les classes

La classe est la profession du personnage et détermine son rôle au sein de son groupe. Vous devriez choisir une classe avec un style de jeu qui vous convient.

Chaque groupe possède des classes qui lui sont propres avec une progression des habiletés qui leur sont spécifiques. Au début d'un événement, lors de l'inscription, le nouveau joueur ou la nouvelle joueuse peut recevoir un coup de main pour choisir sa classe.

Guerriers

Les guerriers gagnent leur vie grâce à leurs connaissances des armes et du combat. Ils s'entraînent physiquement et apprennent les techniques du combat afin d'atteindre leur but. Certains se battent à l'aide d'armes lourdes et d'armures tandis que d'autres optent pour la rapidité et la liberté de mouvement.

Ce qui est d'un guerrier se définit différemment l'un des autres. Un guerrier peut être un protecteur qui souhaite protéger son peuple, un mercenaire qui vend sa capacité martiale pour de l'argent ou même une brute qui souhaite prouver sa force. Ce qui les unit est le dogme du combat.

Roublards

Les roublards font preuve d'astuce et de ruse dans la défense de leurs intérêts. Ils sont attirés par l'appât du gain. Les roublards ont une morale variable. Ils n'hésitent pas à prendre opportunité des autres afin d'atteindre leur but.

La plupart des roublards misent sur la discrétion, la diplomatie et l'opportunisme pour opérer. Partout sur leur passage, ils se font des ennemis comme des contacts. Un roublard peut autant être un grand atout qu'un parasite, autant en tant qu'allié qu'ennemi.

Magicien

Un magicien possède l'habileté de manier l'énergie magique comme principale arme. Malgré qu'il soit, la plupart du temps, faible physiquement, il peut devenir une force redoutable par ses pouvoirs magiques.

Chaque magicien est unique à sa manière et chaque culture a son propre concept de magicien. Le profil magicien n'est pas expliqué en détail ici.

Clerc

Le clerc est un personnage qui puise sa force des êtres divins. Ces personnages sont souvent considérés comme des êtres religieux ayant une forte foi envers la Rose des vents. Ils vivent pour rendre hommage à leur divinité et répandre leur enseignement.

Certains religieux le font d'une manière douce tandis que d'autres le font d'une manière plus... radicale. Ce sont d'excellents combattants, mais ils sont aussi d'excellents orateurs.

Les races

Étant donné de la fantaisie du monde de Royaume Pendragon, les joueurs peuvent choisir la race de leurs personnages. Présentement, il y a trois races possibles à jouer ; Humain, Elfe et Orkin. Chaque race a une mentalité, une histoire et un trait propres à eux. Afin de jouer une race, le joueur doit avoir le décorum adéquat, au minimum deux éléments, sans quoi, les pouvoirs reliés à sa race seront annulés.

Humain

Les humains sont le peuple le plus répandu dans le monde. Ce peuple est constamment en expansion, que ce soit par la conquête ou le progrès. Leur force provient de leur volonté indomptable et leur potentiel intarissable.

Restriction: aucun

Habilité de race :

- **Contact**

Elfe

Les elfes sont les premiers maîtres de la magie. Ce peuple existe depuis un temps ancestral et est intimement lié avec la toile arcanique.

Restriction : Paire d'oreilles d'Elfe et rune peinturer sur la majorité du corps.

Habilité de race :

- **Affinité magique**
- **Esquive**

Orkin

Histoire

Peuple stoïque et fier. Les Orkins sont un peuple réputé pour leur résilience et leur force. Auparavant, ils étaient perçus comme des monstres. Tous les percevaient comme des barbares sanguinaires n'ayant aucun concept de la moralité. Pendant des siècles, ils étaient chassés et soumis par les autres peuples. Malgré tout cela, les Orkins ont joué un rôle essentiel dans la création du Nouvel Empire Pendragon. Grâce à leur puissance surhumaine et leur fraternité, le royaume s'est développé dans la paix et la sécurité.

Restriction : Peau verte et accessoire facial tels que des fausses dents ou un masque d'Orc ou de goblin.

Habilité de race:

- **Cuirasse**
- **Coup critique**

Progression

Votre personnage évolue et augmente de niveau. La passation du niveau 1 à 2, du niveau 2 à 3, du niveau 3 à 4, et du niveau 4 à 5 se fait en fonction du nombre de scénarios réalisés par le joueur. Après un certain nombre de scénarios, il est possible de monter dans la progression d'un arbre. Vous pouvez vous référer au tableau ci-dessous.

Chaque progression de niveaux donne au personnage des points de compétence et de nouvelles habiletés. Ses points de compétence servent à "acheter" les habiletés de son choix dans sa liste. Les points de compétence doivent être utilisés dès la progression du personnage, et tout achat est permanent. Un personnage peut utiliser un point de compétence pour "acheter" une compétence de plus bas niveaux, mais jamais de plus hauts niveaux.

Maintenant, en ce qui a trait à la conversion d'un personnage d'une race à l'autre ou d'une classe à l'autre, le joueur perd toutes ses habiletés ayant été accumulées et recommence au niveau 1. Par la suite, il regagne un niveau par scénario jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau correspondant à son nombre de scénarios.

Progression des niveaux :

Niveau	Nombre de scénarios d'expérience	Point de compétence
1	1er	2 points
2	2e	2 points
3	4e	2 points
4	7e	2 points
5	11e	1 point

Histoire

Trois-cent ans d'histoire se sont écoulés depuis la victoire des forces de l'ordre durant la guerre contre les abominations, rassemblant elfes, orcs et humains sous la même bannière contre un ennemi commun amenant ainsi une ère de paix. Pour consolider cette alliance nouvellement formée, les plus grands héros de chaque faction se sont mis ensemble pour fonder une organisation commune: l'Église de la Rose-des-Vents. La conquête de l'entièreté des terres de l'ancien royaume en vue de la création d'un empire fut longue et ardue. Afin de relier tous les territoires, les troupes du nouvel Empire et l'Église de la Rose ont dû convaincre certains villages dissidents en bordure de la frontière de se joindre à leur cause. L'empire leur a promis une protection contre les créatures des terres sauvages ainsi qu'un accès aux technologies et aux soins en échange de leur assimilation complète au système impérial. En dépit d'une culture différente, les relations entre l'empire et les royaumes frontaliers restent bonnes dû à la nature de l'alliance.

L'empereur actuel, le demi-elfe Daos est un dirigeant très respecté et aimé pour sa générosité et son sens de la justice. Malheureusement, ses origines elfiques empêchent son corps de vieillir à la même vitesse que son esprit humain. La dysphorie qu'il éprouve le conduit graduellement vers la démence et ses décisions ne sont plus aussi réfléchies qu'avant. Les conséquences de cette démence sont nombreuses. Due à celle-ci, les villages plus isolés ont petit à petit perdu le support de la capitale impériale et sont laissés à eux-mêmes face au danger des terres sauvages. Cette perte de protection rendit l'alliance obsolète, donc les territoires isolés se sont séparés de l'empire pour former de nouveaux royaumes indépendants. Quelques individus influents de ces nations considèrent le manque de moyens accordés à leur défense comme une haute trahison de l'empire. À cause de la perte d'influence de l'empire dans ces régions, les nobles de la capitale n'appuient plus les décisions de Daos. Les habitants à travers tout le continent sont déchirés entre le choix de rester fidèle au roi malgré sa démence ou de prendre parti dans la querelle entre les nobles pour l'héritage du trône impérial. Certains groupes apprécient le chaos créé par les conflits externes et veulent en profiter pour accomplir leurs sombres desseins. C'est dans ce paysage politique incertain que vivent les habitants de l'ancien royaume de Pendragon.

Panthéon

L'univers de Pendragon contient de nombreuses forces inexplicables, ayant influencé l'existence et la vie. Plusieurs races intelligentes vénèrent ses forces et

ont basé un dogme religieux propre à eux. Malgré les différentes voies possibles à la vénération, un élément est toujours présent pour représenter les 8 êtres supérieurs : la Rose des Vents. Souvent séparées en 4 Cardinaux et 4 Intercardinaux, ces entités omnipotentes ont toujours été présentes dans le folklore du monde. Bien que l'importance de celles-ci ait été oubliée lors de l'âge d'Or de l'humanité, la destruction de la toile arcanique et la Grande Révolte ont forcé les humains à se rallier aux déités, leur permettant de reconnecter avec les puissances anciennes.

Malgré leur présence depuis la conscience humaine, ces entités ne sont pas clairement caractérisées. Il n'existe aucun consensus sur leur forme physique, leur genre ou même leur puissance. Tous sont d'accord communs que les Cardinaux ont créé la nature, tandis que les Intercardinaux ont procuré la civilisation.

Les Cardinaux ;

Ednir, déité de la Liberté : Ednir protège la liberté d'esprit ainsi que la liberté individuelle. Cette déité passionnée penche pour une morale sans contrôle. Son symbole est une chaîne brisée. Ses fanatiques ne laissent personne brimer leur volonté et sont toujours prêts à grandir d'esprit suite à des débats philosophiques. Les divers clans en bordure de l'ancien Royaume près des terres sauvages sont de fervents disciples d'Ednir.

Zenwa, déité de l'équilibre : Zenwa protège l'équilibre par l'acte. C'est une déité expressive qui ne recule devant rien pour assurer une harmonie dans le monde. Son symbole est un sablier renversé. Ses clercs sont notables par leur questionnement constant des éléments les entourant pour en assurer l'équilibre. Les plus grands apôtres de Zenwa se retrouvent souvent avec des postes importants dans les cours de justice impériale.

Malazar, déité de l'abondance : Malazar protège l'abondance de la terre, de la flore et de la faune. Il s'agit d'une déité généreuse qui promeut l'optimisation de son environnement. Son symbole est une pierre précieuse. Ses prêcheurs sont constamment à la recherche d'abondance. Cette divinité est particulièrement idolâtré par les marchands et dans les lieux où l'économie est importante tel que les grands ports et les villes plus denses.

Valonar, déité de l'Ordre : Valonar protège l'ordre des sociétés. Cette déité d'un naturel calme sait foudroyer lorsque provoquée. Son symbole est la couronne. Ses partisans n'hésitent pas à utiliser la force pour faire respecter l'ordre et la justice.

Les intercardinaux ;

Pokel, déité de la Nature : Pokel est la manifestation de la nature. Cette déité n'est ni bonne ni mauvaise. Elle ne croit qu'au chaos élémentaire et au désir de la survie. Pokel est le dieu le plus important au cœur des forêts, là où résident les peuples plus sauvages ainsi que les esprits de la nature.

Mezyn, déité de la Ruse : Mezyn préfère la réflexion à la brutalité. Cette déité saisit toutes opportunités afin de s'assurer la victoire. Son symbole est une pièce d'un jeu d'échecs. Mezyn est mal vu par la population générale, mais est souvent idéalisé par les roublards et les bandits des quartiers populaires.

Omnos, déité du Progrès : Omnos est prompt au changement, si celui-ci permet le développement. Cette déité ne s'encombre pas de morale, car la fin justifie toujours les moyens. Son symbole est la lanterne. Les scientifiques, les architectes et parfois même les magiciens comptent parmi les plus fervents disciples d'Omnos.

Mitaar, déité de la Gloire : Mitaar favorise son ego personnel avant toute chose. Cette déité s'assure toujours de mettre en place les plans nécessaires pour conquérir l'adversité osant la défier. Son symbole est la plume. Cette divinité est souvent priée par les soldats avant une grande bataille.

Église de la Rose des vents

Historique:

L'Église de la Rose des vents est l'institution religieuse la plus influente du continent, que ce soit du point de vue spirituel, militaire ou politique. Cet ordre fut créé suite à la victoire des forces de l'ordre sur celles du chaos dans la grande guerre contre les abominations. Malgré la période de paix qui s'en suivit, le besoin d'unifier et d'un ordre organisé ayant la possibilité de fédérer les elfes, les orcs et les quatre grandes factions humaines sous une même bannière se faisait sentir. L'histoire retiendra les noms de Thifyr Luthyra, musicien satyre de renom et messager des peuples de la forêt, Kijkiel, cheffe guerrière de l'union des clans orcs, Burglax, enfant d'Atrius, Mephistos Koios, prodige des disciplines arcaniques et archimage accompli, Sir Roger, défenseur et bouclier des chevaliers d'Arala, Sayuri Shizumi, grande prêtresse du shôgunat de Zendaka, Heimdrik, puissant mage de l'Insurgence d'Akrar et Pierre Laroche, le plus rusé des clercs de l'Alliance de Kart-Hadasht. Tous ces personnages mythiques ont contribué à l'édification de l'Église de la Rose des vents.

