

Royaume Pendragon

Livre du joueur 2025



Rédigé par :

Fabien Beignet

Francis Bousquet

Shawn Jarry

Kevin Latour-Lachapelle

Collaboration:

Julie Gomes Zacharias Rodolfo

Lancelot Morel

Frederick Taylor

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 aussi 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 habiletés que vous comptez utiliser.

Lors des événements de Pendragon, vous incarnerez un personnage que vous aurez créé 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 sera encore plus plaisante si votre personnage est basé sur des qualités, des défauts, des ambitions personnelles, des conceptions de la vie et de la réalité et une appartenance religieuse. Il est déconseillé de créer un personnage uniquement sur ses habiletés ! Celles-ci doivent vous aider à accomplir les objectifs de votre personnage ! Votre personnage peut être totalement en désaccord avec votre personnalité dans la vie réelle ou vous pouvez lui trouver des qualités et des défauts singuliers qui rendront votre jeu de rôle plus convaincant et apprécié par les autres joueurs. Votre imagination est la seule limite !



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.....	9
Règles des blessures et d'inconscience.....	11
Règles de fouille des corps	12
Règles d'effets et protections en combat	13
Système de combat.....	14
Points de vie	14
Point d'armure	14
Bouclier.....	16
Les armes.....	17
Dégâts	19
Effets néfastes	20
La mort et l'inconscience	22
Système de magie.....	23
L'Univers de Royaume Pendragon	24
Histoire	24
Les cinq nations.....	26
Les huit divinités	29
Création de personnages	38
Les groupes.....	39
Bataillon de Draigen	40
Boucliers d'Ähna'har	43
Ordre d'Hymerion	46
Histoire	47
Les Cinq Familles de l'Ordre d'Hymerion	48
Relations politiques	49
Les espèces	50
Les classes	54
Guerrier	57
Mage	60



Roublard	64
Artisan	67
Clerc	71
Druide	76
Niveau 1	76
Occultiste	80
Système de forge	85
Système d'alchimie	91
Liste des potions :	92
Liste des poisons :	93
Liste de recettes perdues :	94
Liste de poison perdue:	96
Archive	98

Introduction

Bienvenue dans l'univers de *Pendragon*. Il s'agit d'un jeu interactif où les participants incarnent des personnages dans un monde médiéval fantastique. Les joueurs donnent 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, de puissants magiciens et autres. Les nombreux personnages qui meublent l'univers 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. Il n'est pas nécessaire d'être un expert pour être capable de participer à un grandeur nature. À *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 l'incarner de son mieux. 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 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'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. Lors de l'inscription sur *Amilia*, il est possible de remplir l'autorisation parentale et la fiche médicale et l'envoyer à la *Maison des Jeunes de Boucherville* directement en ligne. Toutefois, la *Maison des Jeunes de Boucherville* peut se réserver le droit d'exiger ces mêmes autorisations en format papier le jour de l'inscription si la condition le justifie. Un participant étant dans l'impossibilité de répondre à cette demande peut se faire refuser l'accès à l'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 de Boucherville*.
3. Il est interdit d'avoir une tente mixte ou un dortoir mixte.
4. Il est interdit de quitter le terrain sans avertir les responsables de la *Maison des Jeunes de Boucherville*.
5. Tous doivent donner leur présence à la *Maison des Jeunes de Boucherville*, aux repas, au coucher et au départ du terrain.
6. Durant le jour, mettre de la crème solaire au besoin 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 prévue à cet effet (tente ou bâtiment).



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 volontairement à la tête ou aux parties intimes d'une autre personne.
3. Il est interdit de pointer avec une arme autre qu'une lance, à moins que cette arme n'ait été approuvée par les responsables de la *Maison des Jeunes de Boucherville* avant l'événement.
4. 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.**
5. Aucun contact physique entre les participants n'est accepté (pousser ou bloquer un participant avec son corps est interdit)
6. Les combats doivent avoir lieu dans un lieu 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.
7. Tout joueur « sonné » par un coup douloureux peut arrêter le combat pour prendre quelques instants de repos. ATTENTION : LE HORS-JEU EST PERMIS UNIQUEMENT POUR D'EXCELLENTEs RAISONS.
8. Lorsqu'un personnage tombe inconscient en combat, il peut se retirer 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.
9. Il est interdit de monter dans les arbres et sur les bâtiments.
10. Sauf en cas de nécessité de hors-jeu, tels qu'un sentier accidenté ou une raison de sécurité, les lampes torches sont interdites. Ainsi, utiliser une lampe de poche parce que l'on pense être suivi en jeu n'est pas une bonne raison et sera sanctionné. Dans une situation permise, elles doivent être pointées vers le sol. Cependant, il est permis d'avoir une lanterne ou autre source de lumière en jeu si l'objet est décorum.



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 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 informer l'équipe d'animation 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. Toute habileté et sort utilisés doivent être nommés lors de leur utilisation. Dans le cas où l'habileté nécessite un coup, elle doit être nommée lorsque le coup est porté. Dans le cas où l'habileté ou le sort a une incantation, elle doit y être nommée après. Ceci est nécessaire pour que tous comprennent ce qui se passe lors d'un combat ou d'une scène.
2. Tous les dégâts doivent être mentionnés à haute voix à son adversaire. S'ils ne sont pas mentionnés, le joueur les recevant ne perd pas de points de vie ou de point d'armure. **Les flèches font exception à cette règle: elles font toujours 3 précis.**
3. 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 de 1 à la base ou de 4 si l'arme frappe de 2 à la base. Le dégât des lances ne peut pas être augmenté. 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 en mesure de justifier auprès d'un animateur. La seule manière de dépasser la limite est avec une habileté qui le permet dans sa description. Vous pouvez vous référer à la page 19 pour voir toutes les catégories d'armes et leur dégât.
4. Tous les participants doivent connaître les interactions principales que les autres joueurs peuvent avoir avec eux. Pour ce faire, veuillez vous familiariser avec la liste d'habileté.
5. Les combats doivent être réalistes. Les armes doivent être manipulées comme si elles possédaient réellement leur poids et les blessures et la douleur doivent être simulées.
6. Tout personnage ou petit monstre peut se faire attaquer par 4 personnes au maximum en même temps. Seuls les gros monstres (ex. : Golem) peuvent être attaqués par 6 personnes en même temps.
7. Pour que les habiletés de combat soient rétablies, 15 minutes doivent passer sans échange d'attaques physiques ou magiques.
8. 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.



9. 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.

10. Toute arme ou tout bouclier trouvé au sol et ne provenant pas d'un joueur est considéré comme brisé et inutilisable.

11. Les joueurs incarnant des mort-vivants doivent adopter un rôle-play cohérent avec leur personnage.

12. Aucun bâtiment ne peut prendre en feu et brûler tous ses occupants.

13. Un joueur peut avoir à la fois 2 effets bénéfiques différents provenant d'habiletés ou de sorts. Plusieurs effets bénéfiques identiques ne peuvent être cumulés, en aucun cas. Certains effets pourraient augmenter ou diminuer cette limite. Un joueur doit être en mesure d'expliquer son nombre d'effets bénéfiques à un animateur en tout temps. Pour recevoir un effet bénéfique, la cible doit être consentante. Si un personnage reçoit un effet bénéfique alors qu'il avait déjà atteint sa limite, le premier effet reçu est dès lors annulé. Par contre, il est possible de subir un nombre infini d'effets négatifs à la fois. limite établie ci-haut. 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 ou les parties intimes 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 15 minutes après la fin du combat.
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. Ce dernier 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. Un personnage convalescent ne peut pas se battre et ne peut pas courir.
7. Après la période d'inconscience de 15 minutes, le personnage revient avec tous ses 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. Il reprend par après le temps restant d'inconscience.
12. Une personne inconsciente ne peut pas être affectée par des effets néfastes d'habileté ou de sorts reçus lors de son inconscience. Sauf pour certaines exceptions.



Règles de fouille des corps

1. Un personnage inconscient peut être fouillé, bien que ce geste soit généralement mal vu. Pour fouiller, vous devez le faire physiquement (avec respect et consentement préalable hors-jeu).
2. Si le dépouilleur fouille pendant une minute complète, il peut demander au joueur inconscient de lui remettre un type de possession de son choix (ex. : argent, potion, objet magique). Le joueur doit alors lui donner cet objet.
3. Un personnage peut se faire voler toutes ses ressources, comme son argent, une potion, ou un objet magique ou spécial.
4. Les armes et les objets personnels ne peuvent pas être volés. Par contre, tout objet personnel servant à dissimuler des éléments en jeu peut être ouvert pour voler le contenu.
5. **Tous les objets pouvant être volés doivent en tout temps se trouver sur la personne et être facilement accessibles par n'importe qui.** Les ressources doivent donc être rangées dans une poche de pantalon accessible, une bourse, un sac, etc.
6. **Il est interdit de dissimuler ces objets dans des bottes, des bas, des sous-vêtements, des poches intérieures ou tout autre endroit difficilement accessible.**
7. **Il est strictement interdit de les laisser dans sa tente ou de les cacher ailleurs sur le terrain.**
8. Tous les objets pouvant être volés doivent être remis à la *Maison des Jeunes de Boucherville* à la fin d'un scénario.
9. Pour les objets magiques qui sont représentés par des objets personnels, on ne vole que le marqueur indiquant que l'objet est magique. Il faut mettre immédiatement le marqueur sur l'objet de remplacement.
10. L'équipe d'animation demande, pour le plaisir de tous les joueurs, de ne pas tuer une personne à répétition afin de collecter toutes leurs ressources. Cette règle existe dans l'optique de l'honneur et du respect.



Règles d'effets et protections en combat

1. Toute habileté associée à un coup doit être annoncée en même temps que le coup est donné.
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 ». Sauf pour certaines exceptions.
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. Le personnage n'est donc pas protégé des effets pouvant être associés aux dégâts reçus, à moins que ce ne soit explicitement souligné dans la description de la protection.
4. Aucune combinaison d'habiletés n'est permise, sauf dans des cas précisés.
5. Toute incantation de sort ou de prière doit être prononcée **fort, clairement** et de façon **articulée**.



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 soustrait les dommages encaissés lors d'un combat selon les points de dégâts des différents coups et sortilèges.

Points 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 et peuvent l'augmenter avec des effets de certaines habiletés, sorts ou effets. **Tous les personnages commencent avec 5 points de vie.** Lorsqu'un personnage reçoit des dommages, il les soustrait de ses points de vie s'il n'a pas d'armure pour se protéger. Les dommages **magiques** et **précis** passent à travers les points d'armures, donc ils se soustraient directement des points de vie.

Point d'armure

Les points d'armure déterminent la résistance de votre armure, sa capacité à vous protéger des coups. Les points d'armures agissent de la même manière que des points de vie. Si un joueur ayant 5 points d'armure mange une attaque de 2 dommages, il perd 2 points d'armure.

Les points d'armure sont toujours brisés avant les points de vie. De plus, certains types de dégâts permettent de traverser l'armure. Dans ce cas, les dégâts sont appliqués directement aux points de vie. Ces types de dégâts seront décrits dans la section « Types de Dégâts » du *Livre du Joueur* à la page 20.

Un joueur ne peut en aucun cas avoir plus de 5 points d'armure, peu importe la source.

Pour avoir le point d'armure accordé aux membres, le joueur doit avoir de l'armure sur quatre membres différents. L'équipe d'animation peut se permettre de refuser le point d'armure si elle juge l'armure insuffisante.

Toute fausse armure ou armure faite maison sera soit considérée comme une armure de « mauvaise qualité ». Il lui sera attribué un seul point d'armure ou aura un nombre de points d'armure conforme à son type si sa qualité est vérifiée et acceptée par l'équipe d'animation à chaque début de scénario. Cela peut se faire dans le serveur *Discord* du *Royaume Pendragon* ou au début du scénario participer.



Le type d'armure est déterminé par l'armure portée au torse. Ainsi, un personnage ayant un torse en cuir et des membres en plaques sera considéré comme portant une armure de type léger et vice-versa.

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

Intermédiaire : Cotte de mailles, armure de cuir plaquée

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

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



Bouclier

Les boucliers protègent contre tous les coups qu'ils interceptent. Ils bloquent également les habiletés, sauf indication contraire dans la description de celles-ci. Cependant, ils ne peuvent pas bloquer les sorts.

Un bouclier porté sur soi mais non tenu en main, par exemple accroché dans le dos, n'offre aucune protection : les coups portés à cet endroit comptent dans les points de vie.

Il est permis d'avoir un bouclier dans chaque main. Dans ce cas, le joueur est très bien protégé, mais il ne peut pas porter d'arme pour attaquer.

Un bouclier peut être brisé par l'habileté *Brise-Bouclier* et devra alors être réparé avant de pouvoir être utilisé à nouveau. Un bouclier brisé est inutilisable tant qu'il n'a pas été réparé par un forgeron.

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

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



Les armes

Les armes utilisées dans les scénarios de *Pendragon* sont des répliques conçues pour simuler les querelles et les guerres médiévales.

Comme vous vous en doutez, il ne s'agit évidemment pas de vraies armes. Leur objectif est de recréer des combats et des blessures de manière sécuritaire.

Pour être réglementaire, une arme ne doit pas causer de douleur à un adversaire lors des frappes.

Si vous souhaitez utiliser une arme personnelle, vous devez vous assurer qu'elle est sécuritaire pour les autres joueurs. Une vérification obligatoire sera effectuée sur le terrain pour toutes les armes.

En ce qui concerne les dimensions, veuillez consulter le tableau *Catégories d'armes* pour connaître les longueurs acceptées.

Chaque type d'arme doit respecter les dimensions et usages traditionnels. Les armes hybrides conçues uniquement à des fins de combat déloyal ou irréaliste seront refusées.

Règlement spécifique :

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 utilisées dans le même combat. Pour toutes autres armes de jet, que ce soit un javelot ou un couteau de lance, 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.
4. Les lances infligent 2 dégâts, qui ne peuvent pas être augmentés de quelque façon que ce soit. Il est impossible d'utiliser des habiletés avec une lance, sauf celles qui changent le type de dégâts. Cependant, le montant des dégâts reste inchangé.
5. Les mains qui tiennent une arme d'hast doivent être séparées au minimum de 40 cm afin d'infliger un coup. De plus, les "coups-piston" avec les lances sont interdits. Les "coups-piston" sont des coups donnés avec une main qui tient la lance et l'autre la laisse glisser pour faciliter un coup.
6. Les flèches et les armes de jets lancés font des dégâts **précis**.



7. Dans le but 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.

8. 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.

Catégorie d'armes

Type d'arme	Dégâts à une main	Dégâts à 2 mains	Dégâts si lancés	Taille de l'arme
Arme courte	1	-	N/D	20 à 90 cm
Arme longue	1	2	N/D	91 à 115 cm
Arme deux mains	0	2	N/D	116 à 180 cm
Arme d'hast	0	2	N/D	150 à 200 cm
Lance	N/D	2	N/D	121 à 240 cm
Javelot	1	1	2	91 à 120 cm
Flèche	-	-	3	45 à 76 cm
Armes de jet	1	-	1	20 à 30 cm

Les armes légendaires

Les armes légendaires sont des armes spéciales fournies par l'équipe d'animation. Ces armes magiques ont des pouvoirs spéciaux et uniques à chacun et leurs dégâts sont en tout temps magiques. Le dommage fait par les armes légendaires ne peut pas, en aucun temps, être augmenté ou diminué, peu importe la source.