Cet ordre comme nous le connaissons aujourd'hui a pour but d'unifier les peuples sous un seul étendard en mettant en avant l'entière des divinités de la Rose des vents sur un même pied d'égalité. Les prêtres les plus hauts placés seraient même en mesure de communiquer directement avec les divinités de la toile arcanique selon les émissaires de la Rose des vents. L'Église agit avant tout en tant qu'association visant à la prospérité et au bien-être du royaume en partageant son savoir et ses technologies à travers l'empire tout en gardant les secrets plus sombres bien cachés. Dans le monde de Pendragon, il vaut mieux avoir l'Église de la Rose des vents de son côté que contre soi. D'une part, il ne viendrait à l'idée d'aucun citoyen respectable de l'Empire d'aller à l'encontre des représentants de l'ensemble de la spiritualité et des divinités de l'ancien royaume de Pendragon. Ensuite, si quelqu'un venait à s'en prendre à cette structure, il prend part à une bataille perdue d'avance. En effet, dû à sa structure théocratique et une hiérarchie complexe, l'Église de la Rose des vents étend son influence sur toutes les sphères du pouvoir. Elle finance également bon nombre d'expéditions et de projets des différents suzerains du royaume. S'attaquer à cette organisation reviendrait à s'attaquer à l'ensemble des peuples libres et de la civilisation connue. Malgré tout, l'Église possède ses détracteurs. Certains cultes propageant des idéaux anarchiques et chaotiques en auraient après certains secrets les mieux gardés de la Rose des vents. Les rumeurs parlent même d'anciens manuscrits de sortilèges terribles longtemps enfouis au fin fond de la bibliothèque sacrée de l'Église ne devant jamais refaire surface sur les terres de l'ancien royaume de Pendragon...

Idéologie:

Comme mentionné plus haut, l'idéologie de l'Église de la Rose est principalement axée sur le pacifisme, la dévotion aux divinités, les avancées magiques et technologiques ainsi que l'humanisme. Leur priorités sont de : s'assurer que le

peuple soit en santé, pousser la recherche dans les domaines divins et arcaniques ainsi que servir de guide spirituel pour le commun des mortels.

Doyen suprême et héritier:

Le vénérable archimage Mephistos Koios est la figure de proue de l'Église de la Rose des vents depuis sa fondation. Il fut élu unanimement en tant que chef spirituel à la création de l'Église de par son savoir et son affinité à la toile arcanique et donc aux divinités de la Rose. Malgré tout son savoir magique et sa capacité surnaturelle à étendre sa vie, tout être mortel à une fin et celle de Mephistos Koios approche. L'héritage du plus puissant et influent archimage des temps modernes n'est pas à mettre entre toutes les mains et Mephistos en est bien conscient. Il arpente les terres de l'ancien royaume en espérant trouver un individu qui serait digne d'être son successeur en tant que grand monarque de l'Église de la Rose des vents.

Habitudes vestimentaires:

Les messagers de l'Église de la Rose des vents sont facilement reconnaissables même dans les contrées les plus reculées de l'ancien royaume à leurs tabards et foulards arborants les couleurs blanc pour la pureté, bleu symbolisant la puissance arcanique et violet représentant la Rose. Les ambassadeurs de la Rose des vents sont rarement en armure lourde car ils ne prônent pas la violence pour résoudre les conflits sauf en cas d'extrême nécessité.

Les groupes

Chaque joueur doit, lors de la création du personnage, choisir un groupe parmi les 4 offert.

Voici quelques informations et précisions que nous jugeons nécessaires à apporter, pour s'assurer que tout se passe bien.

Premièrement, ce grandeur nature se base sur une opposition radicale entre 4 groupes. Des alliances se créent et se brisent, mais généralement les 4 groupes se divisent en 2 grandes alliances lorsque les objectifs s'alignent.

Deuxièmement, vous ne pouvez pas être à l'encontre des idéologies nettes et immuables de vos factions respectives. De plus, il est interdit de trahir son groupe. Si vous désirez changer de groupe, sans perdre votre personnage, il est nécessaire d'en discuter avec les animateurs des 2 groupes concernés (sortant et entrant) durant un moment hors-jeu. Sachez enfin que la formation de sous-groupes n'est vraiment pas encouragée ou conseillée par les animateurs. Vous devez donc en discuter avec votre animateur de groupe pour former des sous-groupes.

Troisièmement, vous pouvez incorporer des éléments d'histoire dans vos groupes, mais vous devez absolument en parler à vos animateurs de groupe pour que vos idées soient approuvées et correspondent à l'histoire du monde et des guildes. Incorporer des éléments historiques prend donc un certain délai dans lequel votre groupe ne pourra pas exploiter cet élément historique.

En résumé, il est interdit d'incarner un personnage neutre. Tous les personnages doivent respecter, au meilleur de leurs capacités, les idéologies de leur guildes.

La Légion de Kar-Hadasht

Histoire :

Avec la création de la seconde trinité, une nouvelle entité politique prit part dans le monde: L'Empire de la Rose. D'abord composé de membres humains de l'Alliance de Kar-Hadasht et des Chevaliers d'Arala, la poigne de fer de l'Empire et l'Église, la Légion de la Rose a rapidement grandi en accueillant tous ceux qui désiraient la rejoindre, ensemble, les Légionnaires vécurent d'énormes combats au nom de l'Empire et de l'Église. Cependant, tout n'allait pas bien dans ce nouvel ordre: dans un système expansionniste au cœur d'un territoire encore en train de se remettre des dommages d'un cataclysme. Les peuples les plus stables de l'Empire; l'Alliance et les Chevaliers, virent tous leurs efforts faussement récompensés par un régime de taxes brutal et d'une conscription haïe de tous, afin de permettre aux nobles impériaux de pouvoir bâtir leurs propres terres. Cette exploitation a rapidement été prise en charge, lors des premiers ans du règne de l'Empereur Daos, quand l'Alliance et les Chevaliers firent un pacte dans les terres du Sud et avec une armée de miliciens locaux et des Légionnaires natifs des deux factions. Ils renversèrent le pouvoir impérial centralisé à Kar-Hadasht et le nommèrent le Royaume de Kar-Hadasht. L'ordre des Chevaliers d'Arala, ayant abandonné la sainte ville d'Arala pour rejoindre les rebelles, s'installa avec leurs confrères d'Armes, tandis que des violentes escarmouches entre les bannières ducales et les rebelles mirent les frontières impériales à feu et sang. Après de longs mois de pourparlers, de villages incendiés et de sang coulé, la situation arriva aux oreilles de l'Empereur lui-même. Par son intervention, il mobilisa le reste de la Légion de la Rose afin de démilitariser la frontière et négocier personnellement une paix avec ses fiers soldats. Il officialisa le Royaume de Kar-Hadasht et organisa l'élection d'un monarque vassal pour le nouveau royaume et instaura ces Légionnaires en tant que Légion de Kar-Hadasht, loyale à leur roi, et vassale à l'Empereur, en échange d'une exemption complète de taxes et une autonomie presque totale. Depuis, les deux légions, celle de Kar-Hadasht et la Légion de la Rose se font féroce compétition pour savoir laquelle est la meilleure dans une course au prestige et actes de bravoure à la défense de l'Empire et de ses citoyens.

Habitudes vestimentaires :

La légion possède une palette de couleurs uniforme, le rouge et le noir. Les Légionnaires s'habillent selon leurs missions et leurs expertises. Bien que souvent, ils portent des habits faits pour le combat. Les uniformes des légionnaires sont assez facilement modifiés pour mieux permettre l'expression de leurs identités. Les couleurs standard des légionnaires sont le noir et le rouge. Cependant, plus un légionnaire est expérimenté, plus il a les ressources pour personnaliser ses couleurs d'uniforme avec quelques accents de couleur qui le rappellent de sa patrie, comme un foulard, ou réparer des morceaux de tissus avec un tissu aux couleurs différentes. Si le légionnaire provient des Tribus de l'Alliance, le Légionnaire peut se permettre d'ajouter du jaune. Si le Légionnaire provient des rangs des Chevaliers d'Arala, il peut ajouter du blanc à ses couleurs. Pas tous les Légionnaires portent des habits militaires. Certains ont des tâches plus axées sur l'espionnage, ou l'infiltration et portent des habits plus civils, et discrets.

Objectif :

La Légion de Kar-Hadasht veut assurer la prospérité récupérée du Royaume de Kar-Hadasht à tout prix tout en préservant l'intégrité de l'Empire. Convoqués par le Roi de Kar'Hadasht, au nom de L'Empire et l'Église, ils sont prêts à tout pour défendre les intérêts de l'Empire et la Foi.

En Bref

Bref, on joue dans ce groupe pour faire partie d'une prestigieuse et professionnelle unité militaire qui n'a pas peur de montrer ses dents contre des situations qui lui sont défavorables et chambouler l'ordre établi pour améliorer son sort et le sort des peuples sous sa protection. Un groupe axé sur la communication, honnêteté, l'Ordre et la Gloire afin d'assurer que leurs familles vivent l'abondance qu'elles méritent, en utilisant la Ruse et l'opportunisme pour réussir de la manière la plus efficace possible. Un groupe qui fait compétition avec toutes les autres factions pour voir laquelle gagne le plus de respect de la populace et de la noblesse et qui est vouée à défendre l'Empire.

Habilité de groupe:

Formation : Une fois par combat ou par 15 minutes, lorsque le personnage est avec au moins deux membres de son groupe, Il peut activé l'habileté formation. Après avoir prononcé l'habileté, le personnage gagne une sauvegarde contre un coup puissant et gagne 1 point d'armure supplémentaire. L'habileté reste en effet tant que tous les membres doivent rester à un maximum d'un demi-mètre d'un des autres.

Dernier soin : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut se guérir instantanément de 2 points de vie et subit l'effet maudit pour les 15 prochaines minutes. Le joueur doit nommer l'habileté à voix haute au moment de son utilisation.

La Confrérie d'Hellébore

Histoire:

La confrérie d'Hellébore est un groupe qui a pris de l'ampleur lors de la séparation de l'Église de la Rose. En effet, les membres originaux de ce groupe sont les membres de 5 grandes familles d'artistes. Ces familles, malgré leur différence minime, se ressemblaient beaucoup et étaient parfois confondues. Toutes ces familles étaient des artistes extravagants faisant partie de la haute-société avec une très grande affinité pour la mode. Cela faisait en sorte qu'ils étaient très appréciés de l'Église et de la noblesse de tout pays. Ils se sont donc rejoints sous la bannière de la Confrérie d'Hellébore afin de se soutenir dans le bonheur comme dans le malheur. Mais cette communauté est affligée par une folie qui les dévorent plus ils vieillissent. Personne ne sait comment c'est apparu, la seule chose qu'on sait c'est que chacune des 5 familles faisant partie de la Confrérie est affectée par cette malédiction d'une manière différente. Le seul lien commun est que les effets de cette folie sont atténués par la création d'objets et de pièces artistiques. La seule chose que l'on sait pour arrêter cette malédiction provient du plus fou du village qui peut lire les étoiles et voit depuis toujours une prophétie: quand le Soleil clignera des yeux deux fois dans la même journée, suivez les étoiles jusqu'au terre qui seront nous libérer de ce qui hante notre tête. Éventuellement, dans sa folie, l'Empereur Daos accorda de moins en moins d'importance aux membres de la Confrérie d'Hellébore et les relégua aux deuxièmes rangs. En voyant la proposition des nobles de s'opposer au régime de Daos, la Confrérie accepta leur offre. Voyant les terres éloignées se rallier à la cause de Daos, la Confrérie partirent dans ces contrées afin de rallier les fidèles à Daos à la cause des Nobles, que ce soit par la parole ou par le sang. De plus, le voyage en dehors de la capitale permettra peut-être de mieux comprendre la malédiction qui plonge les membres de la Confrérie dans la folie.

Tradition religieuse:

Hellébore accorde une grande importance au principe de l'équilibre. Il est primordial de conserver l'équilibre entre la folie et un esprit sain, car chacun apporte des bienfaits à soi et au monde autour. Les habitants sont conscients que l'un ne peut exister sans l'autre et un déséquilibre entre une force ou l'autre peut entraîner des conséquences désastreuses. La ruse est très importante aussi pour les membres d'Hellébore, dans un monde en constant changement il faut se montrer supérieur comme le renard pour rester au sommet de ce monde. Finalement l'abondance est importante pour la Confrérie, car sans l'abondance de matériaux la folie ne peut être calmée, par l'expression de la folie dans la création d'œuvres et représentations.

Habillement / Code vestimentaire:

Étant un peuple en communion avec la folie et au sommet de la mode, les membres de Hellébore ont pris l'habitude de porter des vêtements extravagants avec des couleurs dites spéciales comme le mauve, rose, rouge, blanc. Chacun aborde son extravagance d'une manière différente, mais les membres de la Confrérie abordent de nombreux accessoires qui sont plus ou moins utiles. Ils portent également différentes babioles qui portent ou non une signification spirituelle pour eux. L'important pour eux est d'être unique et bien dans leur vêtement.

Objectif:

Les membres d'Hellébore veulent avant tout éteindre cette folie qui les hantent depuis de nombreuses générations. Malgré que cette folie leur donne un don incomparable de créativité et d'ingéniosité, les membres d'Hellébore ont assez souffert, leur temps de vie est mince pour un humain, car la personne la plus âgée du clan a 37 ans et est dans une folie constante qui l'apporte chaque jour un pas plus loin dans la tombe. De ce fait, ils suivent la prophétie vers cette terre méconnue pour eux.

Raisons de rejoindre le groupe:

En somme, on joue dans ce groupe pour jouer un personnage à la fois spirituel et en communion avec la folie, mais aussi un personnage avec un énorme besoin de sauver son peuple et soi-même de cette existence.