Les armes légendaires sont des artefacts secrets qui doivent être découverts et créés en jeu. Une fois découverts, leurs effets et habilités seront décrits ci-dessous.



Dégâts

Un personnage ordinaire peut augmenter ses points de dégât d'un maximum de 2, peu importe la combinaison d'habiletés ou d'effets utilisée.

Par exemple, si une arme inflige 1 point de dégâts de base, elle pourra infliger un maximum de 3 dégâts. Si elle inflige 2 de base, elle pourra monter jusqu'à 4.

Certaines habiletés ou sorts spéciaux peuvent permettre de dépasser cette limite. Dans ce cas, le joueur doit être en mesure de justifier ses dégâts s'il en est question.

Type de dégâts :

Certains types d'habiletés permettent à un joueur d'infliger des dégâts spéciaux. Il est important de bien connaître les différents types de dégâts et leurs effets. Tout dégât sans spécification est considéré comme normal et peut donc être bloqué par les points d'armure.

Béni:

- Inflige des dégâts massifs aux monstres
- Doit être clairement annoncé lors de l'attaque : « 1 Béni ! »

Magique:

- Ignore les points d'armure (les traverse)
- Doit être clairement annoncé lors de l'attaque : « 1 Magique ! »

Précis:

- Ignore les points d'armur
- Ne peut pas être esquivé
- Doit être clairement annoncé lors de l'attaque : « 1 Précis ! »

Divin:

- Si le coup touche une cible ennemie, l'attaquant récupère 1 point de vie
- Inflige des dégâts massifs aux monstres
- Doit être clairement annoncé lors de l'attaque : « 1 Divin ! »

Hémorragique

- Dépasse le maximum de dégâts d'une arme de 1
- Doit être clairement annoncé lors de l'attaque : « 5 Hémorragique ! »



Effets néfastes

Un personnage touché par un effet doit obligatoirement faire son effet pour la durée citée par le lanceur. Certaines habiletés, comme Convalescent ou Maudit, ont toujours le même temps fixe. Afin de connaître différents effets, référer à la liste suivante.

Type d'effets néfaste :

Attraction : Le personnage avance brusquement de 5 mètres en direction du lanceur.

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

Bascule : La personne doit tomber par terre et faire un arrêt au sol. Ses deux omoplates doivent toucher le sol.

Brise-Bouclier / Brisé! : Le bouclier touché ne peut pas être utilisé jusqu'il soit réparé par un forgeron.

Censure: Le personnage ne peut plus parler et ne peut pas activer d'habiletés ni de sorts tant qu'il est affecté.

Convalescence : La durée de l'effet est de 15 minutes moins le temps à l'inconscient du personnage avant d'être revenu à la vie. Cet effet néfaste ne peut pas être enlevé par une habileté ou une potion, sauf s'il est indiqué le contraire.

- Le personnage ne peut plus courir pour la durée.
- Le personnage ne peut plus combattre pour la durée.
- Le personnage ne peut pas fouiller.

Désarmement : Le personnage doit laisser tomber son arme devant lui.

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

Faiblesse extrême : Pour les 5 prochaines minutes, le personnage ne peut pas courir (comme l'effet **Ralentissement**) et le dommage maximal que le personnage peut infliger est de 1.

Maudit : Le personnage, **autant vivant que mort**, ne peut plus se faire soigner pour les 5 prochaines minutes.

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

Peur : Le personnage doit courir vers le sens contraire de la source de la peur et simuler une terreur durant le temps qu'il soit affecté.

Puissant : Le personnage recule brusquement de 3 mètres.



Rage : Le personnage doit attaquer la personne la plus proche de lui autant d'alliés qu'ennemis tant et aussi longtemps qu'il est en rage ou jusqu'à sa mort.

Ralentissement : Le personnage peut seulement marcher pendant la durée indiquée par l'effet.

Tranche-membre:

- Le personnage perd l'utilisation du membre touché par le coup.
- Si le joueur perd un bras, celui-ci doit être placé derrière son dos.
- Si le personnage perd une jambe, il tombe à genoux et ne peut pas se relever sans l'aide d'un autre joueur.
- Il ne peut pas sauter sur une seule jambe, mais peut ramper pour avancer.



La mort et l'inconscience

Lorsqu'un personnage atteint 0 point de vie, il s'effondre sur le sol, inconscient et plongé dans une douleur intense pendant 15 minutes. Durant ce temps, il est incapable de parler, de bouger ou d'entendre ce qui se passe autour de lui. Après cette période d'inconscience, le personnage reprend connaissance avec tous ses points de vie et ses habiletés restaurées, mais il ne garde aucun souvenir des 5 minutes précédant son évanouissement.

Il est également possible de tuer un personnage de façon permanente, mais cela nécessite une raison valable en jeu, validée par le maître de jeu. Dans ce cas, une exécution publique doit être organisée pour marquer cet événement. Par ailleurs, certains événements particuliers ou la rencontre de créatures spécifiques peuvent entraîner des morts définitives.



Système de magie

Pendragon se situe dans un univers médiéval fantastique où la magie est chose commune. Ceux qui possèdent un certain lien avec la magie sont nommés magiciens, mages, sorciers, etc. Ils peuvent la manier et en faire ce qu'ils veulent. La magie est présente dans toutes les sphères de la vie et elle provient d'un domaine céleste : la toile arcanique.

Cette section décrit les restrictions, les règles et les particularités de la magie.

L'incantation des prières et des sorts.

- Les formules des sorts et des prières doivent être clairement énoncées à **voix haute et être compréhensibles** afin que les adversaires puissent l'entendre. Si ces deux critères ne sont pas respectés, un animateur peut annuler l'effet du sort.
- Si un lanceur reçoit du dégât en incantant, son habileté ne fonctionne pas. **Il perd aussi son utilisation pour cette habileté.**
- Sauf indication contraire, un lanceur ne peut pas courir pendant une incantation. Cela inclut les déplacements forcés (coup puissant, bascule, etc.). Donc si un lanceur reçoit un déplacement forcé, celui-ci annule l'habileté. Toutefois, il peut marcher durant son incantation.
- Un lanceur ne peut pas attaquer en incantant, mais peut bloquer.
- Le lanceur doit posséder un focalisateur magique pour pouvoir lancer des sorts ou prières. Un bâton, une baguette magique, un livre, un bouclier ou un bijou sont considérés comme des focalisateurs magiques. Le focalisateur doit avoir un décorum qui correspond à votre personnage (par exemple, un bouclier orné du symbole de votre dieu, un bâton décoré d'os et de plantes, etc.). **Il doit être d'une taille minimale équivalente à la paume de votre main.** Si vous souhaitez utiliser un focalisateur magique qui ne figure pas dans cette liste, il est de votre responsabilité de le faire approuver par l'équipe
- Un joueur doit tenir son focalisateur magique dans la main lors de l'incantation pour pouvoir utiliser toutes ses habiletés
- Un lanceur de sorts ou de prières doit avoir en possession sur lui une liste de ses habiletés qu'il incarne. Celle-ci est nécessaire afin de vérifier et confirmer les sorts d'un lanceur de sort. Il n'est pas obligé de lire ses habiletés pour les utiliser, mais s'il n'a pas l'incantation sur lui, il ne peut pas utiliser le sort.
- **Les incantations des prières peuvent être créées par les joueurs. Cependant, ces incantations doivent être écrites dans son livre et doivent respecter le dieu prié ainsi que le décorum du GN.**



L'Univers de Royaume Pendragon

Histoire

L'Ère du Soleil

Après les bouleversements de l'Ancien Monde, l'ère des ténèbres s'éveilla, marquant mille ans d'obscurité où le voile entre les vivants et les esprits se troubla dans les méandres de la toile arcanique. Cette période engloutit les savoirs ancestraux, plongeant l'humanité dans les cendres de son passé. Seule Zenwa, la déesse suprême, permit à la vie de subsister dans ce monde chaotique.

Le jour où le premier soleil brilla de nouveau signa la fin de l'ère des ténèbres, ramenant les esprits dans leur monde. Toutefois, des fissures entre les mondes perdurèrent, et les esprits continuèrent de tourmenter le royaume des vivants.

Les esprits, êtres nés de la toile arcanique, se révèlent dans une diversité de formes et de manifestations. Souvent, ils revêtent l'apparence de leur ancien corps, mais les âmes les plus puissantes peuvent s'emparer de corps et se métamorphoser en monstruosité et abominations. Toutefois, tous les esprits ne sont pas porteurs de problèmes : certains cherchent à œuvrer pour le bien commun. Perdus dans les méandres du temps et de la mémoire, ils errent, tentant d'accomplir des rêves inachevés, offrant ainsi leur aide au monde, bien que leurs intentions soient parfois voilées par l'oubli.

Bien que rien ne semble pouvoir troubler l'équilibre de cette nouvelle ère de lumière, l'époque actuelle est pourtant marquée par une guerre de conquête sans merci entre les quatre royaumes. Chacun d'eux aspire à s'approprier la magie des esprits afin d'obtenir la victoire finale.

Tous s'accordent à croire que l'issue de ce conflit réside dans la prise d'un territoire reculé : la vallée des rêves. Difficilement accessible, cette terre ancestrale abrite les dernières grandes sources de magie, et demeure le berceau des esprits, des monstres et des abominations oubliées.

Pour assurer la prospérité de leur royaume, chaque nation se prépare à tout pour revendiquer le contrôle de la vallée sacrée.



Les conflits Actuelle

Le retour des trois anciennes factions dans le monde des esprits provoqua la fermeture de la Brèche et ramène l'équilibre spirituel dans la vallée de Vaynor.

Cette victoire éveilla un profond désir de paix entre les cinq territoires, menant à l'organisation d'un grand festival dans la Ville Sacrée, symbole d'unité et d'harmonie retrouvée.

Cependant, en pleine célébration, l'un des royaumes ourdit un complot sombre : des assassins furent envoyés pour mettre fin à l'héritière du Duché de Draigen.

Sa mort fait éclater une guerre sanglante entre les quatre puissances restantes — une guerre aux forces égales, sans vainqueur apparent et sans fin en vue.

Dans cette lutte acharnée, le contrôle des ressources magiques redécouvertes dans la vallée des rêves devint essentiel. Chacune des quatre puissances y dépêcha l'une de ses factions, avec l'ordre de conquérir et de coloniser ce territoire oublié.

Les cinq nations

Le Royaume de Solar

Au lendemain de la fin de l'ère des ténèbres, en l'an 178 A.T., naquit le Royaume de Solar, le premier bastion érigé dans les terres dévastées. Sous la gouverne du premier roi, Treos Âme-Lion, les vastes plaines infestées de monstres furent conquises. Bénis par les dieux et soutenus par les gardiens de l'équilibre, ils repoussèrent les esprits vers leur monde et réussissent à refermer l'une des grandes brèches. Cette prouesse émouvante inspira d'autres hommes à les rejoindre, et bientôt, ils conquièrent les terres fertiles des grandes plaines, érigeant un royaume qui se voulait un sanctuaire pour toutes les espèces intelligentes en quête de refuge. Sous l'égide divine, le royaume aspire à s'agrandir et à épanouir toutes les nations. Leur prédication soutient qu'un jour, le royaume dominera le monde, instaurant ainsi une paix éternelle.

Au sein des terres médiévales, le Royaume de Solar a toujours rivalisé avec l'Union de Monsgreos et l'Enclave d'Abisteria. Leurs armées se sont toujours mesurées avec une égale férocité et les guerres territoriales étaient monnaie courante. Cependant, en l'an 345 A.T., un long hiver mystérieux succéda à l'une des grandes batailles, entraînant une famine qui sévit dans les trois nations une guerre silencieuse. Chacune fut confrontée à un dilemme : nourrir sa population ou entretenir une armée pour se protéger des autres factions.

Le roi Hymérion Ier du nom, sagesse en héritage, consulta ses conseillers et institua avec les grandes familles de noblesse du royaume l'Ordre d'Hymérion pour restaurer l'ordre dans le chaos de la guerre. Grâce à leur intervention, le royaume retrouva la faveur des dieux, qui leur accordèrent des guerriers invincibles, les Sentinelle Éternel et la paix régna de nouveau. Depuis lors, le pouvoir du royaume est considéré comme d'origine divine et incontestable.

Suite à cet hiver maudit, les trois nations ont établi une paix fragile. Tout manquement à cet accord entraîne une alliance immédiate des deux autres territoires pour écraser le fautif. Un point crucial de cette paix réside dans le statut de la vallée des rêves. Toute préoccupation militaire concernant cette vallée est formellement interdite, et les problèmes qui y surgissent doivent être résolus conjointement sous l'égide du Clan du Soleil. Malgré quelques incidents récents, cet accord demeure solidement ancré, car sa rupture pourrait précipiter la chute des trois royaumes.



Le Duché de Draigen

Le duché de Draigen est la nation la plus récente des terres de Pendragon. Il s'étend sur les grandes plaines situées entre le royaume de Solar et l'enclave d'Abisteria.

Ce territoire fut conquis par le Bataillon de Draigen grâce à sa force et à ses prouesses militaires, renversant les anciens nobles qui y régnaient. Bien que cette acquisition soit contestée par les hautes instances des nations voisines, les habitants nouvellement intégrés se montrent fiers de leur nouvelle patrie et défendent leur liberté aux côtés du Bataillon.

Depuis sa fondation, le duché s'affirme comme une nation guerrière en pleine expansion, portée par un peuple farouchement patriotique déterminé à reconquérir l'ensemble de ses terres ancestrales.

La vallée des rêves

En un temps ancien, alors que les ombres des ténèbres enserrait le monde dans leur étreinte funeste, surgit la Vallée des Rêves – un territoire baigné de mystères, cerné par les grandes nations de Pendragon. Jadis, des nomades y trouvèrent refuge durant l'Âge Obscur, et s'enracinèrent dans cette terre isolée. Ce peuple, désormais connu sous le nom de Peuple des Rêves, fut le premier à émerger de l'obscurité de cette époque révolue.

Protégée par ses reliefs escarpés, la vallée demeure difficile d'accès, à l'abri des tumultes du monde extérieur. Ce sanctuaire naturel a préservé les traditions de ses habitants, qui vivent en harmonie avec les esprits. Le Peuple des Rêves entretient une cohabitation pacifique fondée sur un respect profond entre les créatures vivantes, la nature et les entités de l'Autremonde. Ce lien mystique, tissé depuis des siècles, perdure encore aujourd'hui.

Bien que la Vallée ne soit pas reconnue comme une nation par les royaumes voisins, elle est vénérée comme une terre sacrée, intouchable. Seuls les membres du Peuple des Rêves ont le droit d'y résider en permanence. Des avant-postes épars sur le territoire servent de refuges neutres, accueillant les voyageurs étrangers sous la protection bienveillante des anciens esprits.



L'Union de Monsgreos

En l'an 297, l'Union de Monsgreos fut fondée, résultat de la fusion de colonies nichées dans les montagnes du Nord, désireuses de défier la conquête du Royaume de Solar.