Spécial:

Lors de la création d'un personnage de la Confrérie d'Hellébore, le joueur doit déterminer dans quel famille originale il appartient. Ce choix doit être fait à l'avance et cela impactera son expérience en jeu. Les différentes familles sont les suivantes:

1. La famille Millevoie : Famille expert du duel qui représente leur créativité par l'escrime.
2. La famille Sartine : Famille théâtrale spécialiste de la dramatique.
3. La famille Iscane : Famille dite pouce-vert qui maîtrise l'art floral.
4. La famille Guerli : Famille de danseurs qu'on dit qu'ils ne dorment jamais
5. La famille Nilla : Famille de peintre qui font des portraits si réalistes qu'on croyait qu'ils respiraient.

Habilité de groupe :

Sang Maudit (H): 1 fois par 15 minute, le joueur peut gagner une habilité au détriment de sa vitalité. Après une incantation de 1 minute **faite hors combat**, le joueur perd **2 points de vie maximum** afin de gagner une utilisation d'une habileté de sa classe pour les 10 prochaines minutes. Cette habileté acquise peut autant être une habileté qu'il possède déjà qu'une habileté qu'il ne possède pas. Le choix des habilités doit être une habileté de sa branche équivalente à son niveau de personnage -1 niveau. Les points de vie perdus ne sont pas considérés comme un effet néfaste et peuvent seulement être regagné 15 minutes après l'utilisation de cette habileté. Cette habilité est aussi perdue si le joueur reçoit un autre effet bénéfique du même type, mais les points de vie perdus ne reviennent pas. **Spécial:** cette habilité ne peut pas être utilisée sur l'habileté Alchimie, Forgeron et les autres habilité liée à eux.

Partage de souffrance: Le joueur a appris à partager une partie de la souffrance que sa malédiction lui afflige. Une fois par 15 minutes ou par combat, le joueur peut donner un coup maudit à son adversaire. Le coup n'inflige pas de dégât à son adversaire, mais inflige l'effet maudit.

Les Nomades des Îles Perdues

Historique :

Depuis la nuit des temps, cette tribu isolée du reste du monde voyage d'îles en îles sur lesquels ils récoltent des ressources et repartent en mer. Ils voyagent sur une île flottante appelée Ko'Daka qui vogue librement, sur laquelle ils ont créé une microsociété. Bien qu'ils soient généralement pacifiques, leur tribu a une plutôt mauvaise réputation, car en raison de famine ils se sont parfois résolus à attaquer des navires marchands pour assurer leur survie. Ils ont acquis des compétences maritimes hors pairs et appris sur la mer et tous ses secrets. Malgré tous leurs savoirs, ils sont pris de court depuis quelques années par de terribles tempêtes qui sont de pire en pire. Pour une raison inconnue, Pokel se déchaîne et les Nomades en sont les premières victimes. Le groupe va donc se diriger vers la terre sacrée à la recherche de réponses.

Traditions religieuses :

Pokel (La Mer) : Elle est la déesse la plus importante selon Les Nomades, car elle est la seule déité qui peut influencer leurs destins. **Ou l'on va, c'est elle nous emmène.**

Ednir (Le Vent) : Dieu de la Liberté qui leur permet de vivre le mode de vie qu'ils ont choisi sans restriction extérieure. **Rien n'est plus libre que le vent.**

Mezyn (Naga des subterfuges) : le dieu sauveteur, il nous a fourni notre île flottante qui nous a permis de sauver plusieurs centaines de nos membres Orkin lors de la grande conquête. **Nul besoin de se méfier quand on est craint.**

Habitudes vestimentaires :

Les Nomades des îles Perdues ont pour habitudes vestimentaires de porter des vêtements très légers pour faciliter leurs mouvements. De plus, leurs habits sont plutôt amples et colorés pour réduire la chaleur directe avec leur peau. Ils portent très fréquemment des foulards des chapeaux pour se couvrir la tête et ont souvent plusieurs couches de vêtements et de babioles diverses et variées à leurs ceintures. Ce groupe n'a jamais découvert les métaux et la forge par eux même ils portent donc uniquement des armures de cuire et très peu d'armes de métal qu'ils ont pu acquérir en faisant du troc. Leurs armes de prédilection sont les

lances, les dagues, les arcs, les couteaux de lancer, les javelots sans oublier la sarbacane.

Restriction :

Les Nomades ne peuvent pas porter de grand bouclier ou d'armure de métal, mais tout point d'armure octroyé par de l'armure de cuire en donne 2. (Exemple : 4 membres donneraient normalement 1 point d'armure, mais dans ce cas il en donne 2. Pareille pour le torse et la tête)

Objectif :

Les Nomades ne sont pas sur ces terres par choix, en effet ils viennent y chercher des réponses par rapport aux tempêtes qui les frappent depuis quelques décennies. Leurs objectifs, trouver qu'est-ce qui cause ces tempêtes, trouver une solution, la mettre en pratique et retourner en mer. Que ce processus prenne 1 an ou 100 ans, il doit être fait.

Habilités de groupe :

Aptitudes ancestrales: Permet de utiliser une sarbacane ou un pistolet (nerf décorum) qui tirent des fléchettes qui font 1 précis. De plus, il est possible de mettre un poison de blessure sur les fléchettes. Un joueur ayant l'habilité coup vicieux peut l'utiliser avec la sarbacane.

Tatouages Déique: À l'achat de cette habilité, vous choisissez un tatouage que vous ne pourrez pas changer d'un scénario à l'autre. De plus vous gagnez une Charge Déique par combat ou 15 minutes.

Vous pouvez utiliser une Charge Déique sur un de vos alliés en annonçant par exemple (Charge Déique Benoit!). Cette charge lui permettra d'activer l'habilité liée à son tatouage dans les 10 prochaines secondes. Il n'y a pas de limite de fois qu'on peut utiliser son tatouage autre que le nombre de charges reçues.

Vous ne pouvez pas utiliser vos charges sur vous-même.

Serpent : enchevêtrement 10 secondes à 5 mètres de distance.

Vent : aveuglement 5 secondes à 5 mètres de distance.

Mer : soigne quelqu'un de 2 points de vie

Les Maraudeurs

Les Maraudeurs sont originaires d'un tout petit village près des contrées sauvages. Au moment de la formation de l'empire de la Rose, leur petit village ne tint pas le coup et céda sous la menace des soldats de la rose. Les survivants du village n'eurent d'autres choix que de fuir et de traverser la barrière qui les séparait des contrées sauvages. Le groupe connut que très peu de succès, l'adaptation fut atroce, mais ils réussirent à survivre le temps que la paix retombe au sein de l'empire. Les dangers des terres sauvages leur avaient forgé un bon caractère, mais maintenant que la voie était libre, ils retournèrent à leur ancien village. Cependant, c'était une cause perdue de tenter de sauver ces ruines. Les très rares survivants se tournaient vers les autres villages, tentant de vendre leurs services en échange de rémunérations. Leurs capacités acquises lors de leur séjour dans la terre sauvage les rendaient très utiles, mais un temps de paix uniforme sur tout le territoire rendait le travail très rare. Un jour, quelques-uns des membres du groupe commencèrent à recevoir des visions. Celles-ci prirent une si grande place dans leur quotidien que le groupe développa une sous-culture Shamanique. Leurs actions étaient guidées par leurs visions et consacraient leurs journées à faire des rituels afin d'être plus susceptible d'en recevoir d'autres.

Malheureusement, depuis quelque temps déjà, les visions commencent à se faire de plus en plus rare. L'une des dernières visions que le groupe reçut fut d'une créature gardée et torturée qui implorait leur aide. Ils ont juré qu'ils ne s'arrêteront devant rien avant de libérer l'être et de rétablir l'équilibre dans le monde

Religion:

Les maraudeurs sont guidés par la liberté, l'équilibre et le progrès. Bien qu'ils vouent leur dévotion totale à l'être de leur vision, ils ont un petit penchant pour Ednir, Zenwa et Omnos qui vont avec leur valeur.

habitudes vestimentaires:

Puisque le groupe est habitué à bouger sans cesse à la suite de leurs visions, ils n'ont pas vraiment le temps de se baser quelque part où de mettre de l'effort sur leur habillement. Ils privilégient la pratique à la beauté. Leurs vêtements sont composés de plusieurs épaisseurs et fourrures pour pallier aux changements de température. Leurs vêtements ne sont pas très propres ou indemnes et leurs couleurs sont plutôt neutres à cause de leurs habitudes de vie dans les terres sauvages.

Habiletés de groupe:

Débrouillard: Le membre des maraudeurs sait comment se débrouiller avec le peu de ressources dont il dispose. Ainsi, il peut dépouiller un cadavre de leur armure. Une fois par 15 minutes, le joueur simule de dépouiller, peut gagner un point d'armure ne pouvant pas dépasser son maximum après être resté à côté d'un cadavre pendant 10 secondes.

Visions angoissantes: Après l'incantation, le joueur partage une vision à une cible à 5 mètres et la déstabilise, lui faisant l'effet coup puissant.
Incantation: Que mes visions envahissent ton esprit et qu'elles te fassent souffrir comme l'être a souffert.

Fiche de personnage

Pour participer à l'évènement et jouer son personnage, chaque joueur doit remplir une fiche de personnage. La fiche doit être faite au début de l'évènement et remise à l'équipe d'animation. On vous invite à faire votre personnage préalablement afin de simplifier la tâche. Votre fiche doit être remise à l'équipe d'animation.

Chaque classe bénéficie d'habileté unique à eux, mais le groupe et la race donnent accès à certaines habiletés.

Tel que dit précédemment, chaque niveau confère des points de compétences. Ses points de compétence servent à acheter les habiletés disponibles au personnage et doivent être utilisés lors du gain de niveau. Les points de compétence peuvent être utilisés pour "acheter" que des habiletés de leur niveau et des niveaux inférieurs.

À partir du 3eme niveau, chaque personnage doit choisir une profession parmi celles présentées dans leur classe. Une fois choisi, la profession ne peut pas être changée et le personnage est maintenant coincé dans cette voie. De plus, un clerc doit choisir une diété majeure et une diété mineure pour leurs pouvoirs. Comme les professions, celles-ci ne peuvent pas être changées une fois choisies et le clerc doit respecter ses valeurs afin d'utiliser ses habiletés.

Guerrier

Nom du joueur :
Nom du personnage :
Faction:
Race :
Profession:

Talent

Guerrier		
Niv 1 :	<ul style="list-style-type: none"> ○ Coup puissant ○ Charge ○ Endurance ○ Port d'armure lourde et Port du grand bouclier (gratuit) 	
Niv 2 :	<ul style="list-style-type: none"> ○ Faction (_____) ○ Faction (_____) ○ Race (_____) ○ Race (_____) 	
	Brute	Champion
Niv 3 :	<ul style="list-style-type: none"> ○ Bascule ○ Brise bouclier ○ Cri de guerre ○ Esquive ○ Endurance 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Brise bouclier ○ Châtiment ○ Entraînement ○ Protection ○ Endurance
Niv 4 :	<ul style="list-style-type: none"> ○ Contre-attaque ○ Frénésie ○ Peinture de guerre ○ Sauvegarde ○ Endurance 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Désarmement ○ Riposte ○ Sacrifice ○ Tranche-membre ○ Endurance
Niv 5 :	<ul style="list-style-type: none"> ○ Enchaînement ○ Spécialisation martiale 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Résilience ○ Spécialisation martiale

Roublard		
Nom du joueur : Nom du personnage : Faction: Race : Profession:		
Talent		
	Roublard	
Niv 1 :	<input type="radio"/> Coupe-jarret <input type="radio"/> Coup sournois <input type="radio"/> Escroquerie <input type="radio"/> Port d'armure légère et Port du petit bouclier (gratuit)	
Niv 2 :	<input type="radio"/> Faction (_____) <input type="radio"/> Faction (_____) <input type="radio"/> Race (_____) <input type="radio"/> Race (_____)	
	Assassin	Rôdeur
Niv 3 :	<input type="radio"/> Alchimiste <input type="radio"/> Coup précis <input type="radio"/> Dissimulation <input type="radio"/> Esquive <input type="radio"/> Fumigène	<input type="radio"/> Bascule <input type="radio"/> Esquive <input type="radio"/> Endurance <input type="radio"/> Forgeron <input type="radio"/> Port d'armure intermédiaire et port du moyen bouclier
Niv 4 :	<input type="radio"/> Affinité alchimique <input type="radio"/> Censure <input type="radio"/> Coup paralysant <input type="radio"/> Coup vicieux <input type="radio"/> Désarmement	<input type="radio"/> Chef-d'œuvre <input type="radio"/> Coup critique <input type="radio"/> Désarmement <input type="radio"/> Tranche-membre <input type="radio"/> Marque du chasseur
Niv 5 :	<input type="radio"/> Assassinat <input type="radio"/> Maître alchimiste	<input type="radio"/> Adrénaline <input type="radio"/> Maître forgeron

Clerc		
Nom du joueur : Nom du personnage : Faction: Race : Profession : Domaine majeur : Domaine mineur :		
Talent		
	Clerc	
Niv 1 :	<ul style="list-style-type: none"> ○ Endurance ○ Imposition des mains ○ Magie divine ○ Port d'armure intermédiaire et Port du moyen bouclier (gratuit) 	
Niv 2 :	<ul style="list-style-type: none"> ○ Faction (_____) ○ Faction (_____) ○ Race (_____) ○ Race (_____) 	
	Paladin	Dévot
Niv 3 :	<ul style="list-style-type: none"> ○ Incantation divine ○ Domaine mineur 1 ○ Frère d'armes ○ Port d'armure lourde et port du grand bouclier 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Incantation divine ○ Domaine mineur 1 ○ Saignée ○ Maître ritualiste
Niv 4 :	<ul style="list-style-type: none"> ○ Domaine mineur 2 ○ Châtiment ○ Endurance ○ Rédemption 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Bénédiction ○ Malédiction ○ Domaine mineur 2 ○ Symbole divin
Niv 5 :	<ul style="list-style-type: none"> ○ Soldat divin ○ Domaine mineur 3 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Miracle ○ Domaine mineur 3

Mage

Nom du joueur :
Nom du personnage :
Faction:
Race :
Profession:

Talent

mage

- Niv 1 :**
- Éloquence
 - Art Obscure
 - Puissance arcanique
 - Port d'armure légère et Port du petit bouclier (gratuit)

- Niv 2 :**
- Faction (_____)
 - Faction (_____)
 - Race (_____)
 - Race (_____)

Mage de lumière

Mage d'ombre

Mage de guerre

- Niv 3 :**
- **Commande**
 - Confort
 - Mobilité accrue
 - **Incantation rapide**
 - Maîtrise

- Coup de vent
- Morsure du basilisk
- Ravage
- **Incantation rapide**
- Maîtrise

- Armure du mage
- Frappe éthérique
- Rune de force
- Maîtrise
- Port de l'armure intermédiaire et port du moyen bouclier

- Niv 4 :**
- Éclat dynamique
 - Guérison suprême
 - **Puissance élémentaire**
 - Liaison

- **Absorption arcanique**
- Damnation
- Invocation occulte
- Magie de sang

- Défense arcanique
- Coup surpuissant
- Lame de sang
- Thaumaturge

- Niv 5 :**
- Colonne de feu
 - Fracasement

- Pact infernal
- Sort Multiple

- **Surge Arcanique**
- Reflet majeur

Liste d'habiletés

Adrénaline : Une fois par 15 minutes et lorsque que le Rôdeur est en dessous ou égal à la moitié de ses points de vie (arrondir à l'inférieur), le rôdeur peut crier adrénaline afin de regagner toutes ses habiletés utilisées.

Affinité alchimique : Permet à l'Assassin de créer le double de potions lorsqu'il crée une potion. De plus, une fois par 15 minute, le joueur peut utiliser une potion qu'il possède sur un allié consentant à portée de lui. Le joueur doit toucher soi-même ou son allié, et ensuite prononcer l'habileté suivie de l'effet de la potion. Ceci permet au joueur d'utiliser instantanément une potion sans devoir la boire. La potion est tout de même utilisée après l'habileté. Cette habileté donne à son possesseur 3 ingrédients verts (frime) au début de chaque scénario. **Prérequis : Alchimiste.**

Affinité magique (elfes): L'elfe peut choisir un sort de premier tier d'une des écoles de magie. De plus, si cette elfe est un mage, au lieu de choisir un sort qu'il n'a pas, il peut choisir un sort qu'il possède déjà afin d'avoir une utilisation supplémentaire.

Alchimie : Donne accès à la fabrication de potions. Afin fabriquer une potion, il est nécessaire de récolter les ingrédients de faire une scène de fabrication durant au moins 2 minutes à l'auberge. Ensuite, le personnage doit aller voir l'aubergiste pour lui remettre les ingrédients, en échange desquels l'aubergiste lui remettra la potion en question. Cette habileté donne à son possesseur 3 ingrédients verts (frime) au début de chaque scénario.

Assassinat : Cette habileté peut être utilisée une fois aux 15 minutes. La cible qui subit l'assassinat tombe instantanément à 0 point de vie. La cible doit être prise par surprise. **Cette habileté ne peut être faite qu'avec une arme courte.** L'habileté peut être utilisée hors combat ou en combat. RIEN ne peut prévenir un assassinat.

Bascule : Une fois par combat ou 15 minutes, le joueur peut porter un coup bien placé dans les jambes de son adversaire. La cible touchée subit l'effet "bascule". L'habileté peut être utilisée avec tous types d'armes de contact.

Brise-Bouclier : Une fois par combat ou 15 minutes, le joueur peut utiliser sa force pour détruire le bouclier d'un de ses ennemis. Il doit frapper 2 fois le bouclier pour qu'il soit détruit en appelant ses coups comme suit : « Brise 1 » « Brisé ». Si l'un de ses coups manque, l'habileté est annulée. Le guerrier ne peut pas frapper autre chose que le bouclier entre ses deux coups. Cette habileté affecte les boucliers. L'habileté doit être utilisée avec tout type d'arme de contact.

Censure : Une fois par combat ou 15 minutes, l'Assassin pointe une cible à 5 mètres de lui et lui donne l'effet silence pendant 1 minute. Il doit pointer sa cible et dire "silence 1 minute".

Charge : Une fois par combat ou 15 minutes et après une course d'au moins 3 mètres vers sa cible, le prochain coup du joueur fait +1 de dégât puissant (Effet d'un coup puissant). Seul le coup puissant peut affecter les boucliers. Le joueur doit nommer l'habileté à voix haute au moment de son utilisation. Veillez à éviter les contacts physiques. L'habileté peut être utilisée avec tous types d'armes de contact.

Châtiment : Une fois par combat ou par 15 minutes, le prochain coup porté inflige +1 béni et le joueur se guérit d'un nombre de points de vie équivalent des dégâts infligés. L'habileté peut être utilisée avec tout type d'armes.

Chef-d'œuvre : Cette habileté permet au Forgeron de se lier avec une arme qu'il a créée afin de sortir son potentiel. Après une cérémonie de 10 minutes, le Forgeron se lie avec une seule arme forgée. Cette arme ne peut plus se faire voler et tous les coups donnés avec cette arme frappent à +1. **Prérequis : Forgeron.**

Contact : Une fois par jour, le joueur peut aller voir l'aubergiste afin de recevoir des ressources. Il doit aviser l'aubergiste qu'il a contact et l'aubergiste lui donnera ensuite une ressource au hasard parmi ;

1	3 pièces de cuivre
2	5 pièces de cuivre
3	1 élément alchimique vert (frime)
4	5 éthers
5	1 pièce d'argent
6	2 éléments alchimiques verts (frime)
7	Potion de premier tiers aléatoire
8	2 pépites de métaux aléatoires
9	Potion de deuxième tiers aléatoire
10	Arme plaquée en argent
11	Potion de troisième tiers aléatoire
12	Arme plaquée en mithril

Contre-Attaque : Lorsque le personnage subit du dégât, son prochain coup frappe à +1. Le personnage doit aviser lorsqu'il utilise cette habileté. Cette habileté

peut être faite autant de fois que le joueur le souhaite, mais seulement une fois par coup pris.

Coup critique : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut porter un coup qui fait le maximum de dégâts de l'arme. Le joueur doit nommer l'habileté à voix haute au moment de son utilisation. L'habileté peut être utilisée avec tout type d'armes.

Coupe-jarret : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage doit donner un coup aux jambes d'une cible. Cette cible subit l'effet coupe-jarret. (Voir chapitre 3.1) L'habileté peut être utilisée avec tout type d'armes.

Coup paralysant : Une fois par combat ou par 15 minutes, la cible du coup reçoit l'effet paralysie. La paralysie dure 5 secondes. Le joueur doit annoncer son attaque comme suit : "Paralysie 5 secondes". L'habileté peut être utilisée avec tous types d'armes.

Coup précis : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut porter un coup faisant +1 dégât et l'effet précis. L'habileté peut être utilisée avec tous types d'armes.

Coup puissant : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut faire un coup puissant qui fait reculer sa cible de 5 mètres. Le joueur doit nommer l'habileté à voix haute au moment de son utilisation. **L'habileté fonctionne même si le coup est bloqué avec une arme ou un bouclier**, mais perdu s'il est esquivé physiquement. L'habileté peut être utilisée avec toutes armes de contact.

Coup sournois : Le personnage peut se faufiler pour se débarrasser d'un ennemi. Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut donner un coup **dans le dos** d'une cible faisant +2 points de dégâts supplémentaires et l'effet précis. L'habileté doit être nommée à voix haute au moment de son utilisation. **L'habileté doit être utilisée avec une arme courte.**

Coup surpuissant: Une fois par combat ou par 15 minutes, le prochain coup porté par le mage inflige un parmi plusieurs effets. S'il touche un bouclier, le bouclier est brisé, s'il touche une arme, il cause l'effet Désarmement à la cible et s'il touche un membre, il cause l'effet Tranche-membre au membre. Peu importe le cas, le mage doit prononcer: "Coup surpuissant, (effet)!". L'effet est perdu si le coup ne touche rien du tout.

Coup vicieux : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut utiliser un poison fonctionnant par Ingestion comme s'il fonctionnait par Blessure. Le coup ne fait pas de dégâts, seulement l'effet du poison. L'habileté peut être utilisée avec toutes armes de contact.

Cri de guerre : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut faire un cri de guerre et donner l'effet "Peur" à une cible à 5 mètres de lui durant 10 secondes.

Cuirasse : La vitalité et la résilience des Orkins sont incomparables aux autres races de ce monde. Cette habileté donne un point d'armure supplémentaire au joueur même s'il ne porte pas d'armure. De plus, ce point d'armure peut dépasser le maximum de points d'armure permis au joueur.

Désarmement : En frappant l'arme d'un adversaire, le joueur peut désarmer son adversaire d'un seul coup. La cible doit lâcher son arme et la laisser tomber au sol. L'habileté peut être utilisée avec tous types d'armes de contact.

Dissimulation : Permet au joueur, lorsqu'il se fait voler ou fouiller, de garder une petite bourse ou un petit objet (grosseur d'un poing).

Domaine mineur : Cette habileté permet au Clerc d'utiliser les habiletés du niveau respectif de son domaine mineur. (Voir chapitre religion) (Voir chapitre domaine divin).

Enchaînement : Le personnage est devenu un maître du combat. Il peut maintenant enchaîner les coups dévastateurs. Le premier coup qui touche la cible, donné par le personnage, fait les dégâts normaux de son arme. Si le second coup qu'il porte touche aussi une cible, le coup fait +1 dégât. Par la suite, tous les coups portés qui touchent une cible font +2 dégâts. L'habileté fait effet tant qu'il attaque sans interruption. L'habileté doit être prononcée chaque fois qu'un coup est porté. L'enchaînement prend fin si le personnage ne touche pas de cible, s'il ne porte pas de coup dans les 3 secondes suivant son dernier coup ou s'il se fait interrompre avec une habileté ou sort. Quand l'enchaînement est perdu, le personnage doit reprendre au début de l'enchaînement. L'habileté peut être utilisée avec tous types d'armes de contact. (*Exemple : Frédéric est un Samurai maniant une arme à deux mains. Son premier coup frappe un bouclier, il crie «2 Enchaînement», sa deuxième coupe frappe un bras ; «3 Enchaînement», son troisième coup frappe le torse ; «4 Enchaînement». Son adversaire utilise Riposte et lui renvoie son dommage, Frédéric doit recommencer son enchaînement depuis le début.*)

Endurance : À force de s'entraîner, le personnage devient plus endurci. Il possède donc 1 point de vie supplémentaire. Le personnage possède 1 point de vie supplémentaire pour chaque habileté "endurance" qu'il possède. Cette habileté ne compte pas comme un effet bénéfique.

Entraînement (H) : Une fois par heure, le Champion et quatre autres cibles peuvent faire un entraînement physique de 5 minutes. À la fin de l'entraînement, ils gagnent tous +1 point de vie et l'habileté coup puissant pendant la prochaine heure.

Escroquerie : Le roublard gagne les deux habiletés suivantes :

- **Fuite** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut fuir sans que ses ennemis le pourchassent. Il doit appeler « fuite 5 secondes », ce qui empêchera ses ennemis de le suivre et de l'attaquer pendant les 5 prochaines secondes. Le joueur doit fuir du côté inverse à ses ennemis (s'il est encerclé, le joueur ne peut pas utiliser cette habileté). La fuite peut être faite durant un combat.
- **Vol à la tire** : Une fois aux 15 minutes, en touchant la bourse de quelqu'un pendant 10 secondes, le joueur doit choisir le haut ou le bas du corps de la cible, puis prendre les possessions de son adversaire comme s'il l'avait fouillé. Le joueur peut aussi décider de déposer un objet dans la bourse de la cible sans qu'il s'en rende compte. Si aucune bourse n'est apparente, le voleur n'a qu'à toucher la ceinture. S'il se fait interrompre pendant la durée, l'habileté est tout de même utilisée.

Esquive : Une fois par 15 minutes, le joueur peut annuler les dégâts d'un coup non précis. Exception à cette règle pour les flèches, qu'il est possible d'esquiver.