Autrefois, ces terres étaient le théâtre de conflits incessants entre clans nains et tribus orcs, en lutte perpétuelle les uns contre les autres. Cependant, face à la perte des montagnes du Sud, tombées sous le joug du royaume de Solar, ces factions se rallièrent sous une même bannière. Cette union permit la construction de citadelles impénétrables dans les hauteurs des montagnes et la création d'armes de guerre d'une ingéniosité sans précédent. Malgré leur faible nombre, leur brillante défensive et leurs machines cracheuses de feu et de fer leur ont permis de résister à toute attaque.

Depuis lors, l'Union de Monsgreos est devenue une nation redoutable, guidée par le progrès et la grâce d'Omno. Leur plus grand rêve est de vaincre un jour le royaume de Solar et ses Sentinelles Éternels, grâce à l'acier et au feu.

L'Enclave d'Abisteria

En l'an 217 A.T., après un funeste accident causé par un mage imprudent qui essayait de défier les lois de la magie, naquit l'enclave d'Abisteria.

Face à cet accident, les âmes vaillantes qui peuplaient cette grande forêt décidèrent d'élire un guide pour veiller sur eux. Celui qui fut choisi pour gouverner nomma cette terre Abisteria. Sous sa sage direction, de multiples écoles de magie furent érigées, afin d'appivoiser les forces arcaniques et de prévenir de nouvelles catastrophes.

Parmi les guides de cette nation se distingue l'elfe Ekkore, la dirigeante actuelle, dont le foyer se niche au cœur de la cité principale. Son amour pour sa patrie est aussi profond que les racines des arbres anciens qui peuplent leurs forêts, veillant avec dévotion sur chaque pierre et chaque âme qui compose l'essence même d'Abisteria. Même après les épreuves de la guerre silencieuse et le long hiver qui ont affaibli leurs terres, elle demeure déterminée à guider son peuple vers la lumière.

Pourtant, malgré leur bravoure et leur sagesse, les autres nations regardent avec méfiance cette terre où la magie continue de fleurir, malgré les blessures encore béantes laissées par l'accident.



Les huit divinités

L'univers de Pendragon contient de nombreuses forces inexplicables, ayant influencé l'existence et la vie. Plusieurs espèces intelligentes vénèrent ces forces et ont fondé un dogme religieux propre à eux. Malgré les différentes voies possibles à la vénération, les 8 êtres supérieurs sont toujours les mêmes.

Ces entités omnipotentes ont toujours été présentes dans le folklore du monde. Les mortels ont dû se rallier aux déités afin de se reconnecter au monde et survivre lors de l'ère des ténèbres. Tous sont d'accord que les huit divinités ont créé les astres, la nature et la civilisation.

Malgré leur présence depuis la conscience des mortels, les entités ne sont pas clairement caractérisées. Depuis l'ère des ténèbres, les mortels ont créé des contes et des légendes sur leurs existences, une religion connue à travers les quatre nations.



Zenwa, la divinité suprême

Dans les temps anciens, Zenwa représentait le concept de l'équilibre dans les terres. Chaque action avait nécessairement des conséquences et elle devait suivre le continuum du temps et de l'espace pour accomplir l'objectif ultime de l'atteinte de l'égalité parfaite. Ne voulant pas créer de débalancement entre chacune des divinités, Zenwa n'a jamais voulu s'élever parmi toutes les divinités au rang de divinité suprême, craignant des représailles des autres divinités. Zenwa s'est donc contenté de régner sur le royaume des rêves, endroit où la vie et la mort se rencontrent.

D'après les légendes, lorsqu'une âme quitte son corps matériel, elle se dirige vers le monde des rêves pour y rencontrer Zenwa, qui sert alors de juge afin de déterminer si l'âme doit revivre dans un nouveau corps, ou souffrir pour le restant de l'existence. Étant l'entité la plus impartiale, elle fut assignée à cette tâche par les autres divinités.

Depuis la création de la faille entre le monde matériel et le monde des rêves, de nombreux esprits ont réussi à s'enfuir et sont revenus dans le monde des vivants sans l'accord de Zenwa. Brisant le cercle de la vie établi par Zenwa, la divinité y vit un acte de déséquilibre qu'il fallait régler impérativement. Un corps mort ne peut pas revenir à la vie sans son accord et il n'est pas question que l'équilibre si fragile et si précieux disparaisse en un claquement de doigts. Étant incapables de régler le problème du royaume des rêves, ses commandements furent enseignés à ses disciples afin que sa parole sur terre puisse rétablir l'équilibre de la vie.

Durant l'époque sombre suivant la création de la faille, les priants de Zenwa devinrent de plus en plus nombreux. Étant des adeptes de l'équilibre, mais aussi du respect du cycle de la vie et de la mort, ils réussirent à élever leur divinité au titre de divinité suprême parmi les habitants de la terre. Voyant les enseignements comme la seule possibilité possible pour le salut de la population, tous les peuples se regroupèrent sous une seule religion polythéiste où Zenwa dirige toutes les divinités d'une main de fer afin de conserver l'équilibre parmi les forces et éviter qu'une nouvelle catastrophe se produise avant que celle en place ne soit réglée.



Ednir le rêveuseur

Autrefois connu comme étant l'impitoyable Ednir, divinité de tous les plus grands guerriers qui cherchaient à revendiquer chacune de ses actions au nom de la liberté, Ednir a décidé que toute cette attention non désirée n'était pas la finalité de son existence. Avec dans ses rangs plusieurs brutes sanguinaires qui apportaient une image extrêmement négative au concept de la liberté, Ednir était vu par les autres divinités comme étant inférieur et indigne de leur parole.

Selon les récits anciens, suite à l'apparition de la faille entre le monde des vivants et des morts, Ednir en profita pour s'exiler du monde des dieux pour en apprendre plus sur les autres mondes et redéfinir le terme de la liberté. La divinité disparut sans laisser de trace. On raconte que plusieurs personnes virent un phénix, forme dans laquelle Ednir aime se présenter au commun des mortels. L'entité se serait promenée dans les différents continents en quête de réponse à ses questionnements. Nul ne sait ce que la divinité a trouvé dans sa recherche de réponses, mais n'en serait revenu complètement changé.

Selon les écrits des apôtres d'Ednir, la divinité était devenue beaucoup moins présente, voire perdue dans toutes ses pensées. Certains pensent que c'est à cause d'un traumatisme, d'autre à cause de nostalgie, la seule chose que les apôtres concordent à se dire est qu'Ednir est devenu beaucoup plus puissant et a su réinventer et adapter son message pour qu'il puisse être entendu par tous les habitants de la terre entière.

De nos jours, les priants d'Ednir souhaitent apprendre ce que leur divinité aurait vécu dans son odyssée en quête de liberté afin d'atteindre le degré de plénitude que leur divinité a atteint. Toutefois, la liberté s'est redéfinie comme étant la recherche de la grande liberté possible et d'être complètement indépendant des demandes de la terre. Étant un concept parfois abstrait pour le commun des mortels, la population s'entendit pour attribuer le ciel à la divinité de la liberté, un espace physique se rapprochant le plus possible du concept de liberté.



Endymion, l'astre divin

Peu de choses sont connues sur l'ascension d'Endymion dans le panthéon des Dieux. Autrefois, un puissant être savant qui mania la toile arcanique comme bon lui semblait, on dit qu'Endymion a cherché à puiser l'énergie du cosmos afin d'amplifier ses pouvoirs magiques. Le processus par lequel il y est arrivé est inconnu, mais le résultat a suscité l'intérêt de Zenwa qui lui a attribué le grade de divinité, bien longtemps avant la fission de la faille entre le monde des morts et des vivants.

Il ne reste que très peu d'écrits sur les derniers temps d'Endymion dans le monde des vivants. Le très peu d'informations qu'il reste est très bien protégé par les apôtres d'Endymion, ceux-ci craignant que certains anciens ennemis de leur divinité tente d'usurper son rôle. Si on comprend bien les connaissances que nous possédons, Endymion serait responsable d'assurer la liaison entre la toile arcanique et le monde des vivants. De cette façon, Endymion sert d'amplificateur pour permettre à la magie de se répandre dans le monde des vivants et de permettre d'émerveiller les petits comme les grands. Sans lui, un simple tour de magie serait impossible à accomplir.

Également, on raconte que pour surveiller tous les magiciens dans le monde des vivants et éviter des abus de la toile arcanique, Endymion se serait installé sur la lune pour observer à n'importe quel endroit et dans tous les recoins les plus sombres. La divinité serait responsable du déplacement de la lune et de l'apparition de la nuit après chaque journée.

Étant une divinité assez récente, il reste encore énormément de choses à apprendre à propos d'elle. Il existe encore tant d'inconnu sur ce que cet être divin peut accomplir. Bien que plusieurs personnes ont tenté avec les années d'en apprendre plus, on dirait que les informations sont cachées au profond du cosmos, dans un endroit où l'inconnu est maître. Les membres ont également cette tendance à être discrets et réservés, comme s'ils voulaient propager ce sentiment d'inconnu qui rôde autour de leur divinité.



Omnos, l'avant-gardiste

La légende d'Omnos n'est plus à refaire, partout où une civilisation existe, Omnos y est prié abondamment. Toujours en avance sur son temps, Omnos a rapidement compris que développer la civilisation humaine va permettre d'avoir un plus grand auditoire et que la civilisation idolâtrera son message pour l'éternité. Omnos n'hésite pas à offrir de nombreuses connaissances dans de nombreux domaines comme l'architecture, l'art de la guerre ou les nouvelles technologies. Son savoir n'est jamais un secret pour personne et les membres de son église sont d'importants piliers d'une société florissante.

Une légende raconte que dans les moments les plus sombres suivant la fission de la faille entre le monde des vivants et celui des morts, la civilisation était plongée dans une noirceur perpétuelle. Il était alors impossible pour quiconque de se développer parce que sans lumière, il n'y a pas de culture, pas d'animaux et pas de nouveaux projets. Dans son immense bonté, Omnos aurait offert un soleil resplendissant afin d'offrir de meilleures conditions de vie aux citoyens des villes. Sans cela, impossible de dire combien de temps la période de noirceur perpétuelle aurait duré.

Véritables ennemis de la fermeture d'esprit, les apôtres d'Omnos prient le développement continu de la société, pour le meilleur et pour le pire. Cesser de progresser signifie de tomber dans l'oubli et de revenir dans la période de noirceur de laquelle Omnos les a sauvés. Stagner signifie également qu'on a cessé d'écouter les enseignements d'Omnos et qu'on est tombé dans le mauvais chemin.

Adoré dans les plus grands centres urbains et de plus en plus apprécié dans les communautés rurales, Omnos reste l'un des dieux les plus appréciés par la civilisation pour tout ce qu'il apporte. Bien que la divinité ne soit pas activement priée par des centaines de prêtres, tous s'entendent sur son utilité et sa pertinence dans le paysage des divinités.



Rocéa, la beauté discrète

Quelle est la ressemblance entre un chêne majestueux, une pluie régénératrice, un champ de fraises et une veine d'argent? Chacun d'eux a été béni par Rocéa, une divinité qu'on n'a jamais entendue avant la fission entre le monde des vivants et le monde des morts. Toutefois, tous s'entendent pour dire que cette entité a toujours été présente pour rayonner dans tous ses domaines.

Les domaines de l'abondance et de la nature sont complémentaires et ce sont dans ces aspects que Rocéa a su développer son expertise. Voyant la beauté dans toutes les petites choses, cette divinité a permis la reconstruction de la civilisation tout en permettant à la nature de fleurir. On dit qu'une partie de Rocéa vit en chacun des êtres vivants. C'est de cette manière que chaque arbre peut grandir, chaque champ fleurir et chaque créature grandir. C'est le principe de l'abondance.

Rocéa le comprit rapidement, l'abondance ne se limite pas seulement à l'argent qu'un individu possède. Il s'agit de l'amour qu'une personne offre à l'autre, à la forêt qui permet à plusieurs créatures de vivre de ses plantes ou de la vitalité et l'endurance qu'un combattant peut avoir sur le champ de bataille. C'est de cette manière que cette divinité est devenue une partie intégrante du panthéon et aussi populaire dans la population.

À une époque de paix, l'abondance est priée par les paysans pour avoir une bonne récolte, par les artisans pour faire de bons échanges commerciaux et par les druides pour une forêt florissante. Néanmoins, de nombreux individus prient pour diverses raisons en lien avec l'abondance, la récolte et la nature.

Cependant, étant une divinité assez récente et assez discrète, on ne sait pas jusqu'où son pouvoir s'étend ni quelles sont les limites de sa puissance si on la met en colère. Pour l'instant, Rocéa n'a manifesté aucune envie destructrice. La beauté peut parfois cacher une force destructrice aussi puissante qu'un ouragan et aussi dévastatrice qu'un tremblement de terre qui n'attend qu'à être réveillée. Ces suppositions ne sont pas nécessairement vraies, mais personne ne peut réellement le savoir.



Valonar, le miséricordieux

Dans les anciens parchemins, on décrit Valonar comme une divinité impitoyable qui appliquait les concepts de l'ordre de manière littérale. Tout devait être en ordre et aucune exception ne devait être faite. Ses enseignements ont résonné dans le cœur des nobles et des forces de l'ordre qui ont amené des années de ténèbres dans les terres. Valonar, fier des résultats de ses actions, ferma les yeux sur les conséquences de ses préceptes. Néanmoins, de moins en moins de priants suivaient les ordres stricts de Valonar.

Voyant son nombre de priants diminuer à vue d'œil, Valonar s'est mis à genou devant Zenwa, pour demander pitié et promettre qu'un changement de comportement allait se produire. Valonar voulait que son nom soit répandu dans les terres et tant que les gens allaient voir la divinité de cette manière, Valonar était voué à disparaître. Zenwa, d'une infinie bonté et gentillesse, et voyant la sincérité dans les propos de la divinité, accorda une deuxième chance. La divinité suprême allait effacer de la mémoire de tous les gens les actes ignobles de Valonar et ses suivants. En échange, Valonar devait utiliser ses pouvoirs pour faire respecter la justice et les lois pour le bien de chacun des habitants de la terre.

Depuis ce temps, les enseignements et l'influence de Valonar s'étendent dans toutes les grandes villes afin de donner une deuxième chance à ceux qui le méritent. Au lieu d'utiliser l'ordre pour faire valoir des lois injustes et permettre au plus fort d'être encore plus fort, Valonar devra faire respecter la justice et accorder la clémence à ceux et celles qui le méritent, tout comme Zenwa fut clément envers lui.

Malgré tout, l'ordre doit être respecté et tout groupe anarchique ne peut exister, même si leur but est de faire une justice. Briser les lois ne peut qu'apporter le désordre, il existe tout le temps une autre façon de faire appliquer la justice pour tous ceux qui existent.

De nos jours, Valonar est revenu au-devant de la scène du panthéon, mais ne pourra jamais oublier le parcours parcouru et les difficultés vécues.



Mitaar, le combattant acharné

Qui a dit qu'il fallait être né avec des pouvoirs surnaturels pour être un dieu? Certainement pas Mitaar, la toute dernière divinité à être entré au panthéon. Mitaar n'a jamais été grand et n'a jamais été musclé. Sa seule qualité, c'était sa dévotion pour sa terre natale et pour son peuple. Bien que l'entité ne fût pas le plus grand combattant, il n'a jamais hésité à lever les armes pour défendre ceux qu'il considérait comme chers à ses yeux.

Mitaar s'entraînait constamment, jour et nuit, afin de devenir la meilleure version possible. Rien ne pouvait se mettre devant son objectif de devenir une fierté pour son peuple et d'être reconnu pour ses actions sur le champ de bataille.

Un jour, une énorme guerre de plusieurs années éclata entre le peuple de Mitaar et le peuple voisin. Chacun contestait une section de territoire très prisée pour ses minéraux. Même largement dépassé en nombre par ses adversaires, Mitaar n'allait jamais abandonner. Toutefois, il fallait être réaliste, toute bonne histoire n'a pas toujours une bonne fin.

En essayant de défendre ses compatriotes, Mitaar périt sous les lames de ses ennemis. Néanmoins, son sacrifice permit à son peuple de s'enfuir pour éventuellement remporter cette guerre. Respectant son sacrifice, son peuple décora Mitaar comme héros de guerre et réussit par le fait même son objectif de vie.

Voyant ses prouesses durant toute sa vie et les valeurs de la gloire, de la guerre et de la puissance que Mitaar dégage, Zenwa décida d'accorder une seconde vie à Mitaar, afin que son message soit répandu à jamais. La divinité suprême donna la possibilité de devenir la divinité de tous ceux qui veulent faire valoir leur prouesse dans une bataille, de tous ceux qui se battent pour l'honneur et tous ceux qui se battent pour que leur nom soit retenu dans les générations futures. En dévouant sa vie à une cause considérée comme noble, Mitaar a su s'élever au rang de divinité et pourra à jamais propager ses valeurs.



Malazar, langue de vipère

Qui aurait cru qu'une divinité associée à la richesse et la marchandise était en fait le dieu de la tromperie qui a menti à toute la population et le panthéon durant des centaines d'années. Tout le monde y croyait, même Zenwa, la divinité suprême, avait cru aux subterfuges de cette divinité malicieuse. On dit que ce sont ces qualités de persuasion et de manipulation qui ont permis à Malazar de se hisser dans la hiérarchie du panthéon et dans les bonnes faveurs de Zenwa.

Avec l'apparition de la faille, chacune des divinités était préoccupée par leurs propres problèmes. C'est à ce moment-là que Malazar saisit son opportunité pour s'élever au-dessus des autres. On dit que plusieurs années avant cet événement, Malazar est allé sur la terre, en apparence humaine, pour répandre son message de ruse et d'ambition. Grâce à ses talents de manipulation, la divinité sut se bâtir une réputation et une influence importante dans la population. Également, Malazar s'était assurée que les autres divinités n'allaient intervenir en les soudoyant et leur promettant des considérations futures.

Avec son ascension dans le panthéon, Malazar démontra sa puissance à toutes les divinités et l'impact que sa présence pouvait engendrer sur le panthéon divin. Son influence était majeure et tout le monde devait réaliser que Malazar avait réussi ce que personne n'avait jamais réussi auparavant: établir une hiérarchie par rapport aux autres dieux. Bien que Zenwa reste la divinité supérieure, en accumulant des faveurs envers les autres dieux, personne ne pouvait contester son rang de numéro 2 dans le panthéon.

Zenwa, voyant tout le travail que Malazar avait accompli pour en arriver là, accorda le rang de numéro 2 à Malazar. Zenwa ne se sentait aucunement menacé par la puissance de Malazar. Néanmoins, le travail de Malazar n'allait pas s'arrêter là; son objectif final étant de remplacer Zenwa à titre de divinité suprême.

De nos jours, nombreux sont toujours les priants qui demandent des faveurs à Malazar afin d'avancer dans leur ambition de la vie, quitte à user de ruse et d'éloquence.



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 celui-ci.

Pour le créer, 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 ou si vous souhaitez avoir un coup de main, n'hésitez pas à en parler avec un membre de l'équipe d'animation au début d'un scénario ou dans notre serveur *Discord*. C'est notre plaisir de vous assister dans cette tâche aussi importante que amusante.

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

Lors de votre inscription initiale, vous devez enregistrer votre personnage auprès de l'équipe d'animation afin qu'elle puisse suivre votre progression.

À partir du 3e niveau, si vous choisissez de changer de personnage, vous redémarrerez au niveau 2. À chaque événement suivant, vous regagnez un niveau à chaque événement, jusqu'à atteindre le niveau que vous occupiez avant le changement. Le changement de personnage n'est possible qu'au début d'un événement, sauf en cas de mort permanente, acceptée par l'équipe d'animation. Dans ce cas, le changement de personnage doit être communiqué à l'équipe d'animation.



Les groupes

Chaque joueur doit, lors de la création de son personnage, choisir un groupe parmi les trois proposés.

- Le Bataillon de Draïgen
- Le Bouclier d'Ähna'har
- L'Ordre d'Hymérion

Voici quelques précisions que nous jugeons importantes afin d'assurer le bon déroulement du jeu.

Premièrement, ce grandeur nature repose sur une opposition marquée entre trois factions. Bien que des alliances puissent se former et se rompre au fil du temps, les groupes ont tendance à se rassembler en grandes coalitions lorsque leurs objectifs convergent.

Deuxièmement, il est impératif de respecter les idéologies claires et immuables de votre faction. Il est interdit de trahir son groupe. Si vous souhaitez changer de faction sans perdre votre personnage, vous devez en discuter, hors-jeu, avec les animateurs des deux groupes concernés (celui que vous quittez et celui que vous souhaitez rejoindre). Par ailleurs, la création de sous-groupes n'est ni encouragée ni recommandée. Si vous souhaitez en former un, vous devez en parler d'abord avec l'animateur de votre faction.

Troisièmement, vous pouvez intégrer des éléments d'histoire dans votre groupe, mais ces ajouts doivent être approuvés par vos animateurs. Cela permet de s'assurer qu'ils s'intègrent bien à l'univers du jeu et à l'histoire des guildes. Notez que l'intégration de tels éléments prend un certain temps, pendant lequel votre groupe ne pourra pas encore les exploiter en jeu.

En résumé, incarner un personnage neutre est interdit. Tous les personnages doivent adhérer, dans la mesure du possible, aux idéologies de leur guildes.



Bataillon de Draigen

Description :

Le Bataillon de Draigen est une troupe de soldats et de mercenaires participant aux objectifs militaires du duché de Draigen. Ils servent aussi de mercenaires à ceux qui les paient suffisamment. Guidés par la gloire de Mitaär, le dieu de la guerre, ils sont prêts à défendre leurs terres au prix de leur vie et à agrandir les frontières de leur jeune nation.

- **Régime** : stratocratie
- **Cheffes** : Duchesse Victoria et Catrionà, la Grande Matriarche
- **Valeurs** : courage, fraternité et dépassement de soi
- **Symbole** : dragon noir sur un bouclier vert
- **Vocation**: Acquérir des victoires militaires et prouver leur puissance.

Coutume vestimentaire : les couleurs de la faction sont le vert et le noir, symbolisant la forêt et le ciel nocturne. Les Draguenois sont pragmatiques dans leurs accoutrements. Ils préfèrent des vêtements simples, sans ornement, comme des tabards de couleur unie, des gambisons et le port d'armures, misant sur des habits efficaces pour la guerre.

Objectif :

Le Bataillon de Draigen cherche, par la force, à conserver ses terres et à conquérir les régions voisines, notamment la Vallée des Rêves, actuellement sous contrôle des tribus natives. Né dans le berceau de la guerre, ce bataillon ne peut que s'épanouir dans ce nouveau conflit.



Histoire :

Le Bataillon de Draigen a vu le jour il y a environ 164 ans, en 257 A.T., en tant que peuple nomade vivant dans les grandes plaines situées entre la vallée de Vaynior, l'Enclave d'Abisteria et le Royaume de Solar. Ces vastes étendues, riches en gibier, permettaient aux nomades de maintenir leur mode de vie en suivant les migrations animales. Toutefois, en raison de leur emplacement à la frontière de trois puissances, ces plaines devinrent le théâtre d'innombrables escarmouches entre les États. Les conflits quasi constants ont forcé les nomades à se militariser progressivement.

À cela s'ajoutèrent des divisions internes : la fragmentation du territoire poussa parfois les membres du clan à s'affronter malgré leurs liens culturels. Cette lutte fratricide et les souffrances causées par la guerre éveillèrent une haine profonde envers les nations qui les gouvernaient. Le peuple se battit alors pour son indépendance.

Le nom « Bataillon de Draigen » fut adopté en 324 A.T., lorsque l'une des factions armées nomades, menée par la grande guerrière Draigen, remporta une guerre contre un noble qui s'opposait à leur souveraineté. Draigen, fervente croyante de Mitaar, le dieu de la guerre, inspira son peuple par sa bravoure, sa victoire et son attachement à leur culture. En son honneur, les plaines natales furent renommées « Plaines de Draigen », et le peuple adopta officiellement le nom de Bataillon de Draigen.

En 394 A.T., soit 80 ans plus tôt, pendant l'Hiver Maudit et la Guerre Silencieuse, le Royaume de Solar et l'Enclave d'Abisteria remarquèrent la richesse en bétail des plaines de Draigen. Désireux de nourrir leurs populations, les deux États rompirent le pacte qui garantissait l'indépendance du Bataillon et réclamèrent à nouveau ces terres. Cette nouvelle division des plaines força le Bataillon à renouer avec son passé militaire.

Refusant de revivre les horreurs du passé et ayant perdu la souveraineté de leur territoire, la Matriarche actuelle, l'elfe Catrionà, prit la décision radicale d'évacuer les plaines et de faire du Bataillon une armée nomade de mercenaires. Ainsi, les Draigenois purent préserver leur style de vie tout en évitant un nouvel asservissement.

Depuis, le Bataillon de Draigen voyage de royaume en royaume, offrant ses services militaires afin de forger une réputation favorable auprès des trois nations détenant leurs anciennes terres. Ils reçoivent leurs missions sous forme de missives envoyées par des personnes influentes, qui orientent les actions de la troupe au fil de leurs pérégrinations.

Sur le champ de bataille, le Bataillon se distingue par ses tactiques de guérilla, misant sur la complémentarité des forces individuelles pour former des groupes de soldats polyvalents et redoutables.

Organisation spirituelle et hiérarchie :



Le Bataillon de Draigen est dirigé au plus haut niveau par des druidesses matriarches. L'actuelle matriarche, Catrionà, une elfe puissante et respectée, tient les rênes du groupe depuis plus de quatre-vingt-dix ans. Sage-femme et astronome, elle lit les étoiles depuis des décennies, et rares sont les événements qui ont pu la surprendre.

Chez les Draigenois, la source principale de sagesse se trouve dans les astres. Ainsi, lorsque vient le moment de décider de leur prochaine destination, les membres du Bataillon consultent les druides les plus expérimentés. En temps de guerre ou de crise, ces druides interrogent également les étoiles pour guider les grandes décisions du peuple. Notamment, la décision controversée d'abandonner les plaines de Draigen fut prise après une semaine entière de lecture des cieux par Catrionà.

Rituels et traditions :

Un rituel majeur du peuple est la *Communion de Mitaar*. Après chaque grande bataille, les Draigenois se réunissent pour raconter leurs exploits à Mitaar, ainsi qu'à leurs sœurs et frères d'armes. Ce rituel renforce les liens de fraternité au sein du Bataillon et contribue à la transmission de leurs légendes héroïques.

Renaissance et destin :

Après plusieurs années passées dans le monde des esprits, les nouveaux héros du Bataillon participèrent au Grand Tournoi de la Dernière Guerre, au cours duquel ils furent témoins de la naissance d'une nouvelle nation sous la bannière de Draigen. Leur patrie renaquit, bien que réduite à une fraction de sa gloire passée. Face à l'hostilité des nations voisines, la population élut une *dux bellorum*, une cheffe de guerre, pour prendre la tête de la grande armée nationale.

Mais, à la suite de l'assassinat tragique de sa nièce, la Matriarche Catrionà se retira pour vivre son deuil, laissant les pleins pouvoirs à la Duchesse Victoria.

Relations politiques :

L'Ordre d'Hymerion :

Ce groupe fait partie du royaume de Solar. Leur objectif est de nous voler nos terres natales une seconde fois. Ils ne sont pas dignes de confiance.

Le Bouclier d'Ähna'har :

Une partie de leurs terres nous appartient de droit. Ils détiennent notre héritage. Rien n'empêchera la reconquête de nos terres. Qu'ils le veuillent ou non, leurs terres seront un jour les nôtres.



Boucliers d'Ähna'har

Description:

Les Boucliers d'Ähna'har sont un regroupement de membres des différentes nations qui forment le peuple des rêves. Ils ont tous prêtés le serment de protéger leurs terres, et leurs nations, des pays envahissants. Vêt us de fourrures et de leurs masques blancs, symbole de leur serment, ces guerriers de la nature marchent le long des frontières de la Vallée des rêves. Leur but? Repousser les étrangers et garder la nature aussi sauvage que possible.

- **Régime:** Union de nations souveraines
- **Chef:** Conseil des Aînés
- **Valeur:** Protection, résilience et nature.
- **Vocation:** Évincer les Nations qui ont trahi leurs confiances et leurs hospitalités. Reprendre leurs terres et venger leur mère. Préserver la nature dont ils se sentent responsables.
- **Symbole:** Un arbre style Yggdrasil aka des branches noueuses qui forment un arbre sans feuilles.

Coutume vestimentaire: Les couleurs du peuple des rêves sont le brun de la terre et le blanc des nuages. Leur sentiment d'appartenance à la nature se démarque par le port de fourrures, d'os, et d'autres accessoires rappelant l'environnement qu'ils protègent. Les boucliers sont habillés pour aisément se camoufler en forêt, que ce soit pour faire de l'espionnage ou préparer une embuscade.

Venant de différentes nations, l'article qui uni tous les membres des boucliers, et les aident à se reconnaître, sont les masques blancs qui représentent leurs serments de devenir les esprits vengeurs de leurs terres.

Objectif:

Une guerre semble sur le point d'éclater sur notre mère et il est notre devoir, notre *serment*, de la défendre. Nous, Boucliers d'Ähna'har, allons s'assurer que les étrangers regrettent d'avoir percé nos frontières.



Histoire:

Il fut un temps où l'histoire du peuple des Rêves était racontée par autrui – par les royaumes environnants, qui pensaient les Rêveurs incapables de décrire leur propre vécu. Leur vallée fut appelée « Vaynior », et les Rêveurs furent relégués au rôle de simples protecteurs des esprits. Omnos était désigné comme leur ennemi, et leur riche diversité fut réduite à cinq grands clans. Mais cette ère est révolue. Il est désormais temps de découvrir le véritable peuple des Rêves, également appelés les enfants d'Ähna'har, ou les Suruli.

De nature nomade, les Suruli forment un regroupement de nations indépendantes qui se partagent un vaste territoire qu'ils nomment tous « Ähna'har » – *notre mère*, dans leur langue commune.

Durant l'Ère des Ténèbres, les Suruli habitaient déjà Ähna'har. Sous l'emprise de la noirceur, ils ont tout perdu : la mémoire de leur peuple ancestral, leur mode de vie, leur apparence, et leur lien sacré avec leur mère. Ce n'est qu'avec l'aide des esprits qu'ils ont pu se retrouver. Tels un rêve de bonté, les Suruli ont connu une ère de paix au cœur même des ténèbres, et en sont venus à considérer les esprits comme leurs adelphe.