Forgeron : Cette habileté permet au joueur de forger des armes, des armures et des boucliers et de plaquer des armes. Le coût des objets et les effets de chacun sont précisés dans le chapitre 10. Pour forger une arme, il est nécessaire de donner les ressources à l'aubergiste, en échange de quoi, il donnera un bandeau représentant le métal utilisé. Un objet forgé reste forgé en permanence, mais peut-être volé/perdu/transféré (on ne prend que le bandeau qui identifie l'arme, donc si un personnage manie une arme courte, il ne peut pas voler une arme bâtarde longue). Plaquer une arme donne à l'arme la propriété du métal pour seulement la durée du scénario. Comme l'objet forgé, une arme plaquée peut-être volée/perdue/transférée. De plus, le forgeron gagne l'habileté Aiguisage;

- **Aiguisage (H)** : Le Roublard simule d'aiguiser une arme pendant 2 minutes. Le prochain coup porté par l'arme inflige +1 de dommage. Il n'est pas possible de courir durant l'aiguisage d'une arme. Le Roublard peut utiliser cette habileté autant de fois qu'il veut. **Spécial**: une fois par 15 minutes, le joueur peut faire un aiguisage spécial. Cette aiguisage fait +1 dommage hémorragique, tels que le poison d'hémorragie. Cette attribut supplémentaire peut seulement être utilisé si le personnage possède l'habileté Maître forgeron.

Frénésie : Une fois par 15 minutes ou par combat, le joueur peut pousser en cri pour entrer en frénésie durant les 30 prochaines secondes. Durant qu'il est en frénésie, tous les dégâts reçus ne lui font qu' 1 point de dommage.

Frère d'armes (H): une fois par 15 minutes, hors combat, le Paladin choisit un allié afin de se lier avec lui pendant les 10 prochaines minutes. Une fois pendant les 10 prochaines minutes, le Paladin et son allié lié gagnent l'habileté d'annuler

un sort ou effet que son allié lié reçoit. Lorsqu'un des deux utilise cette habileté, il doit prononcer "Frère d'armes, sauvegarde!" afin de désigner le coup.

Fumigène : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut choisir deux cibles à 10 mètres qui subissent l'effet « aveuglement » pour une durée de 5 secondes.

Imposition des mains (H) : Une fois par combat ou par 15 minutes, le clerc doit prononcer une phrase en lien avec son dieu. Une fois cette incantation faite, il a 10 secondes pour aller toucher un autre personnage vivant. Le clerc fait bénéficier la cible d'un point d'armure temporaire (15 minutes) et lui redonne une utilisation d'une habileté de niveau 1 ou 2. Si la cible peut lancer des sorts, il peut seulement retrouver l'utilisation d'un sort de rang 1.

Incantation Rapide: Une fois par 15 minute ou par combat, le mage peut lancer un sort de rang 3 et moins sans incantation. Lorsque l'habileté est utilisée, le mage doit prononcer: "Incantation rapide, (nom du sort), (effet du sort)!"

Invocation Divine : Permet au Clerc d'utiliser l'habileté de son domaine majeur.

Lame de sang (H): Le Mage de guerre peut sacrifier de son sang afin de renforcer son arme. Après l'incantation, le mage s'enlève 1 point de vie. Son prochain coup porté inflige désormais des dégâts magiques et le guérit de 1 point de vie s'il touche sa cible. Une fois le coup porté, l'habileté est utilisée s'il touche sa cible ou non. La spellblade peut utiliser cette habileté autant de fois qu'il veut. L'incantation de cette habileté est l'incantation de la Magie de guerre lancée comme une sorte de rang 1.

Liaison (H): Une fois par 15 minute, hors combat, le mage peut choisir un allié à portée de lui afin de lui donner l'effet bénéfique de liaison. Pour les 10 prochaines minutes, tout effet bénéfique que le mage reçoit est aussi bénéfique par sa cible. Cette liaison est unidirectionnelle. L'incantation de cette habileté est celle de l'école de Lumière incantée comme un sort de rang 1. (Exemple: si le mage est guéri de 3 points de vie, la cible est aussi guérie de 3 points de vie, si le mage reçoit un effet bénéfique de source magique, habileté ou potion, la cible reçoit aussi les effets. Un effet bénéfique de type habileté reçus par le mage n'enlève pas la liaison, mais la cible reçoit tout de même l'effet bénéfique.)

Magie de sang (H): Une fois par 15 minute, Le mage peut enlever de sa vitalité afin de lancer plus de sorts. Pendant les 10 prochaines minutes, le mage réduit son maximum de point de vie afin d'acquiescer une utilisation supplémentaire d'un sort qu'il connaît. Le nombre de points de vie réduit est équivalent au rang du sort. (exemple: rang 1 = 1 pv, rang 2 = 2 pv, etc). Les points de vie réduits ne peuvent

qu'être regagner après les 10 minutes, même s'il reçoit une autre source bénéfique de type habileté. L'incantation de cette habileté est celle de la magie d'ombre incanté comme un sort de rang 1.

Magie divine : Après une prière ou une scène "roleplay" de 30 secondes, le clerc peut redonner 1 point de vie à un de ses alliés. Le clerc peut utiliser cette habileté aussi souvent qu'il le veut. De plus, le clerc peut utiliser cette habileté sur un joueur inconscient afin de le ramener à la vie, mais ce personnage subit l'effet « convalescence ».

Maître alchimiste : L'alchimiste acquiert les connaissances nécessaires afin de maximiser le potentiel de ses potions. L'alchimiste peut choisir la couleur de ses ingrédients lorsqu'il crée une potion. De plus, l'alchimiste peut maintenant bénéficier de deux potions et poisons en même temps et après avoir consommé 3 potions d'affilée, tous coups portés sur l'alchimiste lui cause seulement 1 dégât pendant les 2 prochaines minutes. Cette habileté donne à son possesseur 3 ingrédients verts (frime) au début de chaque scénario. **Prérequis : Alchimiste.**

Maître forgeron : Le forgeron a acquis les connaissances nécessaires pour maximiser sa forge et créer des armes de guerre. Avec cette habileté, le forgeron utilise seulement 50% des matériaux nécessaires pour créer une arme, une armure ou un bouclier. De plus, le forgeron peut maintenant fusionner des métaux afin de créer un alliage. Le forgeron peut forger une arme, un bouclier ou une armure avec 2 métaux différents. L'objet possède les effets des deux métaux et doit avoir 2 bandeaux pour représenter l'alliage. Le coût des métaux est de 75% de chaque métal (arrondi vers le bas ; *Par exemple, forger une dague en alliage argent et fer bleu coûtera 9 pépites d'argent et 9 pépites de fer bleu*). Le coût de réduction ne s'applique pas lors de l'alliage. Le joueur gagne ainsi une utilisation spéciale de l'habileté Aiguillage (Voir Forgeron). **Prérequis : Forgeron.**

Maître ritualiste : Lorsque le Dévot fait un rituel, il double le potentiel des matériaux sacrifiés. De plus, il peut faire un arrêt au rituel pour un maximum de 10 minutes sans subir de conséquences.

Maîtrise: Le mage peut maintenant lancer chaque option de ses sorts de Tier 1 comme si celui-ci était deux sorts différents. Il ne peut toutefois lancer qu'une fois chaque sort.

Marque du chasseur: Un fois par combat ou par 15 minutes, le personnage pointe un cible à 10 mètres de lui afin qu'il devienne sa proie. Le personnage doit clairement aviser sa cible qu'elle est affectée par l'habileté. (ex: "Toi la-bas, Marque du chasseur!!!"). Pendant les 5 prochaine minutes, tout coup porté par le

joueur fait 2 dommages additionnels à la cible, sans dépasser le maximum de l'arme. De plus, Le personnage peut poursuivre la cible si elle active l'habileté fuite, ne peut pas subir un effet de peur par sa cible et est capable de voir sa cible si elle devient invisible.

Miroir : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut renvoyer l'effet d'un sort qui le prend pour cible. Si le sort fait des dégâts, les dégâts sont aussi renvoyés. Le personnage doit nommer l'habileté à voix haute au moment de son utilisation. Ne peut pas renvoyer un sort déjà renvoyé.

Peinture de guerre (H) : La Brute applique des peintures de guerre sur 5 personnages. Tant qu'ils ont des peintures de guerre visibles, les personnages bénéficient d'un point d'armure supplémentaire. Si la brute veut changer les personnages bénéficiant des peintures de guerre, il doit s'assurer que les peintures soient bien effacées. C'est aussi à lui que revient la tâche de s'assurer que les peintures soient bien visibles.

Port d'armure : Le joueur peut porter de l'armure et obtenir les points d'armures correspondant à ceux de son habileté. Le maximum est pour les points d'armure que porte physiquement le personnage (ceci n'inclut pas les points d'armure dus à des habiletés, potions ou à la magie).

Léger : Maximum de 1 point d'armure

Intermédiaire : Maximum de 3 points d'armure

Lourd : Maximum de 5 points d'armure

Port de bouclier : Le joueur peut porter un bouclier de taille égale à celui de son habileté.

Protection (H) : Le personnage peut sacrifier 1 de ses points de vie pour donner 1 point d'armure à un personnage allié. Le personnage bénéficiaire doit nommer l'habileté à voix haute au moment d'utiliser son point d'armure. Ce point d'armure est le premier à partir (avant l'armure physique). Cette habileté peut être utilisée autant de fois que le veut le Champion.

Rédemption : À chaque fois que le Paladin subit des dégâts, il a 10 secondes pour aller toucher une cible. S'il touche la cible durant toute l'incantation, il la guérit d'un nombre de points de vie équivalant aux dégâts qu'il a subi. Si le paladin subit une seconde fois des dégâts, le lien est annulé et la cible n'est pas guérie.

Le Paladin ne peut pas se cibler lui-même ou une cible morte. Le Paladin doit inciter à voix haute.

Incantation : Que la puissance qui m'est conférée cicatrise et guérisse les blessures de mon confrère d'arme !

Reflét majeur: Chaque combat ou par 15 minutes, les 2 premiers sorts reçus par le mage est renvoyé à son lanceur, comme si le mage possède l'habileté "miroir". Le sort est autant être un sort de clerc que de mage. Lorsque l'habileté est utilisée, le mage doit prononcer: "Reflét majeur, miroir!" (Ne peut pas renvoyer un sort reçu par un autre reflét ou une habileté du genre)

Résilience : Le Champion gagne une vitalité hors pair. Le Champion gagne deux points d'armure même s'il ne porte aucune armure. Les points d'armure peuvent dépasser le nombre maximal du Champion.

Riposte : Le personnage renvoie un total de dégâts équivalant au coup non magique, et non précis reçu. Le personnage ne subit aucun dégât lors de l'utilisation de Riposte.

Saignée : Permet de faire une scène de saigné sur un personnage vivant ou non vivant durant 10 secondes, à la suite de quoi, la cible perd 1 point de vie et 1 effet néfaste de son choix. Il est possible de faire cette habileté aussi souvent que le clerc le veut.

Sacrifice : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage sacrifie 2 de ses propres points de vie pour regagner une habileté qu'il a déjà utilisée durant les 15 dernières minutes.

Sauvegarde : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut annuler un effet négatif ciblé vers lui. La source de l'effet peut autant provenir d'un sort ou d'une habileté. Si une habileté faisant des dégâts est annulée, les dégâts sont aussi bloqués. Ne peut pas être utilisé contre assassinat.

Soldat divin : Une fois par 15 minutes, lorsque le Paladin tombe à zéro point de vie, il peut revenir à la vie à 4 points de vie. Pour revenir à la vie, le paladin doit être à genoux et crier l'incantation. Le Paladin doit utiliser cette habileté dès qu'il tombe au sol.

Incantation: Mon corps s'écroule sous les blessures de ma croisade, mais mon âme persiste toujours. Par la force de la Rose-des-Vents, une seconde vie m'est donnée. Nul n'arrêtera mon destin.

Sort Multiple: Lorsque le mage convoque un sort qui touche **seulement** une cible, il touche une cible supplémentaire à 1 mètre de la cible. Il doit indiquer lorsque son sort bénéficie d'un sort multiple.

Spécialisation martiale : À l'obtention de l'habileté, le personnage choisit un type d'arme avec lequel il fera toujours 1 point de dégât supplémentaire. Les types d'armes sont précisés dans le chapitre 3.2. Ce choix est définitif. Cette habileté ne compte pas comme un effet bénéfique.

Symbole divin : Toutes habilités du Dévot qui requièrent un temps d'incantation sont maintenant réduites de moitié. C'est au dévot de créer ses propres incantations qui possèdent au minimum la moitié des syllabes de l'incantation originale.

Thaumaturge: Le mage peut maintenant recevoir deux effets bénéfiques d'une même source. Seulement deux sources à la fois.

Tranche-membre : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut porter un coup à sa cible qui l'empêchera d'utiliser le bras ou la jambe touchés jusqu'à la mort ou 15 minutes. Le joueur doit nommer l'habileté à voix haute au moment de son utilisation. L'habileté peut être utilisée avec tous types d'armes de contact.

Domaine divin

Un clerc peut vénérer les déités de son choix, que ce soit une, deux ou même la Rose-des-Vents au complet, mais à l'arrivée du niveau trois, le Clerc doit choisir deux domaines: un domaine majeur et un domaine mineur. Chaque domaine représente une déité de la Rose-des-Vents, et afin d'utiliser leur pouvoir, le clerc doit respecter ce que cette déité représente. Le Clerc peut choisir le domaine majeur et le domaine mineur de son choix, même si celle-ci ne sont pas voisines.

Domaines Majeurs

Ednir

Invocation Divine: Indépendance
Bénédiction : Bénédiction du libre
Malédiction : Malédiction du prisonnier
Miracle : Miracle de la Liberté

Malazar

Invocation Divine: Charité
Bénédiction : Bénédiction du prosit
Malédiction : Malédiction de l'atrophie
Miracle : Miracle de l'Abondance

Valonaar

Invocation Divine: Privilège
Bénédiction : Bénédiction du chevalier
Malédiction : Malédiction du condamné
Miracle : Miracle de l'Ordre

Zenwa

Invocation Divine: Lame bénite
Bénédiction : Bénédiction de la vie
Malédiction : Malédiction de la mort
Miracle : Miracle de l'Équilibre

Domaines Mineurs

Pokel

- Domaine mineur 1 : Osmose
- Domaine mineur 2 : Géologie
- Domaine mineur 3 : Aspect primordial

Mezyn

- Domaine mineur 1 : Désorientation
- Domaine mineur 2 : Planification
- Domaine mineur 3 : Déploiement

Omnos

- Domaine mineur 1 : Science de la médecine
- Domaine mineur 2 : Restauration
- Domaine mineur 3 : Chirurgie

Mitaar

- Domaine mineur 1 : Frappe glorieuse
- Domaine mineur 2 : Duel glorieux
- Domaine mineur 3 : Gloire éternelle

Liste d'habiletés divines :

Note : Les incantations d'habileté retrouvée dans la liste sont considérées des exemples. On invite les joueurs à créer leur propre incantation, tant que celle-ci contient le même nombre de syllabes que l'exemple et l'incantation est décorum.

Aspect primordial (M) : une fois par 15 minutes, le clerc fait appel aux esprits de la nature afin de gagner une endurance insurmontable. Le clerc donne à une cible l'effet "Frénésie" pour les 5 prochaines minutes.

Incantation: Au nom de Pokel, je fais appel à vous. L'esprit de la nature donne la force de résister aux tempêtes. Permettez-moi de prouver votre puissance en démontrant l'immortalité de la nature. Que la forme que vous me donnez me permet d'endurer vos cataclysmes.

Bénédition (M) : Une bénédiction est un effet bénéfique qu'un clerc peut donner à 5 personnages à la suite d'une prière de 2 minutes. Les 5 personnages (cela peut inclure le clerc) qui reçoivent la bénédiction doivent être hors combat, à moins de 2 mètres du clerc et cela tout le long de la prière. Contrairement à la plupart des autres sorts, cette habileté n'a pas d'incantation prédéfinie. C'est au clerc d'inventer lui-même sa prière, pour autant qu'elle dure 2 minutes et que son dieu en soit le sujet principal. L'effet dure pendant les 5 minutes suivant la bénédiction. Il est possible de faire autant de bénédiction que le clerc le veut (sans pour autant pouvoir dépasser le maximum d'effets bénéfiques sur un personnage).

Bénédition du libre : Annule le prochain coup puissant, coup jarret, effet maudit, bascule, duel glorieux, paralysie, sommeil ou enchevêtrement subi par chaque personnage recevant la bénédiction. La cible doit prononcer "bénédition" afin d'indiquer l'utilisation de cette habileté.

Bénédition de la vie : Le clerc copie ses propres points de vie sur chaque personnage recevant la bénédiction. Si le clerc est affecté par un ou des effets bénéfiques qui augmente le maximum de ses points de vie, les cibles doivent choisir 1 seul effet à recevoir (donc ne peuvent que recevoir les points de vie de base du clerc en plus d'un effet bénéfique).

Bénédition du chevalier : Donne 1 point d'armure à chaque personnage recevant la bénédiction.

Bénédition du prosit : Le prochain coup porté par le personnage fait l'effet précis.

Charité : Une fois par combat ou par 15 minutes, à la fin de l'incantation 4 cibles à moins de 2 mètres du clerc sont soignées de 2 points de vie. L'habileté est perdue si le clerc subit du dégât ou l'effet d'une habileté.

Incantations : Malazar le philanthrope, que ta bienfaisance redonne l'abondance de santé de tes fidèles bienfaiteurs !

Chirurgie : Une fois par combat ou par 15 minutes, le clerc peut incanter son dieu pour ramener une cible morte à la vie avec tous ses points de vie et sans l'effet convalescent. L'habileté est perdue si le clerc subit du dégât ou l'effet d'une habileté. De plus, les 5 prochains coups portés par la cible frappent à +1 de dégâts.

Incantation : Le progrès nous a permis beaucoup de choses : construire les villes les plus grandioses, forger les armes les plus tranchantes et guérir les plaies les plus profondes. Omnos nous a fait don de ce savoir et je vais en faire bon usage. Alors, accepte cette chirurgie et reviens parmi nous.

Déploiement : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut choisir 4 cibles à moins de 2 mètres de lui. Le clerc peut téléporter lui et les cibles à une distance de 10 mètres. L'habileté est perdue si le clerc subit du dégât ou l'effet d'une habileté durant l'incantation.

Incantation : La ruse n'est pas un art qu'on peut pratiquer, c'est une façon de vivre. Embrasser les préceptes de la ruse peut te permettre de vaincre tes ennemis, de disparaître de leur vue et même te mener aux confins du monde. Créer de nouvelle tactique militaire, se jouer du monde géopolitique et vaincre mes ennemis ne sont que quelques-unes des offrandes que je fais à mon Dieu.

Désorientation : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage choisit deux cibles qui doivent laisser tomber un objet dans une de ses mains, tels que l'effet de l'habileté désarmement. Le clerc décide quel objet que les cibles doivent échapper. Les cibles doivent être à moins de 3 mètres du lanceur. Le lanceur ne peut pas se déplacer durant l'incantation, mais peut se battre normalement. L'habileté est perdue si le clerc subit du dégât ou l'effet d'une habileté durant l'incantation.

Incantation : Qui es-tu ? Où es-tu ? La gauche ou la droite ? Comment choisir ? Est-ce un subterfuge, as-tu été rusé, vaudrait-il mieux tout abandonner pour s'en assurer ?

Duel glorieux : Une fois par combat ou par 15 minutes, le clerc choisit une cible (ennemi) qui ne peut pas s'éloigner à plus de 5 mètres du lanceur, mais le lanceur ne peut pas s'éloigner à plus de 5 mètres de la cible. Après l'incantation, le clerc et la cible doivent se battre à mort et seulement les dommages provenant de l'autre lui font effet. L'effet prend fin quand l'un des deux meurt ou après 15 minutes. L'habileté est perdue si le clerc subit du dégât ou l'effet d'une habileté durant l'incantation.

Incantation : Il est temps, pour moi, de prouver ma valeur au dieu de la Gloire. Sous son regard, j'affronterai un guerrier digne de moi en duel singulier. Toutefois, nous ne pouvons pas être à armes égales, car nul n'est mon égal.

Frappe glorieuse : Une fois par combat ou par 15 minutes, après avoir incanté l'habileté, le prochain coup porté par le clerc cause 3 dégâts magiques. Si le coup touche l'adversaire, le clerc se soigne de 3 points de vie. L'habileté est perdue si le clerc subit du dégât ou l'effet d'une habileté lors de l'incantation.

Incantation : Écrasés par ma gloire, mes ennemis tomberont et si cela ne suffit pas, je les exterminerai moi-même à la force de mes armes.

Géologie : Une fois par combat ou par 15 minutes, le clerc incante son dieu pour obtenir une connaissance des rochers. À la fin de l'incantation, 4 cibles subissent l'effet "bascule".

Incantation : Pokel, déité de la nature, entend ma prière et accorde-moi la force de convoquer la puissance des profondeurs. Que ta terre tremble et se fracture sous les pieds de mes ennemis. Démontre que la nature est une force inconquérable.

Gloire éternelle : À la mort du clerc, le clerc tombe à genoux et il peut incanter ce sort. À la fin de l'incantation, le clerc a 5 secondes pour frapper celui qui l'a tué. Son coup porté inflige 4 dégâts magiques, peu importe le type d'armes. Si la cible meurt, le clerc revient à la vie avec tous ses points de vie. Si le coup porté est bloqué, ou s'il n'a pas le temps de toucher sa cible, le clerc meurt. Durant l'incantation, le clerc est invulnérable, mais il subira tout de même les effets des habiletés qu'il reçoit.

Incantation : Même la mort ne peut obscurcir ma gloire. Ma légende perdurera dans les siècles à venir.

Indépendance : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut poser ses mains sur deux cibles pour les soignés de 3 points de vie. Il doit toucher les 2 cibles à la fin de l'incantation.

- Incantation : Que mes frères et mes sœurs soient libres de continuer à combattre et de protéger ce qui leur tient à cœur !

Lame bénite : Une fois par combat ou par 15 minutes, à la fin de l'incantation, le clerc soigne au complet les points de vie d'une cible qu'il touche avec son arme.

Incantation : Que cette lame permette de rétablir l'équilibre entre les blessures et la vitalité de ce valeureux combattant !

Malédiction : Une malédiction est un effet négatif qu'un Dévot peut donner à une cible à la suite d'une prière de 30 secondes. Contrairement à la plupart des autres habiletés de Dévot, cette habileté n'a pas d'incantation prédéfinie. C'est au Dévot d'inventer lui-même sa prière, pour autant qu'elle dure 30 secondes et que son dieu en est le sujet principal. La cible doit être à moins de 3 mètres du Dévot à la fin de la prière. Il n'est pas possible, pour le Dévot, de courir durant la prière, mais peut combattre normalement. L'effet dure pendant les 5 minutes suivant la malédiction. Il est possible de faire autant de malédiction que le Dévot le veut (en ciblant la même cible ou non). Il n'y a pas de limite au nombre de fois que cette habileté peut être utilisée.

Malédiction du prisonnier : Tous les coups portés par la cible font 1 point de dégât de moins, avec minimum de 1.

Malédiction de la mort : La cible subit l'effet "maudit".

Malédiction du condamné : un cadavre devient un mort-vivant à 3 points de vie. (tels que le sort animation des morts-vivants)

Malédiction de l'atrophie : La cible subit l'effet "coupe-jarret"

Miracle de l'abondance : Une fois par combat ou par 15 minutes, le Dévot peut commencer à incanter son miracle. Tant que le Dévot incante, il peut soigner 2 points de vie par tranche de 30 secondes à une cible à 5 mètres de lui. Les joueurs inconscients soignés par ce sort reviennent à la vie et peuvent retourner se battre. Cette habileté arrête lorsque le Dévot arrête d'incanter ou lorsqu'il subit un coup physique.

- Incantation : Ô, Malazar, grand dieu de la richesse et de l'abondance, je demande ton aide afin d'accomplir cet acte héroïque. Mes frères et sœurs ont besoin de revigorer leur force et seul toi à la puissance de le faire. L'abondance ne s'applique pas seulement aux ressources matérielles et c'est grâce à tes enseignements que je suis parvenu à ouvrir les yeux.

Miracle de l'équilibre : Une fois par heure, le clerc peut faire un cérémonie de 5 minutes afin de rendre ses alliés plus fort pendant la prochaine heure. À la fin

de la cérémonie, le clerc augmente le niveaux de deux personnages jusqu'au niveau 3 ou augmente le niveaux à trois personnages de +1 niveaux jusqu'à un maximum de niveaux 3. Cet effet ne compte pas comme un effet bénéfique et persiste l'heure au complet même après la mort de la cible ou du lanceur.

Miracle de Liberté (M) : Une fois par combat ou par 15 minutes, le Dévot peut choisir une cible qui devient immunisée contre les sorts, les habiletés et les effets qui lui sont positifs et négatifs pour les 5 prochaines minutes. (N'inclus pas les dégâts) Le Dévot doit toucher la cible à la fin de l'incantation. L'habileté est perdue si le Dévot subit du dégât ou l'effet d'une habileté durant l'incantation.

Incantation : Ednir aide cet affranchi à briser les chaînes de la dictature qui restreignent ces libertés. Émancipe-le de toutes restrictions qui pourraient entraver ses mouvements et son esprit. Que le chaos de la guerre qui l'entoure le protège et lui donne la force de ne plus jamais se faire mettre à genoux. Que tes chaînes soient désormais brisées.

Miracle de l'Ordre (M) : Une fois par combat ou par 15 minutes, le Dévot peut commencer à incanter son miracle. Tant que le dévot incante, 4 cibles à moins de 5 mètres du dévot font 1 point dégât supplémentaire à tous leurs coups. Les cibles ne peuvent pas être changées durant l'effet du sort. Le dévot ne peut plus se déplacer durant qu'il incante, mais peut combattre. L'habileté est perdue si le clerc subit du dégât ou un l'effet d'une habileté.

Incantation : Que le premier sceau bénit, la progression de l'ordre, m'aide à comprendre comment la paix peut être restaurée ! Que le second, la gloire de l'ordre, donne à mes frères d'armes la grandeur dont ils ont besoin pour affronter les impurs. Et que l'ultime sceau, l'ordre pur, se répande par nos lames.

Osmose: une fois par combat ou par 15 minutes, le clerc convoque la puissance de la nature. Après l'incantation, le clerc pointe deux cibles à 5 mètres le lui, chaque cible subit "*1 maudit*", le clerc cible ensuite une personne à bout de bras et lui redonne 2 points de vie.

Incantation: Pokel nous apprend que le cycle de la vie et de la mort est intimement lié et il ne peut point être réprimé. Toute vie doit revenir à la terre et qu'afin de vivre, il faut détruire.