Une fois le voile de noirceur levé, les Suruli retrouvèrent enfin leur mère, Ähna'har. Main dans la main avec les esprits, les différentes nations reprirent leur indépendance en retournant dans leurs cinq territoires ancestraux : la tête, la main, le ventre, le talon et la poitrine.

Mais lumière ne rime pas toujours avec paix. Des étrangers, attirés par les richesses d'Ähna'har, commencèrent par visiter... puis à prendre... et enfin à détruire la mère bien-aimée des Suruli. Que faire face à la violence des étrangers ? Face à leurs mensonges, leur mépris, leur avarice ?

Le Conseil des Aînés, composé de représentants des différents clans, s'est réuni afin de trouver une solution. Et cette solution, ce furent les **Boucliers d'Ähna'har**.

Des membres issus des différentes nations, appelés par un même élan de protection, ont prêté serment de défendre leur mère contre toute intrusion malveillante. Gardiens des frontières, ils veillent nuit et jour à préserver la paix, la mémoire et l'esprit d'Ähna'har.



Croyances et Religion

Le peuple des Rêves vénère et reconnaît le pouvoir divin de quatre déités parmi les huit qui forment le panthéon de Pendragon : **Rocéa**, notre petite sœur ; **Ednir**, notre grande sœur ; **Omnos**, notre grand-père ; et **Zenwa**, notre grand-mère. Les autres déités sont considérées comme des membres de la famille élargie, et sont généralement appelées la **Parenté**.

Relation politique:

Le Bataillon de Draigen: Des traîtres des temps anciens qui se pensent encore maîtres des terres qu'ils ont abandonnés. Comment osent-ils revenir sur notre mère alors qu'ils sont partis depuis si longtemps? Il ne faut pas les tolérer, après tout, ils sont devenus aussi destructeurs que les étrangers.

L'Ordre d'Hymerion: Des représentants cruels d'un royaume menteur. Ils sont venus parmi nous, ont prétendu vouloir nous aider, nous «éduquer», pour nous déplacer loin de notre mère. Chaque missionnaire envoyé n'est jamais retourné chez lui, et on s'assure qu'il en est de même pour l'Ordre.



Ordre d'Hymerion

Description :

L'Ordre d'Hymerion est une alliance de cinq grandes familles qui veillent à maintenir l'ordre et la paix dans le royaume de Solar. Agissant dans l'ombre, ils conseillent la famille royale tout en conservant une indépendance stratégique. Ils cachent bien des secrets, certains même au roi lui-même. Leur influence est vaste, leur loyauté sans faille, et leur dévouement à la stabilité du royaume total – quitte à sacrifier la transparence pour le bien commun. Prêts à tout pour atteindre leurs objectifs, les membres de l'Ordre imposent à chaque famille un devoir sacré au service du royaume.

- **Régime :** République autoritaire
- **Chef :** Les Cinq Doyens
- **Valeurs :** Prospérité, loyauté et contrôle
- **Symbole :** Un soleil éclipsé
- **Vocation :** L'Ordre d'Hymerion veille à garder la paix et l'ordre dans le royaume de Solar. Ils conseillent la famille royale et restent indépendants. Ils sont prêts à tout pour réussir leur mission.

Coutume vestimentaire :

Les membres de l'Ordre portent des vêtements reflétant leur haut statut social tout en étant fonctionnels pour le combat. Leurs habits arborent les couleurs bleu et bourgogne, symboles de loyauté, de justice et de noblesse.

Objectif :

L'Ordre d'Hymerion reçoit pour mission de s'emparer de la Vallée des Rêves et de ses précieuses ressources magiques, quels qu'en soient les moyens. Toutefois, en secret, l'Ordre entreprend également une quête pour retrouver le père disparu du jeune roi – le souverain légitime – dans l'espoir de restaurer l'ordre et la prospérité au sein du royaume.



Histoire

Il y a quatre-vingts ans, un hiver d'une rigueur inhabituelle s'abattit sur les terres de Pendragon. Les récoltes furent décimées, la famine menaçait, et les grands royaumes, poussés par le besoin, commencèrent à convoiter les réserves de leurs voisins. Craignant que les hostilités n'éclatent d'un moment à l'autre, chacun renforça ses armées. Ainsi débuta ce que l'on nomma la **Guerre silencieuse**.

Trois années s'écoulèrent dans ce climat de tension constante. C'est alors que le roi Hymerion convoqua les cinq lignées les plus puissantes du royaume. Ensemble, ils fondèrent un ordre destiné à accomplir les tâches que la couronne, accaparée par la menace de guerre, ne pouvait plus gérer. Cette coalition opérait en marge du pouvoir royal, mais en étroite loyauté avec lui.

L'ordre prit part à de nombreuses affaires, tant à l'intérieur qu'au-delà des frontières du royaume de Solar. Au cours de ses travaux, il mit la main sur d'antiques manuscrits rédigés par un héros oublié des terres de Pendragon. Ces écrits dévoilaient un rituel permettant de forger des guerriers appelés **Sentinelles éternelles** : des êtres capables de transmettre leur esprit d'un corps à l'autre, conservant leur savoir et leurs aptitudes à travers les âges, tout en assimilant ceux de leur nouvel hôte. Cette découverte joua un rôle déterminant dans l'issue de la Guerre silencieuse.

Cinq années s'écoulèrent encore sans qu'aucun conflit majeur ne se déclare. Les saisons reprirent leur cycle normal, et bien que les tensions politiques demeurent, les royaumes ne virent plus de raison de se livrer bataille. La Guerre silencieuse prit fin. Reconnaisant l'efficacité de cette coalition, le roi Hymerion en officialise l'existence. En hommage à son fondateur, les cinq chefs de famille la baptisèrent : **l'Ordre d'Hymerion**.

En l'an 424, l'ordre poursuit son œuvre dans l'ombre, veillant aux intérêts du royaume et soutenant la famille royale dans des missions tant diplomatiques que secrètes.

Mais une nouvelle épreuve frappa Solar : le roi Vorlos disparut sans laisser de trace. L'Ordre dépêcha aussitôt des émissaires issus de chaque maison pour mener l'enquête. Leur quête les mena à affronter maints dangers, dans le monde des vivants comme dans celui des esprits. Ils découvrirent finalement le nom du ravisseur : **Navarak le Traître**.

Ils savent désormais qu'il s'est retranché dans la **vallée des rêves**. Portés par leur serment et leur devoir, les membres de l'Ordre s'apprêtent à le traquer, à délivrer leur roi, et à restaurer l'équilibre du royaume – au nom de l'Ordre d'Hymerion, et de Solar.



Les Cinq Familles de l'Ordre d'Hymerion

Famille Orion – L'Étoile Filante

Branche militaire de l'Ordre, la famille Orion possède sa propre armée, indépendante de celle du royaume. Elle intervient lorsque la diplomatie échoue et que seule la force peut rétablir l'ordre. Toujours à l'affût des avancées en stratégie et en armement, tant chez Solar que chez ses rivaux, les Orion sont les garants de la puissance martiale de l'Ordre. En temps de guerre, ils jurent fidélité à la couronne et prêtent main-forte à l'armée royale.

Famille Velta – La Coupe

Reconnue pour son éloquence et son ouverture, la famille Velta est en charge des affaires étrangères officielles. Diplomates hors pair, leurs membres œuvrent à préserver la paix et entretenir des alliances durables. Connus du peuple comme des cours étrangères, les Velta représentent le visage public et apaisant de l'Ordre.

Famille Torem – L'Arbre

Gardienne de la stabilité intérieure, la famille Torem est responsable de la protection physique du royaume et de ses figures clés. Certains des plus fidèles gardes du roi proviennent de ses rangs. Ils veillent également à la sécurité des nobles influents et protègent les secrets de l'Ordre avec une loyauté inflexible.

Famille Imrid – La Plume

Sœurs jumelles des Velta dans les affaires étrangères, mais œuvrant dans l'ombre, les Imrid sont les espions et éclaireurs de l'Ordre. Experts en infiltration et en manipulation de l'information, ils récoltent les secrets là où nul ne devrait s'aventurer. Quand les mots ne suffisent plus, ils peuvent aussi frapper sans laisser de trace.

Famille Ateras – La Flamme

Dépositaires du savoir mystique, les Ateras se consacrent aux arts magiques. Ils financent les recherches arcaniques du royaume et poursuivent leurs propres études au sein de leurs tours et sanctuaires. La magie, sous toutes ses formes, est entre leurs mains – à la fois outil, arme et rempart.



Relations politiques

Le Bataillon de Draigen : Ces barbares prétendent vouloir reprendre leur ancien territoire, mais ils ne font que semer mort et destruction dans nos villages. Leurs actions vont à l'encontre des valeurs du royaume de Solar, car ils ignorent l'ordre et la justice. Il est impératif de les arrêter à tout prix afin de protéger nos sujets et préserver la stabilité du royaume.

Le Bouclier d'Ähna'har : Ces sauvages primitifs se dressent sur notre chemin et entravent l'exploitation des richesses abondantes de la vallée des rêves. Nous leur avons tendu la main, proposant la paix et une place au sein du royaume, dans des terres spécialement réservées pour eux. Mais ils ont répondu par une violence inouïe. Leur choix est fait, et le nôtre aussi : c'est la guerre.

Les espèces

Étant donné de la fantaisie du monde de Royaume Pendragon, les joueurs peuvent choisir la espèce de leurs personnages. Présentement, il y a quatre espèces possibles à jouer : Humain, Elfe, Orkin et Nain. Chaque espèce a mentalité, son histoire et ses traits propres à eux. Afin de jouer une espèce, le joueur doit avoir le décorum adéquat : au minimum deux éléments, sans quoi, les pouvoirs reliés à sa espèce seront annulés. À la création du personnage au niveau 1, le joueur obtient l'habileté en lien avec sa espèce.

Humain

Au travers des âges, les Humains ont su s'établir comme la espèce majoritaire dans les terres de Pendragon. Malgré leur longévité réduite par rapport aux autres espèces, ils ont montré que leur volonté indomptable et leur potentiel intarissable ne sont pas à sous-estimer. S'établissant comme des touche-à-tout, ils ont réussi à s'adapter à tous les aléas de la vie et à progresser dans tous les domaines à une vitesse fulgurante. Les Humains sont un peuple extrêmement sympathique et ouvert aux autres cultures. Ils se font aimer par tout, ce qui facilite les échanges.

Restriction : Aucune

Habileté:

- **Richesse :** Ayant une grande affinité avec les différents peuples, les Humains ont réussi à se faire de nombreux alliés très précieux qui sont prêts à subvenir à leurs besoins lorsque nécessaire. Deux fois par événements (samedi matin et dimanche matin pour l'été ou avant-minuit et après minuit l'hiver), le joueur peut aller demander les richesses qui lui sont dues à l'auberge. Il peut alors gagner aléatoirement soit 3 pièces de cuivre, soit 2 ingrédients d'alchimie aléatoire, soit 1 pépite aléatoire.



Elfe

Bien que les Elfes soient peu nombreux dans les terres de Pendragon, ils ont réussi à devenir un ancrage important de la société actuelle. Ayant vécu beaucoup plus longtemps que les autres, les Elfes ont pris le temps d'étudier tous les recoins de la toile arcanique, au point d'en devenir des spécialistes. Certains les admirent pour leur patience et leur dévouement. D'autres sont apeurés de ce qu'ils pourraient en faire. Bien que les Elfes d'aujourd'hui ne soient plus autant attachés à la toile arcanique qu'auparavant, les ravages de ces expérimentations audacieuses sévissent toujours sur leur corps. Les runes qu'ils abordent démontrent à tous la menace qu'ils représentent s'ils sont défiés.

Restriction : Paire d'oreilles d'Elfe et des runes peinturées sur la majorité du corps.

Habilité :

- **Absorption runique :** Les Elfes ont une connexion avec la toile arcanique unique et en tirent le maximum d'avantage. Lorsqu'un Elfe est la cible d'un sort, les runes inscrites sur son corps commencent à s'activer et à briller. Il peut alors annoncer l'habileté et regagner 2 points de vie perdus. Il peut faire cette habileté une fois aux 15 minutes, même s'il est la cible de plusieurs sorts durant cette durée. Par contre, cette habileté n'annule pas les effets du sort qui l'ont activé.



Orkin

Peuple stoïque et fier, les Orkins sont réputés 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, les Orkins ont joué un rôle essentiel dans la création du Nouvel Empire Pendragon. Grâce à leur puissance surhumaine et à leur fraternité, le royaume s'est développé dans la paix et dans la sécurité. Au cours des dernières années, les Orkins ont démontré leur grande sagesse dans les moments les plus critiques. Ils restent donc d'une grande utilité dans les grandes civilisations, mais il faut faire attention à ne pas réveiller leur côté bestial somnolent en chacun d'entre eux.

Restriction : Peau verte et accessoire facial tel que de fausses dents ou un masque d'Orc ou de gobelin.

Habileté:

- **Cuirasse :** Les Orkins ont la peau dure comme le roc, un héritage transmis par leurs ancêtres après des générations de guerre. Le premier coup qu'un Orkin reçoit est bloqué intégralement. Les dommages du premier coup reçu dans un combat, une fois toutes les 15 minutes, sont annulés, à condition que les dégâts ne soient pas de type *Précis*. Bien que les dégâts du coup soient annulés, ses effets continuent d'affecter l'Orkin. Pour utiliser cette habileté, l'Orkin doit proclamer à voix haute : « **Cuirasse !** » afin d'en avertir les autres.



Nain

Les Nains ont longtemps habité dans les montagnes, isolés de toutes les civilisations. Ils ont dû sortir de leurs territoires afin de venir vivre sur les terres de Pendragon et personne d'autre qu'eux ne sait pourquoi. On ne connaît pas beaucoup de l'histoire de cette espèce: elle préfère conserver le secret entourant leur apparition à Pendragon. Ils sont un peuple fier, extrêmement solidaire les uns envers les autres. Ils partagent un secret commun et dans les moments les plus difficiles, il est inconnu s'ils agissent par allégeance à leur groupe ou à leurs semblables. Ils ont tendance à se méfier des étrangers, mais lorsque des liens d'amitié sont présents, les Nains sont des coéquipiers phénoménaux et de vaillants combattants.

Restriction : Une fausse barbe et/ou une peau en pierre ainsi que de nombreux bijoux sur l'ensemble du corps

Habileté d'espèce:

- **Solidité :** Les Nains ont appris à vivre avec les nombreuses secousses et les reliefs inégaux qu'offrent les montagnes. Une fois par combat ou par 15 minutes, le Nain peut annuler un effet le forçant à se déplacer. Les effets qu'il peut annuler son **Puissant**, **Bascule**, ou **Ralentissement**. Il doit annoncer l'habileté au moment de l'utiliser.



Les classes

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

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

Lorsque le joueur atteint le nombre de scénarios nécessaires pour monter de niveaux, il gagne toutes les habiletés que sa classe lui offre à ce nouveau niveau. Lorsqu'il arrive au niveau 3, ou 2 pour les artisans, le joueur doit choisir entre 2 spécialisations. Il gagne alors les habiletés du niveau de la spécialisation choisie.

Maintenant, en ce qui a trait à la conversion d'un personnage d'une espèce 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 gagne 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
1	1er
2	3e
3	5e
4	8e
5	Spécial*

*Pour atteindre son cinquième niveau, le joueur doit accomplir une quête secrète, qui sera attribuée par l'équipe d'animation. Il est de la responsabilité du joueur de découvrir cette quête cachée au fil de l'histoire de Pendragon. Ce niveau devient accessible à partir du 11e live du joueur.