Planification : Toutes les habiletés du clerc peuvent être incantées 5 minutes avant de faire l'effet. Au moment d'utiliser l'habileté, il est nécessaire de préciser que l'habileté planification a été utilisée. (Exemple : Samuel a incanté malédiction

du faible trois minutes avant d'entrer dans un combat. Il passe devant sa cible et lui dit "Planification, malédiction du faible, -1 dommage a tes coups pendant 5 min".)

Privilège (M) : Une fois par combat ou par 15 minutes, à la fin de l'incantation, le clerc touche 2 personnages qui gagnent 2 points de vie pouvant dépasser le maximum. L'habileté est perdue si le clerc subit du dégât ou un l'effet d'une habileté.

Incantation : Que le maintien de l'ordre donne la force à ces valeurs de tenir bon face aux assauts de l'anarchie !

Restauration: Une fois par combat ou par 15 minutes, le clerc redonne à trois cibles soit leurs points d'armure perdus ou un de leurs boucliers brisés

Incantation: Le progrès nous permet de conquérir les vulnérabilités de notre corps mortel. Nous avons créé des armes capables de vaincre des colosses et des armures capables de résister à l' assaut des bêtes les plus terribles de ce monde. Tout cela au nom d'Omno, et par sa puissance, nous redonne ce qui a été brisé.

Science de la médecine : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut demander l'aide de son dieu pour soigner une cible de 3 PV et retire tous les effets néfastes l'affectant. De plus, cette habileté peut ramener un mort à la vie sans convalescence. L'habileté est perdue si le clerc subit du dégât ou l'effet d'une habileté durant l'incantation.

Incantation : Il y a un temps où une blessure pouvait tuer un guerrier, mais le progrès nous permet de laisser les vieilles coutumes au passé.

Système de magie

Pendragon se situe dans un univers médiéval fantastique où la magie est chose commune. Les magiciens, les mages, les sorciers et les autres manipulateurs de magies de toutes sortes sont des êtres qui possèdent un tel lien avec la magie qui nous entoure. Ils peuvent la manier et en faire ce qu'ils veulent.

Cette section décrit les restrictions, les règles et les particularités de la magie. C'est aussi ici qu'on retrouve la liste des sorts accessibles au personnage.

L'incantation des sorts

- Les formules des sorts doivent être clairement énoncées à **voix haute et compréhensibles** afin que les adversaires puissent l'entendre. Si une formule n'est pas prononcée suffisamment fort afin que l'adversaire puisse l'entendre ou qu'il n'est pas possible de comprendre ce que dit le lanceur, un animateur peut annuler l'effet du sort.
- Si un mage reçoit du dégât en incantant, son sort ne fonctionne pas. Il perd aussi son utilisation pour ce sort.
- Sauf indication contraire, un mage ne peut pas courir en incantant un sort. Cela inclut les déplacements forcés (coup puissant, bascule, etc.). Donc si un mage reçoit un déplacement forcé, celui-ci annule le sort. Toutefois, il peut marcher durant son incantation.
- Un mage ne peut pas attaquer en incantant, mais peut bloquer.
- Le mage doit avoir au moins une main libre. Un bâton de magicien, une baguette magique, un livre et un petit bouclier sont considérés comme une main libre.
- Chaque sort peut être incanté (donc utiliser) une seule fois par 15 minutes ou par combat.
- Un mage doit avoir en possession sur lui une liste des sorts qu'il utilise, incluant leur école et leur rang. Celle-ci est nécessaire afin de vérifier et confirmer les sorts d'un magicien. Il n'est pas obligé de lire ses sorts pour les utiliser, mais s'il n'a pas l'incantation sur lui, il ne peut pas utiliser le sort.

École de magie

Chaque sort appartient à une école de magie. Chaque école de magie possède sa propre formule d'incantation, cette forme doit être dite avec le nom du sort qui souhaite être invoqué à la fin. Par exception, les sorts de premier rang avec la formule de l'école de son choix. Il faut prononcer l'incantation un nombre fois égale au rang du sort. Un sort de premier rang doit être prononcé qu'une fois, deuxième rang deux fois, ainsi de suite.

Il y a trois écoles de magie: l'école de la lumière, l'école de l'ombre et l'école de la guerre. Chaque école a sa propre spécialisation et sa propre incantation

Incantation

Lumière

"Par la force de ma voix, je deviens un flambeau. Sous l'égide de la lumière, j'invoque la puissance de la radiance ;"

Ombre

Par la force des anciens, j'appel les ténèbres de la toile afin d'invoquer la magie des abysses ;

Guerre

"Par la force des éléments et de la nature, j'invoque le chaos élémentaire afin de semer la destruction ;"

Lumière

Rang 1:

Éloquence: une fois par combat ou par 15 minute, le mage peut soit incanté;

- **Aveuglement:** Le mage pointe une cible à une portée de 5 mètres de lui. Cette cible subit l'effet "aveuglement" pour les 10 prochaines secondes.
- **Ralentissement:** Le mage pointe une cible à une portée de 5 mètres de lui. Cette cible subit l'effet "coup-jarret" pour les 5 prochaines minutes.

Rang 2:

Commande: une fois par combat ou par 15 minute, le mage peut soit incanté;

- **Balayage:** une cible à 5 mètre de lui reçoit l'effet "basculer"
- **Échappement:** une cible à 5 mètres du mage doit échapper un objet au choix du mage que la cible tient dans une de ses mains.

Confort: une fois par combat ou par 15 minute, le mage peut soit incanté;

- **Bouclier arcanique (M) :** Les points de vie d'une cible à portée du mage est temporairement augmenté de 3 point de vie pendant les 5 prochaines minutes.
- **Lumière d'espoir:** Les mages enlèvent tous les effets néfastes d'une cible à portée de lui.

Mobilité accrue: une fois par combat ou par 15 minutes, le mage peut soit incanté;

- **Téléportation :** Le mage se téléporte lui-même et un allié à portée de lui vers un lieu à 10 mètres de lui. Les deux doivent se téléporter au même endroit. Le mage ne peut pas être bloqué par des personnes ou des objets, mais il doit se déplacer d'une manière qu'il n'interrompt pas la cour du jeu.
- **Invisibilité (M):** Le mage enchante une cible à portée de lui. La cible devient invisible pendant 5 minutes. Lorsque Invisible, la cible doit pointer deux doigts vers le ciel afin d'aviser "qu'il n'est pas là". La cible redevient visible s'il entreprend une action autre que marcher (exemple: courir, voler un objet, parler, attaquer, utiliser une habileté, incanter un sort, etc).

Méfiez-vous des yeux de l'aubergiste, car les légendes disent qu'il peut voir les spectres dans son auberge.

Rang 3:

Éclat dynamique (M) : Le mage enchante soi-même. Pour les 5 prochaines minutes, le mage peut renvoyer une fois un dommage subi. Le dommage subi est réduit à 1, mais la cible reçoit tout de même le dommage original en plus qu'il devienne magique. Il peut seulement utiliser l'habileté s'il survit à l'attaque. Ne peut pas renvoyer un dommage déjà renvoyé.

Guérison suprême: une fois par combat ou par 15 minute, le mage peut soit incanter :

- **Résurrection :**Le mage ramène à la vie une cible à portée de lui. La cible revient à la vie à 4 points de vie et ne subit pas de l'effet néfaste "convalescence".
- **Cercle de soins (lumière) :** Le mage soigne de 3 points de vie tout être vivant à 2 mètres de rayon de lui à la fin de son incantation.

Puissance élémentaire (M) : une fois par combat ou par 15 minutes, le mage enchante une cible à portée de lui. Pour les 10 prochaines minutes, la cible gagne 3 points d'armure supplémentaire.

Rang 4:

Colonne de feu: Le mage pointe une cible à 5 mètres de lui. La cible et 3 autres cibles situées à 2 mètres subissent 3 dommages magiques.

Fracassement :Le mage pointe des cibles à une portée de 10 mètres de lui. Le mage convoque la tempête élémentaire de la toile arcanique et fait subir aux cibles les effets suivants. Le mage pointe un total de 5 cibles qui subissent soit "brise-bouclier" ou "désarmement". (*explication : le mage peut décider de cibler 5 boucliers pour faire 5 brise-bouclier, 5 armes pour faire désarmement, 3 armes et 2 boucliers, etc. Le mage n'est pas obligé de pointer 5 cibles non plus, il peut cibler 3 cibles et désarmer les 3 cibles tout en brisant 2 de leurs boucliers.*)

Ombre

Rang 1:

Art obscur: une fois par combat ou par 15 minute, le mage peut soit incanté;

- **Animation des morts :**Le mage cible deux cadavres qu'il peut voir à une portée de 3 mètres de lui. Pendant les 15 prochaines minutes, les cibles se relèvent en mort-vivant (zombie) et doivent obéir aux ordres offensifs du mage. Les morts-vivants possèdent 3 points de vie et chacun de ces coups frappés à 1 (peu importe son arme), il ne peut pas courir et il ne peut pas utiliser d'habileté (subissent l'effet "coupe-jarret").
- **Communication avec les morts:** Après d'avoir incanter le sort, pendant les 5 prochaines minutes, le mage peut communiquer à un cadavre à sa portée. La question posée par le mage doit être une question répondue par oui ou non, le cadavre est obligé de répondre la vérité. Dans la situation où le cadavre ne connaît pas la réponse à la question, il doit dire au magicien qu'il ne connaît pas la réponse et celle-ci compte comme une question répondue.

Rang 2:

Coup de vent: une fois par combat ou 15 minutes, le mage pointe une cible à 5 mètres de lui. Cette cible et 2 autres à 1 mètre de lui subissent 1 dommage et l'effet d'un coup puissant. Le mage doit prononcer: "Coup de vent, vous trois, 1 dommage puissant!".

Morsure du basilisk (M): une fois par combat ou par 15 minutes, le mage enchante une cible à portée de lui. Pendant les 5 prochaine minute, la cible peut frapper une adversaire afin de l'endormir pendant 1 minute. Ce coup doit être porté **avec une arme courte** et il doit prononcer: "Morsure du basilisk, sommeil 1 minute!"

Ravage: une fois par combat ou par 15 minute, le mage peut soit incanté;

- **Boule de feu :**Le mage pointe une cible à 5 mètres de lui. Cette cible et 2 autres cibles à 1 mètre d'elle 2 dommages magiques.
- **Chaîne d'ombre d'Azathoth:** Le mage pointe une cible à une portée de 10 mètres de lui. Cette cible et une autre cible subissent 1 dommage magique et subissent l'effet "Enchevêtrement" pendant les 15 prochaines secondes.

Rang 3:

Absorption arcanique: une fois par combat ou par 15 minutes, le mage pointe un cible à 5 mètres de lui et lui inflige 2 dommages. Le mage ensuite regagne un utilisation d'une habilité niveaux 3 et moins qu'il a déjà utilisé.

Damnation: une fois par combat ou par 15 minute, le mage peut soit incanté;

- **Faiblesse extrême :**Le mage pointe une cible à 5 mètres de lui. Pendant les 5 prochaines minutes, tout coup porté par la cible frappe à 1 et subit l'effet "coupe-jarret". Son dommage est réduit à 1 peu importe s'il bénéficie d'une habileté ou effet bénéfique qui augmente son dommage.
- **Silence :** Le mage pointe une cible à 10 mètres de lui. La cible subit l'effet "silence" pour les 5 prochaines minutes.

Invocation occulte: une fois par combat ou par 15 minute, le mage peut soit incanté;

- **Chevalier cadavérique :** Le mage pointe un cadavre à une portée de 3 mètres. Pendant les 15 prochaines minutes, le cadavre se relève en Champion cadavérique (morts-vivants) et doit obéir aux ordres offensifs du lanceur. Le revenant possède 7 points de vies, elle frappe au dommage de son arme et elle peut courir et se battre à sa pleine capacité, mais ne peut pas utiliser ses habiletés. De plus, la cible peut manger un cadavre durant 15 secondes pour regagner 2 points de vie, autant de fois qu'elle veut, mais seulement une fois par cadavre.
- **Invocation de goules:** Le mage pointe trois cadavres qui voient à 3 mètres de lui. Pendant les 15 prochaines minutes, les cadavres se relèvent en goule (morts-vivants) et doivent obéir aux ordres offensifs du mage. Les goules possèdent 5 points de vie et leurs coups font les dégâts de l'arme. Les goules peuvent courir, mais ne peuvent pas utiliser ses habiletés.

Rang 4:

Pacte infernal : Le mage pointe une cible à une portée de 5 mètres. Le mage convertit de sa propre vitalité afin de puiser de l'énergie destructrice de la toile arcanique. Pour chaque point de vie que le mage s'enlève, la cible subit 2 fois le nombre en dommage magique.

Guerre

Rang 1:

Puissance arcanique: Une fois par combat ou par 15 minute, le mage peut soit;

- **Frappe magique (M):** Le mage s'enchanté soi-même. Son prochain coup donné inflige 1 dommage magique additionnel. Une fois que le coup est porté, que le coup touche sa cible ou non, le sort est utilisé.
- **Flèche magique:** Le mage pointe une cible visible à une portée de 5 mètres, cette cible subit 1 dommage magique.