Guerrier

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.

La base de chaque Guerrier peut se définir différemment de tous les 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.

Magicien

Un Magicien possède l'habileté de manier l'énergie magique comme principale arme. Bien 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. Il ne faut pas sous-estimer un Magicien, parce qu'il peut être la différence entre une bataille gagnée et une bataille perdue.

Roublard

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 être autant un grand atout qu'un parasite, autant à ses alliés qu'à ses ennemis.



Artisan

L'Artisan est un spécialiste du bien commercial et sait comment utiliser à son plein potentiel les ressources mises à sa disposition. Bien qu'il ne soit pas le combattant le plus endurci, il est apprécié de tous les plus grands commandants d'armées.

Certains Artisans préfèrent l'art de l'alchimie, un art à la fois bienfaiteur et sournois. D'autres préfèrent la forge d'armes et d'armures beaucoup plus puissantes que celles du commun des mortels.

Clerc

Le Clerc est un personnage qui puise sa force des êtres divins. Ce personnage est souvent considéré comme un être religieux ayant une forte foi envers le Panthéon. Il vit pour rendre hommage à leur divinité et pour 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 et d'excellents orateurs.

Druide

Le Druide est en union avec la nature et utilise cette puissance pour punir ses adversaires qui oseraient lui barrer le chemin. Quiconque se mettant à dos contre la nature se met à dos contre le Druide et risque de subir son courroux.

L'apport du Druide dans un combat est variable selon le sens qu'il y donne pour protéger la nature. Certains préfèrent rester derrière et punir directement ceux qui en abusent tandis que d'autres transfusent l'esprit de la nature dans leurs alliés.

Occultiste

L'occultiste puise son énergie dans les coins les plus sombres de la toile arcanique. Ses pouvoirs lui permettent de jouer avec la vie et la mort, avec une touche machiavélique qui fait trembler l'âme des plus faibles.

Que ce soit par l'utilisation de cadavres ou par celle de sa propre vitalité comme source de ses pouvoirs, l'occultiste redéfinit la magie à son propre avantage.



Guerrier

Niveau 1

Coup puissant : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut faire un coup puissant qui inflige l'effet **Puissant**. 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.

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. *Votre maximum de points de vie est maintenant de 6PV.*

Port de l'Armure lourde et du Grand Bouclier: Vous pouvez porter tous les types d'armures et de boucliers tels que décrits aux pages 15-17 (jusqu'à un maximum de 5 points d'armure).

Niveau 2

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 avec l'effet **Puissant**. Seul l'effet **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.

Parade : Une fois par combat ou toutes les 15 minutes, le joueur peut annuler les dégâts d'un coup physique de type *normal*. Lorsqu'il utilise cette habileté, le joueur doit proclamer à voix haute : « **Parade !** ». Cette habileté ne peut pas annuler les coups dont les dégâts sont de type **Divin, Magique** ou **Précis**, ni les coups associés à une habileté à effet (ex. : **Tranche-Membre, Coup Critique, Charge**, etc.).

Spécialisation: Au niveau 3, le Guerrier choisit entre une des deux spécialisations soit le Champion ou la Sentinelle.



Champion

Niveau 3

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. *Votre maximum de points de vie est maintenant de 7 points de vie.*

Entraînement : Une fois par heure, le Champion et quatre autres cibles peuvent faire un entraînement physique de 10 minutes interrompues. À la fin de l'entraînement, ils gagnent tous +1 point de vie dépassant le maximum de point de vie et l'habileté **Coup puissant** pendant la prochaine heure. *Cette habileté ne compte pas comme un effet bénéfique.*

Coup vengeur : Une fois par combat ou toutes les 15 minutes, le Champion peut activer cette habileté après sa mort. Lorsqu'il atteint 0 PV, le Champion peut tomber à genoux et crier « Coup vengeur ». Il dispose ensuite de 5 secondes pour faire trois pas et porter son « Coup vengeur », infligeant ainsi +1 dégât **Hémorragique**. Que le coup touche ou non, le Champion retourne à la mort après avoir effectué son attaque.

Niveau 4

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** et doit immédiatement tomber au sol et toucher ses omoplates au sol. L'habileté peut être utilisée avec tous types d'armes de contact.

Coup surpuissant: Une fois par combat ou par 15 minutes, le prochain coup porté par le Champion inflige un effet parmi plusieurs. 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 Champion doit prononcer: « Coup surpuissant (effet)! ». L'effet est perdu si le coup ne touche rien du tout.

Niveau 5

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 aux pages 15-16. Ce choix est fait au début d'un événement. Cette habileté n'est pas active si le Champion utilise une arme légendaire. *Cette habileté ne compte pas comme un effet bénéfique.*



Sentinelle

Niveau 3

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. *Votre maximum de points de vie est maintenant de 7 points de vie.*

Second souffle : La Sentinelle peut surmonter sa léthargie et sa faiblesse. Une fois par 15 minutes ou par combat, Il peut crier « Second souffle » afin de se guérir de 2 points de vie et enlever son effet de convalescence.

Formation (Effet bénéfique) : Une fois par combat ou toutes les 15 minutes, lorsque le personnage se trouve avec au moins deux membres de son groupe, il peut activer l'habileté **Formation**. Après avoir proclamé l'habileté à voix haute, le personnage devient Résistant à l'effet **Puissant** (il doit prononcer « résiste ») et obtient une utilisation additionnelle de l'habileté **Parade**. L'habileté reste active tant que le joueur reste à une distance maximale d'un mètre de deux membres de son groupe.

Niveau 4

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. La Sentinelle ne peut pas frapper autre chose que le bouclier entre ses deux coups. L'habileté ne peut pas être utilisée à distance.

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. L'habileté ne peut pas être utilisée contre **Assassinat**.

Niveau 5

Résilience : À l'obtention de cette habileté, la Sentinelle devient maître de la défense. Le joueur peut maintenant diminuer tous les dégâts qu'il reçoit d'armes de corps à corps de -1 (avec un dégât minimum de 1). Le dégât pris après le calcul ne peut donc pas être de 0. *Cette habileté ne compte pas comme un effet bénéfique.*



Mage

Niveau 1

Éloquence (Sort) : Une fois par combat ou par 15 minutes, le Mage peut incanter un de ses deux sorts. Quand le sort est incanté, l'autre option ne peut pas être utilisée avant que l'habileté **Éloquence** soit rechargée.

- **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 « **Ralentissement** » pour les 2 prochaines minutes.

Incantation: Arcana Coelestia Imprimerium Magicae

Port de l'Armure légère et du Petit Bouclier : Vous pouvez porter les armures légères et les petits boucliers tels que décrits aux pages 15-17 (jusqu'à un maximum de 1 point d'armure).

Niveau 2

Parchemin : Le Mage peut créer un parchemin sur lequel est inscrit un sort de niveau 3 ou moins qu'il connaît. Une fois par 15 minutes, si le Mage venait à se faire interrompre le sort inscrit sur le parchemin de quelque façon, il peut annoncer **Parchemin** et recommencer l'incantation de son sort. Le mage peut changer à tout moment le sort pour lequel **Parchemin** est actif, mais il peut avoir seulement 1 sort à la fois sur un parchemin.

Puissance Arcanique (Sort) : Une fois par combat ou par 15 minutes, le mage peut incanter un de ses deux sorts. Quand le sort est incanté, l'autre option ne peut pas être utilisée avant que l'habileté **Puissance Arcanique** soit rechargée.

- **Frappe magique (Effet bénéfique) :** Le mage enchante une cible. 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

Incantation: Arcana Coelestia Imprimerium Magicae

Spécialisation: Au niveau 3, le Mage choisit entre une des deux spécialisations soit l'Arcaniste ou le Thaumaturge

IMPORTANT: En tant que lanceur de sorts, vous devez vous référer à la section **Système de Magie** afin de vous familiariser avec les règlements en lien avec l'incantation des sorts.



Arcaniste

Niveau 3

Éclat magique (Sort): L'Arcaniste pointe une cible visible à une portée de 5 mètres, cette cible subit une des deux effets suivant:

- 2 dommages Magiques et Aveuglement pendant 10 secondes.
- Censure pendant 1 minute.

Incantation: *Arcana Coelestia Imprimerium Magicae; Fulgur Potens Interitus*

Incantation rapide : Une fois par 15 minutes ou par combat, l'Arcaniste peut lancer un sort de niveau 2 et moins sans incantation. Lorsque l'habileté est utilisée, l'Arcaniste doit prononcer: « Incantation rapide (nom du sort) (effet du sort)! » Le sort choisi n'est pas consommé en utilisant cette habileté.

Niveau 4

Maîtrise : Le mage peut maintenant lancer chaque option de ses sorts, comme si ceux-ci étaient deux sorts différents. Il ne peut toutefois penser qu'une fois chaque sort. En d'autres mots, ces sorts deviennent maintenant deux habiletés distinctes qui se rechargent séparément l'une de l'autre. Une habileté ou potion qui redonne l'utilisation d'un sort redonne seulement une des deux options. *Cette habileté ne compte pas comme un effet bénéfique.*

Lame magique (effet bénéfique) : L'arcaniste incante en touchant son arme. À la fin de l'incantation, le prochain coup de l'arcaniste frappe à magique. L'arcaniste peut utiliser cette habileté autant de fois qu'il le veut et seulement sur lui-même.

- Incantation: *Arcana Coelestia Imprimerium Magicae; Gladius*



Niveau 5

Batterie Arcanique (Sort): Une fois par ou par 15 minutes, l'Arcaniste puise dans la toile afin de désintégrer une cible. L'Arcaniste choisit une cible à 10 mètres de lui et commence à incanter le sort, pour chaque incantation réussit complètement le sort fait du dégât à la cible. La première incantation fait 2 dégâts magiques, suivie de la deuxième qui fait 2 dégâts magiques, puis la troisième, ainsi ceux qui la suivent, font 3 dégâts magiques. Les incantations doivent être faites en ordre et le dégât doit être dit après chaque incantation. Si la cible s'éloigne à plus de 10 mètres du mage, que la cible meurt ou que l'Arcaniste se fait interrompre, le sort arrête et ne fait plus effet.

Première Incantation: Arcana Colestia Imprerium Magicae; Ignis

Deuxième Incantation: Arcana Colestia Imprerium Magicae; Foculum

Troisième Incantation: Arcana Colestia Imprerium Magicae; Infernus



Thaumaturge

Niveau 3

Boule de feu (Sort): Une fois par combat ou par 15 minutes, le Thaumaturge pointe deux cibles adjacentes à 5 mètres de lui. Les cibles subissent 2 dommages.

Incantation: Arcana Coelestia Imperium Magicae; incarnatio ignis Silvestrius

Bourrasque (Sort): Une fois par combat ou 15 minutes, le Thaumaturge pointe jusqu'à trois cibles adjacentes à 5 mètres de lui. Les cibles 1 dommage et l'effet **Puissant**. Le Thaumaturge doit prononcer: « Bourrasque, vous trois, 1 dommage puissant ».

Incantation: Arcana Coelestia Imperium Magicae; Terribilis unda Tonitrius

Niveau 4:

Sauvegarde : Une fois par combat ou par 15 minutes, le Thaumaturge 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. L'habileté ne peut pas être utilisée contre assassinat.

Sort multiple: Tous les sorts du thaumaturge peuvent avoir une cible supplémentaire, tant que ceux-ci sont adjacents.

Niveau 5:

Fracassement (Sort): Le Thaumaturge pointe des cibles adjacentes 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 Thaumaturge pointe un total de 3 cibles adjacentes qui subissent soit **Brise-Bouclier** ou **Désarmement** ou **Bascule**.

Incantation: Arcana Coelestia Imperium Magicae; Destructio Caeli Terram Maledicit



Roublard

Niveau 1

Coup sournois : Le Roublard peut se faufiler pour se débarrasser d'un ennemi. Une fois par combat ou par 15 minutes, le Roublard 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**.

Port de l'armure légère et du Petit Bouclier: Vous pouvez porter les armures légères et les petits boucliers tels que décrits aux pages 15-17 (jusqu'à un maximum de 1 point d'armure).

Vol-à-la-tire : Une fois aux 15 minutes, en touchant la bourse de quelqu'un pendant 10 secondes, le Roublard 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 Roublard 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 pas apparente, le Roublard n'a qu'à toucher la ceinture. S'il se fait interrompre pendant la durée, l'habileté est tout de même utilisée.

Niveau 2

Anticipation : Une fois par combat ou par 15 minutes, le Roublard peut se préparer au pire des cas afin de limiter ses pertes. Quand le Roublard manque une habileté portée au corps à corps (ex.: **Coup sournois**, **Coup précis**, etc.) de niveau 4 ou moins, celui-ci peut dire « Anticipation » suivi du nom de l'habileté ratée. Le Roublard peut maintenant essayer une deuxième fois d'utiliser cette habileté pour son prochain coup. Si le prochain coup est touché, l'habileté fonctionne comme d'habitude sur l'ennemi. Si le coup portant l'habileté anticipée est manqué ou si un coup normal est porté avant que l'habileté anticipée touche une cible, celle-ci est perdue et **Anticipation** ne peut pas être utilisée avant d'être rechargée.

Fuite : Une fois par combat ou par 15 minutes, le Roublard 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 Roublard doit fuir du côté inverse à ses ennemis (s'il est encerclé, le Roublard ne peut pas utiliser cette habileté). La fuite peut être faite durant un combat.

Spécialisation: Au niveau 3, le Roublard choisit entre une des deux spécialisations soit l'Assassin ou le Duelliste



Assassin

Niveau 3

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

Esquive : Une fois par combat ou par 15 minutes, l'Assassin peut annuler les dégâts d'un coup porté au corps à corps si le dégât de celui-ci n'est pas Précis. Cette esquive peut être utilisée sur une habileté portée par un coup, telle qu'une *Bascule*, un *Coup puissant*, etc. Dans le cas de l'habileté *Charge*, les dégâts sont ignorés et l'effet *Puissant* du coup est annulé. Le joueur doit proclamer à voix haute : « **Esquive !** » lorsqu'il utilise cette habileté.

Niveau 4

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

Coup vicieux : Une fois par combat ou par 15 minutes, l'Assassin 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.

Niveau 5

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 et le coup doit être porté avec une dague (maximum 40 cm).** L'habileté peut être utilisée hors combat ou en combat, mais l'utilisation de cette capacité en combat nécessite que la cible n'ait aucune idée de la présence de l'Assassin avant que le coup soit porté. RIEN ne peut prévenir un Assassinat.



Duelliste

Niveau 3

Bascule : Une fois par combat ou 15 minutes, le Duelliste peut porter un coup bien placé dans les jambes de son adversaire. La cible touchée subit l'effet **Bascule** et doit immédiatement tomber au sol et toucher ses omoplates au sol. L'habileté peut être utilisée avec tous types d'armes de contact.

Désarmement : Une fois par combat ou 15 minutes, en frappant l'arme d'un adversaire, le Duelliste peut désarmer son adversaire d'un seul coup. La cible doit lâcher son arme et la laisser tomber au sol **devant soi**. L'habileté peut être utilisée avec tous types d'armes de contact.