Rang 2:

Armure du mage (M): Une fois par combat ou par 15 minutes, le mage enchante une cible à portée de lui. Pour les 5 prochaines minutes, le maximum de points de vie de la cible est augmenté de 2 et il gagne 1 point d'armure.

Rune de force (M) : Une fois par combat ou par 15 minutes, le mage enchante 2 cibles à portée de lui. Pendant les 5 prochaines minutes, les cibles gagnent une utilisation d'une habileté au choix du Mage. Le mage doit choisir entre désarmement et bascule.

Frappe éthérique: une fois par combat ou par 15 minutes, le mage enchante son arme. Après l'incantation, le mage a 10 secondes afin de porter un coup. Son coup porté inflige +1 dommage précis, s'il touche son adversaire, le mage gagne une utilisation de l'habileté esquive pendant les 5 prochaine minutes (effet bénéfique de type habileté).

Rang 3:

Défense arcanique: une fois par combat ou par 15 minutes, le mage répare tous les points d'armure d'une cible à portée de lui. De plus, si la cible a un bouclier brisé, celle-ci est aussi réparée.

Rang 4:

Surge arcanique (M) : Le mage enchante lui-même. Pendant les 5 prochaines minutes, tous coups donnés par le mage frappent à +1 et tous les coups touchés lui redonnent 1 point de vie. Il est impossible de donner ou transférer cette habileté à un personnage autre que soi-même.

Système de forge

Armes : Il est possible de plaquer/forgé toutes les armes mentionnées dans la section des armes à l'exception des javelots, des flèches et des armes de jet. Pour utiliser les habiletés d'une arme forgée, il est nécessaire de l'avoir en main au moment de son utilisation.

Bouclier : Il est possible de forger tout type de bouclier.

Armures : Il est possible de forger tout type d'armure. Il est possible de porter 1 seule armure forgée à la fois. *Par exemple, il n'est pas possible d'avoir un casque en fer bleu en plus de brassards en argent.*

Échange d'armes ou d'armures plaquées/forgées : Toute arme ou armure plaquée/forgée est représentée par un bandeau d'une couleur spécifique. Il suffit de transférer le bandeau de l'arme/armure initiale (forgée), appartenant au joueur, vers une autre arme/armure correspondant à la catégorie d'arme/armure afin de transférer l'objet forgé. En aucun cas il n'est possible de prendre l'objet appartenant au joueur, uniquement le ruban. a

Coût de fabrication

Type d'arme	Placage	Forgeage
Arme courte	4 pépites	12 pépites
Arme bâtarde	7 pépites	21 pépites
Arme d'hast	10 pépites	30 pépites
Lance	7 pépites	21 pépites
Bouclier petit		7 pépites
Bouclier moyen		14 pépites
Bouclier grand		21 pépites
Armure légère		7 pépites
Armure intermédiaire		14 pépites
Armure lourde		21 pépites

Les métaux

Argent (Blanc)

Considéré depuis l'aube des temps comme étant le métal sacré, l'argent est le métal favori des religieux pour sa capacité à canaliser les énergies divines. Durant la conquête des races sauvages, les forgerons de nain ont découvert un alliage d'argent aussi solide que l'acier qui ne sacrifie pas les capacités mystiques de celui-ci.

- Arme : Toute arme en argent est dévastatrice pour les créatures surnaturelles de ce monde. Une arme en argent frappe à bénie.
- Bouclier : Le bouclier en argent soigne les blessures de l'autrui. Une fois par combat ou 15 minutes, le joueur dit "bouclier d'argent" et soigne une cible touchée de 1 point de vie.
- Armure : L'armure en argent permet au porteur de purifier sa propre force vitale. Le porteur ne peut plus subir l'effet maudit ni subir les effets néfastes d'une malédiction.

Mithril (vert)

Incroyablement léger sans pour autant perdre de résistance par rapport à l'acier, le mithril est un alliage vert de divers métaux utilisés principalement dans les guerres d'embuscade. En raison de sa légèreté et de son confort, nombre d'officiels aiment porter une armure de mithril et elles sont extrêmement prisées chez les nobles.

- Arme : Les 3 premiers coups, par combat, avec cette arme sont des dégâts précis.
- Bouclier : Un bouclier de mithril est si léger qu'il n'entrave pas les mouvements de son porteur. Le porteur gagne une utilisation de l'habileté esquive.
- Armure : Une armure de mithril est si légère qu'elle n'entrave pas les mouvements de son porteur. Un personnage portant une armure en mithril peut porter une armure d'une catégorie supérieure si celle-ci correspond au critère. (*Exemple : Vincent est un roublard, son armure est limitée au port d'armure légère. Il porte une cotte de mailles en mithril, il peut maintenant porter de l'armure intermédiaire tant que son armure est en mithril*)

Adamantine (noire)

Le métal le plus résistant connu sur les terres de Pendragon est également un des métaux les plus lourds. Sa solidité n'a d'égale que sa rareté, ce qui en fait un métal dont seuls les plus forts peuvent avoir la chance de manier.

- Arme : Une arme en adamantine est incroyablement solide et son poids peut être utilisé comme une masse pour détruire un bouclier. Une arme en adamantine donne une utilisation supplémentaire par combat de l'habileté Brise-bouclier avec l'arme.
- Bouclier : Un bouclier en adamantine est quasiment indestructible. Une fois par combat ou 15 minutes, un bouclier en adamantine donne une Sauvegarde contre l'habileté Brise-bouclier.
- Armure : Une armure en adamantine donne une protection effroyable. Une armure en adamantine donne 1 point d'armure supplémentaire qui dépasse le maximum de points d'armure possible.

Fer bleu (bleu)

Nul ne comprend véritablement pourquoi le fer bleu irradie d'énergie magique de manière similaire à l'éther, mais cette propriété en fait indiscutablement une ressource prisée de tous. Le fer bleu est moins résistant que l'acier, mais sa capacité à rendre l'art de la magie accessible à tous dépasse de loin ce léger inconvénient.

- Arme : Toute arme fabriquée en fer bleu permet de canaliser l'énergie magique environnante. De plus, une arme de fer bleu permet d'emmagasiner un sort de rang 1. Un mage peut lancer un sort de rang 1 sur l'arme en fer bleu. Une fois par 15 minutes ou par combat, le porteur de l'arme peut incanter le sort et faire son effet. L'arme garde son sort jusqu'à ce qu'un nouveau sort soit lancé sur l'arme. Il est nécessaire d'avoir l'arme en main au moment de lancer le sort.
- Bouclier : Un bouclier en fer bleu renvoie les sorts des mages. Le bouclier en fer bleu renvoie le premier sort lancé sur son possesseur (offensif ou non) par combat ou 15 minutes (lire l'habileté "Miroir"). Un bouclier en fer bleu est maniable par un magicien.
- Armure : Le fer bleu est un matériau qui absorbe la magie environnante. Une armure en fer bleu donne une utilisation supplémentaire de l'habileté Sauvegarde une fois par combat ou 15 minutes. Une armure en fer bleu permet à un mage de porter de l'armure (port de l'armure lourde).

Système d'alchimie

Utilisation d'une potion :

Il existe 2 modes d'utilisation pour une potion. Le mode d'utilisation d'une potion est précisé à la suite du nom de la potion (entre parenthèses). Voici les 2 modes en question.

Ingestion : La potion doit être bue en entier pour prendre effet. Elle peut être mélangée à un breuvage. Une potion ne peut affecter qu'une personne, qu'elle soit bue directement ou mélangée dans un breuvage. Il est toutefois possible de mettre 2 doses de potion/poison dans un seul breuvage pour affecter deux personnes. Une personne doit être consciente pour boire une potion.

Blessure : La potion doit être appliquée sur une arme et affecte la cible du prochain coup (la potion est perdue si l'attaque manque). Une potion appliquée sur une arme reste 30 minutes ou jusqu'à son utilisation.

Ingrédients alchimiques :

Les ingrédients alchimiques sont représentés par des bâtons de bois peinturé (style popsicle). Ils sont disposés sur le terrain de jeu durant les moments hors jeu par l'animation. Tous les personnages peuvent récolter les ingrédients, mais seuls ceux ayant les compétences requises peuvent les utiliser.

Nom	Couleur
Muguet sanguin	Rouge
Fenouil des marais	Bleu
Ail des ours	Jaune
Marguerite solaire	Orange
Champignons fantômes	Mauve

Potion niveau 1 :

Antidote (Ingestion)

Effet : L'antidote neutralise immédiatement tous les effets néfastes.

Ingrédients : 1 x Muguet sanguin, 1 x Fenouil des marais et 1 x Marguerite solaire

Durée : instantanée

Communion avec les morts (Ingestion)

Effet : La moitié de la potion doit être bue par le mort que l'on souhaite questionner et l'autre par celui qui posera les questions. L'utilisateur peut communiquer avec le mort pendant cinq minutes. Durant la durée de l'habileté, le mort se souvient des 30 minutes avant sa mort, mais n'est pas obligé de lui dire la vérité.

Ingrédients : 1 x Champignon fantôme et 1 x Ail des ours

Durée : 5 minutes

Hémorragie (Blessure)

Effet : Le prochain coup porté par l'arme causera 1 dommage **de plus avec possibilité de dépasser le maximum de l'arme**. L'effet est annoncé en prononçant l'effet du coup suivi de « 5 Hémorragies ».

Ingrédients : 1 x Muguet sanguin et 1 x Fenouil des marais

Durée : prochain coup

Soin (Ingestion)

Effet : La personne buvant cette potion régénère 2 points de vie qu'elle avait perdus.

Ingrédients : 3 x Marguerites solaires

Durée : instantanée

Sommeil (Ingestion)

Effet : Celui qui boit cette potion tombe dans un profond sommeil pour la durée. Il n'a alors aucunement conscience de ce qui se passe autour de lui. Si la victime subit des dommages, elle se réveille.

Ingrédients : 1 x Ail des ours, 1 x Fenouil des marais et 1 x Champignon fantôme

Durée : 5 minutes

Potion niveau 2 :

Fortitude (Ingestion)

Effet : Celui qui boit cette potion gagne instantanément 2 points de vie avec la possibilité de dépasser son maximum habituel. Le point de vie en excès disparaît lorsque les effets de la potion prennent fin ou lorsque l'utilisateur les perd.

Ingrédients : 1 x Muguet sanguin, 2 x Marguerites solaires et 1 x Ail des ours

Durée : 15 minutes

Curare (Blessure)

Effet : Le prochain coup porté par l'arme paralysera le membre touché pour 15 minutes ou la fin du combat, mais n'appliquera pas les dégâts normaux de l'arme. L'effet est annoncé comme l'habileté tranche-membre.

Ingrédients : 2 x Champignons fantômes, 2 x Muguets sanguins

Durée : 30 minutes sur l'arme

Peau de pierre (Ingestion)

Effet : L'utilisateur bénéficie de 1 point d'armure (pouvant dépasser son maximum). Toutefois, il ne peut pas porter d'armure durant la durée de la potion.

Ingrédients : 2 x Ails des ours, 1 x Fenouil des marais et 1 x Marguerite solaire

Durée : 15 minutes

Potion de vérité (Ingestion)

Effet : La personne buvant cette potion est obligée de répondre la vérité à toute question qui lui est posée. Elle ne peut ni garder le silence ni perdre du temps.

Ingrédients : 1 x Fenouil des marais, 1 x Ail des ours et 1 x Champignon fantôme

Durée : 5 minutes

Potion niveau 3 :

Protection (Ingestion)

Effet : Celui qui boit cette potion bénéficie d'une sauvegarde utilisable dans les 15 prochaines minutes.

Ingrédients : 3 x Ails des ours, 2 x Fenouils des marais et 1 x Muguet sanguin

Durée : 15 minutes

Guérison (Ingestion)

Effet : Celui qui boit cette potion récupère instantanément tous ses points de vie.

Ingrédients : 4 x Marguerites solaires, 1 x Muguet sanguin et 1 x Fenouil des marais

Durée : instantanée

Regain (Ingestion)

Effet : La personne buvant cette potion regagne l'usage d'une habileté ou un sort déjà utilisé.

Ingrédients : 2 x Fenouils des marais, 2 x Ails des ours et 2 x Muguets sanguins

Durée : instantanée

Al-Kahest (Ingestion)

Effet : Celui qui ingère ce poison se voit pris d'une douleur intense à l'intérieur de lui et souffre pendant 1 minute. Le personnage meurt si aucun antidote n'est pris à la fin de cette minute.

Ingrédients : 4 x Champignons fantômes et 2 x Muguets sanguins

Durée : 1 minute.

Ressources

Voici un tableau qui vous montre les ressources communes de Pendragon.

Nom	Prix en pièce de cuivre	Image
Pièce de cuivre	1	
Pièce d'argent	10	
Pièce d'or	100	
Pépite d'or	10	
Coquillage	4	
Adamantine	10	
Argent	6	
Mythril	8	

Fer bleu	12	
Muguet sanguin	4	
Fenouil des marais	4	
Ail des ours	5	
Marguerite solaire	5	
Champignons Fantômes	6	
Éther	3	
Éther bleu	P/ D	
Petit Diamant	P/ D	

Petit Diamant rouge P/ D



Petit Diamant bleu P/ D



Moyen Diamant P/ D



Moyen Diamant rouge P/ D



Moyen Diamant bleu N/ D



Gros Diamant N/ D



Fragment de Mal Pierre N/ D