Parade : Une fois par combat ou toutes les 15 minutes, le joueur peut annuler les dégâts d'un coup physique de type *normal*. Lorsqu'il utilise cette habileté, le joueur doit proclamer à voix haute : « **Parade !** ». Cette habileté ne peut pas annuler les coups dont les dégâts sont de type *Divin*, *Magique* ou *Précis*, ni les coups associés à une habileté à effet (ex. : **Tranche-Membre**, **Coup Critique**, **Charge**, etc.).

Niveau 4

Cible de combat (Effet bénéfique): une fois par combat ou par 15 minutes, le Duelliste pointe une cible et crie « Toi, cible de combat ». Pour les 5 prochaines minutes, le Duelliste frappe à +1 dégât contre la cible et peut la poursuivre même si elle utilise l'habileté **Fuite**.

Tranche-membre : Une fois par combat ou par 15 minutes, le Duelliste 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.

Niveau 5

Adrénaline: Une fois par 15 minutes ou par combat, le Duelliste peut crier **Adrénaline** afin de regagner toutes ses habiletés épuisées en combat, excluant **Adrénaline**.



Artisan

Niveau 1

Aiguisage : L'Artisan simule l'aiguisage d'une arme pendant 2 minutes. Le prochain coup porté par cette arme inflige +1 de dommage. Il est impossible de courir pendant l'aiguisage. L'Artisan peut utiliser cette habileté autant de fois qu'il le souhaite. Il n'est pas possible de bénéficier de plusieurs aiguisages simultanés sur une même arme, mais un joueur peut porter autant d'armes aiguisées qu'il le souhaite.

Contact : Une fois par jour, l'Artisan peut aller voir l'aubergiste afin de recevoir des ressources. Il doit aviser l'aubergiste qu'il a un contact et l'aubergiste lui donne deux ressources aux hasards parmi les suivants ; Ails des Ours, Marguerites solaires, Valérienne Lunaires, Pépites d'Argent, Pépite de Mithril, Pépite de fer bleu.

Port des Armures intermédiaires et des Boucliers moyens : Vous pouvez porter les armures légères et intermédiaires et les boucliers petits et moyens tels que décrits à la page 15-16 (jusqu'à un maximum de 3 points d'armure).

Niveau 2

Concoction instable: L'Artisan est capable d'improviser une concoction avec ce qu'il a sur lui. Une fois par combat ou par 15 minutes, après une scène « 'roleplay » de 30 secondes, il prépare une potion qui est stable pour 5 minutes. La concoction peut soigner la cible qui la boit de 2 points de vie. Si la concoction n'est pas utilisée après 5 minutes, son effet se dissipe. Contrairement aux autres potions, la concoction ne coûte pas de ressources à produire. Vous devez avoir une fiole ou quelconque autre contenant pour simuler de boire la potion.

Débrouillardise : L'Artisan sait comment se débrouiller avec le peu de ressources dont il dispose. Une fois par cadavre, le joueur peut simuler de dépouiller pendant 10 secondes, lui permettant de regagner un point d'armure perdu.

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. *Votre maximum de points de vie est maintenant de 6 points de vie.*

Spécialisation: au niveau 2, l'Artisan choisit entre une des deux spécialisations soit l'Alchimiste ou le Forgeron.



Alchimiste

Niveau 2

Alchimie: Donne accès à la fabrication de potions. Afin de fabriquer une potion, il est nécessaire de récolter les ingrédients et faire une scène de fabrication durant au moins 3 minutes à l'auberge. Ensuite, l'Alchimiste doit aller voir l'aubergiste pour lui remettre les ingrédients, en échange desquels l'aubergiste lui remettra la potion en question. Vous pouvez aller consulter le système d'alchimie afin de connaître les options disponibles.

Niveau 3

Dissimulation: L'Alchimiste a la capacité de cacher ses ressources de création. L'Alchimiste peut maintenant dissimuler 10 ressources sur lui, soit des ingrédients alchimiques, des potions ou des poisons. Les 10 ressources doivent être cachées dans une bourse dédiée seulement pour ces ressources. L'Alchimiste ne peut pas être dérobé par fouille, vol-à-la-tir ou autres raisons.

Herboristerie: L'Alchimiste sait dénicher les meilleures plantes dans la forêt afin de fabriquer plus facilement ses potions. Pour utiliser cette habileté, l'Alchimiste doit aller voir son animateur et lui dire qu'il part chercher des plantes. Par la suite, pendant 10 minutes, l'Alchimiste doit aller faire semblant d'aller cueillir des plantes dans la forêt (on ne ramasse pas pour de vrai des plantes). Il peut interagir avec les autres joueurs, mais ne peut pas se battre. S'il se fait interrompre, son temps de 10 minutes se met sur pause et reprend après l'interruption. À la fin des 10 minutes, l'Alchimiste peut aller revoir son animateur qui lui donnera alors 1 ingrédient alchimique aléatoire. Le joueur peut faire cette habileté autant de fois qu'il le souhaite.

Niveau 4

Affinité alchimique: Permet à l'Alchimiste de créer le double de potions lorsqu'il crée une potion. De plus, une fois par 15 minutes, 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.

Fumigène: Une fois par combat ou par 15 minutes, l'Alchimiste peut choisir trois cibles à 5 mètres qui subissent l'effet **Aveuglement** pour une durée de 5 secondes.



Niveau 5

Maître Alchimique: L'Alchimiste acquiert les connaissances nécessaires afin de maximiser le potentiel de ses potions. L'Alchimiste peut maintenant bénéficier de quatre effets bénéfiques, tant que deux de ses effets bénéfiques proviennent d'une potion ou d'un poison. De plus, après avoir consommé 3 potions d'affilée, tous les coups portés sur l'Alchimiste lui causent seulement 1 dégât pendant les 2 prochaines minutes.



Forgeron

Niveau 2

Forge: 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 système de forge. Pour forger une arme, le joueur doit faire une scène « roleplay » de 5 minutes et donne ensuite les ressources à l'aubergiste, en échange d'un bandeau représentant le métal utilisé.

Niveau 3

Renforcement (effet bénéfique) : Une fois par combat ou par 15 minutes, Le Forgeron peut renforcer une armure rapidement. Après une scène de **roleplay** d'au moins 15 secondes, la cible bénéficie d'une protection spéciale pour les 5 prochaines minutes. Le prochain dégât qui n'est pas type précis provenant d'un coup est annulé. Lorsque le possesseur utilise cette habileté, il doit proclamer à voix haute : « **Renforcé !** ».

Réparation: Le Forgeron est spécialiste de la fabrication des armures et des boucliers, il en est de même de la réparation lorsque ceux-ci sont abîmés. Après une scène « roleplay » de 30 secs, le Forgeron peut réparer un bouclier brisé ou redonner 2 points d'armure que la cible a perdus. Il peut faire cette habileté autant de fois qu'il le souhaite, mais seulement 1 fois par personne par 15 minutes.

Niveau 4

Chef-d'œuvre: Cette habileté permet au Forgeron de se lier avec un objet qu'il a créé afin de sortir son potentiel. Après une cérémonie de 10 minutes, le Forgeron se lie avec un objet forgé. Il peut avoir au total deux objets forgés comme chef-d'œuvre à la fois. Ces objets ne peuvent pas être volés.

Réparation ultime: Le Forgeron sait maximiser la protection des armures et des boucliers dans les moments les plus critiques. Une fois par combat ou par 15 minutes, après une scène « roleplay » de 15 secondes, le Forgeron peut redonner tous les points d'armure perdus et réparer le bouclier de la cible.

Niveau 5:

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. Le Forgeron peut forger une arme mythique qui possède l'habileté spéciale du **Forgeage mythique** spécifique à chaque métal. **Seul le Maître Forgeron a les capacités physiques pour manier l'objet mythique.**



Clerc

Niveau 1

Bénédiction mineure (Prière): À la suite d'une prière de 20 secondes, le Clerc peut bénir une cible afin qu'il puisse infliger des dégâts bénis à son prochain coup. Le joueur qui détient l'arme doit dire les dégâts habituels de son arme suivie de **Béni** afin d'indiquer l'effet supplémentaire. Le Clerc peut utiliser cette habileté aussi souvent qu'il le veut. De plus, une fois par 15 minutes, le Clerc peut créer une fiole d'eau bénite décrite dans le système d'alchimie sans avoir besoin des ingrédients nécessaires dans la recette. Si le Clerc veut créer plusieurs fioles d'eau bénite, il est recommandé d'apporter ses propres fioles, le matériel pouvant être prêté étant limité.

- *Incantation: Ô, Rocéa, j'ai besoin de ton assistance dans cette bataille. Seule la sève provenant de ta sagesse infinie me permettra de percer la plus vaillante des carapaces et de faire valoir ton message devant toutes les impies qui mettent en péril ton territoire majestueux. Grâce à elle, ton message se répand dans leur sang.*

Port des Armures intermédiaires et des Boucliers moyens : Vous pouvez porter les armures légères et intermédiaires et les boucliers petits et moyens tels que décrits aux pages 15-17 (jusqu'à un maximum de 3 points d'armure).

Premiers soins (Prière): À la suite d'une prière ou une scène « roleplay » de 20 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 ».

- *Incantation: Que Mitaar entende ma demande et me vienne en aide dans ces temps difficiles ! Cet allié a voulu démontrer ta plus grande gloire au monde entier et a succombé devant des hérétiques. Son combat pour propager ton message n'est pas terminé et j'ai besoin de ton aide pour qu'il puisse poursuivre sa croisade. Sans les enseignements que j'ai reçus de ta part, je serais également une brebis égarée sans ambition dans la vie. Ô, Mitaar, accorde-moi la puissance d'accomplir cet acte héroïque pour que ton histoire ne perdure jamais.*



Niveau 2

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. *Votre maximum de points de vie est maintenant de 6 points de vie.*

Imposition des Mains (Prière) (Effet bénéfique): Une fois par combat ou par 15 minutes, le Clerc doit prononcer une prière de 10 secondes en lien avec son dieu. Une fois cette incantation faite, il a 10 secondes pour aller toucher un autre personnage vivant. Le Clerc guérit la cible 1 points de vie et lui redonne une utilisation d'une habileté de niveau 1 ou 2.

- *Incantation: Ô grand Omnos, permet moi de rétablir les ressources de mon allié afin qu'il puisse progresser dans son objectif de vie.*



Spécialisation: Au niveau 3, le Clerc choisit entre une des deux spécialisations soit le Dévot ou le Paladin.

IMPORTANT: Les incantations présentées sont présentées à titre d'exemple. Il est suggéré aux joueurs de modifier les incantations en fonction du Dieu qu'il veut prier et de la manière qu'il veut jouer son personnage. Plusieurs Dieux sont présents à Pendragon, nous vous invitons à consulter la section **Panthéon** afin de vous familiariser avec ceux-ci.

IMPORTANT: En tant que lanceur de sorts, vous devez vous référer à la section **Système de magie** afin de vous familiariser avec les règlements en lien avec l'incantation des sorts.

Dévote

Niveau 3

Magie Divine : Le temps d'incantation de l'habileté **Premier Soins** diminue. La prière et la scène de roleplay est réduite à 10 secondes. Les restrictions de cette habileté restent les mêmes.

Symbole divin (Effet bénéfique) : Le Dévot choisit un objet qui forme un lien avec son dieu (l'objet doit être décorum et fournit par le joueur). Le Dévot peut seulement avoir 1 symbole à la fois et il peut le donner à un allié. Le Dévot peut maintenant faire bénéficier l'allié qui porte le symbole de l'effet d'un sort, peu importe la distance entre les deux, tant que l'allier en question est à portée de vue et de voix (par respect évitez de crier à tu-tête durant les événements d'hiver ou durant les soirs des événements d'été.).

Niveau 4

Cercle de Soins (Prière) : Suite à une prière de 20 secondes, le Dévot soigne 3 points de vie à trois cibles vivantes ou soigne 2 points de vie à cinq cibles vivantes, qu'il choisit dans un rayon de 2 mètres autour de lui.

- *Incantation*: Grande déesse de l'équilibre, ce combat est une insulte à ta grandeur. Mes alliés sont en mauvaise posture face à des ennemis trop puissants pour eux. Pour rétablir l'équilibre, permets-moi d'utiliser ta puissance pour les soigner.

Résurrection (Prière) : Suite à une prière de 20 secondes, Le Dévot ramène à la vie une cible à portée de lui. La cible revient à la vie à 5 points de vie et ne subit pas de l'effet néfaste **Convalescence**, la cible peut donc immédiatement retourner au combat.

- *Incantation*: Malazar la surnoise, cet allié veut propager ta parole, mais il ne peut pas le faire seul. Permets-lui de tromper la mort afin de revenir sur le champ de bataille. Il promet d'user la ruse afin de remporter cette bataille.

Niveau 5

Bénédiction Divine (Prière) (Effet bénéfique) : Le Dévôt fait appel à son dieu pour maudire ses ennemis et guérir ses alliés. Après avoir prononcé une prière de 10 secondes, le Dévôt peut bénir une cible, lui permettant d'infliger des dégâts Divins lors de son prochain coup. Le joueur portant l'arme doit annoncer les dégâts habituels de l'arme, suivis de « Divin », pour indiquer l'effet supplémentaire.



Paladin

Niveau 3

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 aux dégâts infligés. L'habileté peut être utilisée avec tous les types d'armes.

Frères d'Armes (Prière) (effet bénéfique): Une fois par 15 minutes, Le paladin incante une prière de 30 secondes et choisit un allié afin de se lier avec lui pendant les 5 prochaines minutes. Une fois pendant les 5 prochaines minutes, le Paladin et son allié lié gagnent une utilisation de l'habileté **Sauvegarde**. Lorsqu'un des deux utilise cette habileté, il doit être au maximum 2 mètres de chacun et doit prononcer « Frère d'armes, sauvegarde! » afin de désigner le coup.

- *Incantation: Écoute-moi Endymion, dieu de la magie et de la lune, je considère cet allié comme mon égal et mon frère d'armes dans cette bataille.*

Port des Armures lourdes et des Grands Boucliers: Vous pouvez porter tous les types d'armures et de boucliers tels que décrits aux pages 15-17 (jusqu'à un maximum de 5 points d'armure).

Niveau 4

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. *Votre maximum de points de vie est maintenant de 7 points de vie.*

Rédemption (Prière) : À chaque fois que le Paladin subit des dégâts, il a 10 secondes pour aller toucher une cible et faire une prière de 5 secondes. S'il touche la cible durant toute l'incantation, il la guérit d'un nombre de points de vie équivalent aux dégâts qu'il a subis. Si le Paladin subit une seconde fois des dégâts, le sort 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 incanter à voix haute.

- *Incantation: Que mes blessures permettent de rétablir l'ordre dans les rangs de mes alliés et soignent leurs blessures !*

Martyr de rédemption (Prière) : Une fois toutes les 15 minutes, le Paladin peut sacrifier des points de vie pour soigner ses alliés. Après une prière de 15 secondes, le joueur proclame : « **Martyr de rédemption, X !** », X étant le nombre de points de vie qu'il s'enlève (minimum 1). Il soigne 1 + X points de vie à son allié.

- *Incantation: Que mon âme et mon sang soignent mes alliés de l'assaut des hérétiques. Que mon sacrifice serve à montrer notre résolution à réussir notre croisade!*



Niveau 5

Bénédiction Majeur (Prière) : Le Paladin invoque son dieu pour maudire ses ennemis. Après avoir prononcé une prière de 5 secondes, le Paladin peut bénir une arme, de sorte que son prochain coup inflige +1 dégât Bénis. Le Paladin peut utiliser cette habileté indéfiniment, mais n'est pas possible de cumuler cette habileté plus qu'une fois.

Soldat divin : Tous les coups portés par le Paladin infligent des dégâts Bénis.

Druide

Niveau 1

Coup de vent (Prière): Une fois par combat ou 15 minutes, suite à une prière de 10 secondes, le Druide pointe une cible à 5 mètres de lui. Cette cible et une autre à 1 mètre de cette première subissent l'effet **Puissant**.

- *Incantation: Par la force des éléments et de la nature, j'invoque le chaos élémentaire afin de semer la destruction.*

Port de l'armure légère et du Petit Bouclier : Vous pouvez porter les armures légères et les petits boucliers tels que décrits aux pages 15-17 (jusqu'à un maximum de 1 point d'armure).

Niveau 2

Peau d'Écorce (Prière) (Effet bénéfique) : Une fois par combat ou par 15 minutes, suite à une prière de 10 secondes, le Druide peut renforcer la vitalité de ses alliés. Le Druide donne à une cible de son choix 2 points de vie temporaires pouvant dépasser son maximum pour les 5 prochaines minutes. Ces points de vie temporaires ne peuvent pas être régénérés et disparaissent dès que les dégâts sont pris.

- *Incantation: L'écorce d'un chêne permet de résister aux tempêtes. Que la puissance de la nature rende la peau de mon allié aussi solide que celle d'un chêne.*

Racine (Prière) : Une fois par combat ou 15 minutes, suite à une prière de 10 secondes, le Druide sort de la terre des racines afin de bloquer ses ennemis sur place. Après son invocation, le Druide choisit une cible qui subit par la suite l'effet « **Enchevêtrement** » pour 10 secondes.

- *Incantation: Que le courroux de la nature s'abatte sur cet ennemi ! Il piétine toutes les beautés de la nature, je demande qu'elle l'immobilise en retour.*

Spécialisation: au niveau 3, le Druide choisit entre une des deux spécialisations soit le Chaman ou le Chef de Meute

IMPORTANT: Les incantations présentées sont présentées à titre d'exemple. Il est suggéré aux joueurs de modifier les incantations en fonction d'un Dieu qu'il veut prier et de la manière qu'il veut jouer son personnage. Un druide peut prier les esprits de la nature autant que les divers Dieux sont présents à Pendragon. Nous vous invitons à consulter la section **Panthéon** afin de vous familiariser avec ceux-ci.

IMPORTANT: En tant que lanceur de sorts, vous devez vous référer à la section **Système de Magie** afin de vous familiariser avec les règlements en lien avec l'incantation des sorts.



Chaman

Niveau 3

Emprise de la nature (Prière): Une fois par combat ou par 15 minutes, suite à une prière de 10 secondes, le Chaman peut cibler une personne à 5 mètres afin de lui faire subir un effet. Le chaman peut soit lui faire échapper un objet d'une de ses mains comme l'effet **Désarmement** ou le faire subir l'effet **Bascule**.

- *Incantation: Au cours de mon périple pour défendre la nature, j'ai appris à manier l'énergie naturelle afin de piéger mes ennemis. Que mon ennemi comprenne que je suis le maître ici et que je contrôle la nature autour de lui.*

Méditation : Une fois par combat ou par 15 minutes, le Chaman peut faire une scène « roleplay » de méditation de 30 secondes afin de regagner ses esprits. Suite à cette méditation, le Chaman peut récupérer une habileté de son choix de niveau 3 ou moins.

Niveau 4

Concentration : Le Chaman possède un contrôle intuitif de la magie de combat. Ce dernier ne peut pas se faire interrompre un sort par une source extérieure. Par contre, le Chaman ne peut toujours pas courir en incantant.

Terre mobile (Prière): Le Chaman est en mesure de contrôler la terre sous ses ennemis afin de les forcer à se déplacer. Suite à une prière de 15 secondes, le Chaman doit choisir 2 cibles adjacent à bras de distance se situant à moins de 10 mètres du Chaman et crier « Vous deux, **Attraction**, 5 mètres!! ». Elles sont forcées de s'avancer de 5 mètres en direction du Chaman. Les cibles doivent faire tout ce qu'elles peuvent pour respecter le sort, mais faites attention aux contacts physiques. L'effet est annulé dès que les cibles reçoivent du dégât.

- *Incantation: Être en communion avec la nature, cela signifie aussi comprendre les besoins de celle-ci. La terre demande de se débarrasser des parasites que vous êtes pour la soulager. Venez à moi et affrontez mon courroux, en défiant la nature, vous m'avez défié.*

Niveau 5

Rage bestiale (Prière): Le Chaman peut transférer sa colère dans l'esprit d'un ennemi afin qu'il se batte pour sa cause. Suite à une prière de 20 secondes, le Chaman inflige l'effet **Rage** pendant 15 secondes à une cible à 5 mètres.

- *Incantation : Je ne fais plus qu'un avec la nature. J'ai suivi tous ses enseignements et cela m'a amené à mépriser les ennemis de la nature. Il est impossible de les faire résonner, il faut donc les forcer à se battre pour la nature. Mère Nature, entends mon appel, permet moi d'offrir ta grandiose sagesse et que mon ennemi se retourne contre ses alliés.*



Chef de Meute

Niveau 3

Charge groupée (Prière) : Une fois par combat ou par 15 minutes, suite à une prière de 10 secondes, le Chef de Meute choisit jusqu'à 5 cibles auxquelles il donne une utilisation de l'habileté **Charge** qu'elles doivent utiliser immédiatement à la fin de l'incantation. Le Chef de Meute doit faire partie des cibles de ce sort.

- *Incantation*: Compagnon, entendez l'appel de la nature et accueillez-la à bras ouvert. Chargeons sur nos ennemis afin de leur montrer que la nature l'emportera toujours.

Peintures de guerre : Suite à une scène «role-play» de 5 minutes, le Chef de Meute applique des peintures de guerre sur 5 personnages. Tant qu'ils ont des peintures de guerre visibles et que le Chef de Meute est dans le champ de vision, les personnages bénéficient d'un point d'armure supplémentaire qui peut dépasser le maximum permis par sa classe. Si le Chef de Meute 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. Cette habileté ne compte pas comme un effet bénéfique et n'est pas cumulable.

Port des Armures intermédiaires et des Boucliers moyens : Vous pouvez porter les armures légères et intermédiaires et les boucliers petits et moyens tels que décrits aux pages 15-17 (jusqu'à un maximum de 3 points d'armure).

Niveau 4

Bouclier de vent (Prière) (Effet bénéfique) : Une fois par combat ou par 15 minutes, suite à une prière de 15 secondes, le Chef de Meute choisit 3 cibles auxquelles il donne une utilisation de l'habileté **Parade** pour les 5 prochaines minutes. Quand cette **Parade** est utilisée, elle ne peut être régénérée.

- *Incantation*: L'appel de la nature peut se faire entendre à travers les courants d'air de la forêt. Écoutez-les et ne devenez qu'un avec le vent. Ainsi vous serez aussi agile qu'une brise et aussi résistant qu'une tempête.

Renfort spirituel (Prière) (Effet bénéfique): Une fois par combat ou par 15 minutes, suite à une prière de 15 secondes, le Chef de Meute peut renforcer la vitalité de multiples alliés. Le Chef de Meute donne à 3 cibles de son choix 2 points de vie *temporaires* pouvant dépasser son maximum pour les 5 prochaines minutes. Ces points de vie temporaires ne peuvent pas être régénérés et disparaissent dès que le dégât est pris.

- *Incantation*: Mes amis, écoutez ce que les esprits de la nature ont à vous dire. Écoutez leur plainte et acceptez-les comme vos alliés. Ils vous protégeront dans vos prochaines batailles comme ils m'ont toujours protégé.



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. *Votre maximum de points de vie est maintenant de 6 points de vie.*

Niveau 5

Appel de la meute (Effet bénéfique) (Sort): Une fois par combat ou par 15 minutes, suite à une prière de 20 secondes, le Chef de Meute renforce 3 cibles de son choix afin que leurs prochains coups soient plus puissants. Les cibles choisies peuvent rajouter 1 dégât aux 5 prochaines attaques au corps à corps qu'ils vont porter.

- *Incantation: Mes frères et mes sœurs, rejoignez-moi dans le monde bestial pour défendre la nature. Écoutez votre voix primale et rejoignez mon combat. Seul, un animal est sans défense. Dans une meute, il devient un féroce adversaire capable d'accomplir de grandes choses.*



Occultiste

Niveau 1

Animation des Morts (Sort): Une fois par 15 minutes ou par combat, l'occultiste cible trois cadavres qu'il peut voir à une portée de 3 mètres de lui. Pendant les 5 prochaines minutes, les cibles se relèvent en Zombie (Morts-vivants) et doivent obéir aux ordres offensifs de l'occultiste. Les morts-vivants possèdent 3 points de vie et chacun de ces coups frappés à 1, il est sous l'effet **Ralentissement** et ils ne peuvent pas utiliser d'habiletés .

Incantation: *Necrosis Obscurcis Tenebrium Mortis*

Communication avec les Morts (Sort): Une fois par 15 minutes ou par combat, après avoir incanté le sort, pendant les 5 prochaines minutes, l'occultiste peut communiquer avec un cadavre à sa portée. La question posée par l'occultiste 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 à l'occultiste.

Incantation: *Necrosis Obscurcis Tenebrium Mortis*

Port de l'armure légère et du Petit Bouclier : Vous pouvez porter les armures légères et les petits boucliers tels que décrits aux pages 15-17 (jusqu'à un maximum de 1 point d'armure).

Niveau 2

Frappe maudite: L'occultiste a appris à maudire sa lame pour blesser l'âme de ses victimes. Une fois par 15 minutes ou par combat, le joueur peut donner un coup maudit à son adversaire. Le coup inflige son dégât normal, de plus de l'effet **Maudit**.

Saignée: Une fois par combat ou par 15 minutes, l'occultiste fait une scène de saignée de 5 secondes sur un personnage vivant, à la suite de quoi, la cible perd 1 effet néfaste de son choix.

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. *Votre maximum de points de vie est maintenant de 6 points de vie.*

Spécialisation: Au niveau 3, l'occultiste choisit entre une des deux spécialisations soit le Mage de Sang ou le Nécromancien.

IMPORTANT: En tant que lanceur de sorts, vous devez vous référer à la section **Système de magie** afin de vous familiariser avec les règlements en lien avec l'incantation des sorts.



Mage de sang

Niveau 3

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. *Votre maximum de points de vie est maintenant de 7 points de vie.*

Marchand de la Mort: Le Mage de Sang peut utiliser sa propre vitalité pour puiser dans la toile arcanique et affliger son adversaire de diverses conditions. Pour cela, il doit s'infliger des dégâts sanglants de manière instantanés. Pour se faire, il doit dire à voix haute « **Marchand de la Mort X** » où x est le nombre de points de vie qu'il s'inflige. Ces dégâts, en plus d'infliger des dégâts dans sa propre vitalité, diminuent le maximum de points de vie du Mage de Sang. Il ne peut donc pas soigner les dégâts sanglants qu'il subit. Les dégâts sanglants sont considérés comme un effet néfaste. Dans l'éventualité que le Mage de Sang se fasse **Saignée**, il ne regagne pas les points de vie perdus par les dégâts sanglants. Toutefois, son maximum de points de vie revient à la normale et peut donc se faire soigner les dégâts subis. Si le Mage de Sang venait à recevoir des points de vie temporaire d'une manière ou d'une autre, il peut les utiliser avec **Marchand de la Mort**. Les effets qu'il peut infliger dépendent du nombre de points de vie qu'il s'inflige.

- 1 dégât sanglant: Le prochain coup inflige **Ralentissement** pendant 2 minutes.
- 2 dégâts sanglants: Le prochain coup du Mage de Sang inflige +1 dégât magique.
- 3 dégâts sanglants: Le prochain coup tranche un membre comme l'habileté **Tranche-Membre**.
- 4 dégâts sanglants: Le prochain coup brise un bouclier instantanément, dit « brisé ».
- 5 dégâts sanglants: Le prochain coup inflige l'effet **Faiblesse extrême** pour 5 minutes.

Niveau 4

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. *Votre maximum de points de vie est maintenant de 8 points de vie.*

Martyr de la damnation : Le Mage de Sang a appris à exploiter sa propre souffrance pour décupler la puissance de ses pouvoirs. Lorsqu'il lui manque un ou plusieurs membres (que ce soit une jambe ou un bras) ou si ses points de vie sont à 3 ou moins, tous ses coups infligent +1 de dégât, comme s'il possédait l'habileté **Spécialisation martiale**. De plus, il peut, autant de fois qu'il le souhaite, se couper une jambe ou un bras, comme s'il avait subi l'effet **Tranche-Membre** sur celui-ci.



Niveau 5

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. *Votre maximum de points de vie est maintenant de 9 points de vie.*

Punition: Le sang coulé des ennemis du Mage du Sang lui donne vie. **À chaque fois** que le Mage de Sang tue une personne, il se soigne de 1 point de vie et son prochain coup inflige +1 dégât. Les points de vie soignés contournent l'effet des dégâts sanglants et ignorent l'effet **Maudit** que le Mage de Sang pourrait avoir. Il peut donc augmenter son nombre de points de vie grâce à **Punition**.



Nécromancien

Niveau 3:

Absorption d'Âme (Sort): Une fois par combat ou par 15 minutes, le Nécromancien peut absorber la vitalité de ses ennemis. Après l'incantation, il pointe 1 cible à 5 mètres de lui qui subit 1 dégât **Maudit**. Il cible ensuite une personne alliée à bout de bras et lui redonne 1 point de vie. Si la cible est un Mort-Vivant, le sort soigne 3 points de vie. Les points de vie rendus en excès sont donnés en point de vie temporaire pour 15 minutes.

Incantation: Necrosis Obscurcis Tenebrium Mortis; Maledice Animam

Invocation de Goules (Sort): Le Nécromancien pointe deux cadavres qu'ils voient à 3 mètres de lui. Pendant les 5 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 leurs habiletés.

Incantation: Necrosis Obscurcis Tenebrium Mortis; Militia Infernalis

Niveau 4:

Chevalier Cadavérique (Sort): Le Nécromancien pointe un cadavre à une portée de 3 mètres. Pendant les 5 prochaines minutes, le cadavre se relève en Chevalier Cadavérique (Mort-vivant) et doit obéir aux ordres offensifs du lanceur. Le revenant possède 7 points de vies, frappe aux dégâts de son arme et 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 10 secondes pour regagner 2 points de vie, autant de fois qu'elle veut, mais seulement une fois par cadavre.

Incantation: Necrosis Obscurcis Tenebrium Mortis; Evocatio Militis Cadaveris

Soldat nécrotique : Une fois par combat ou par 15 minutes, le Nécromancien peut étendre l'influence de sa magie même après sa mort. Quand le Nécromancien tombe à 0 PV, le nécromancien peut tomber à genou et lancer une incantation. Ce dernier peut se relever comme s'il avait été affecté par le sort « **Invocation de Goules** ». Le Nécromancien peut seulement agir de manière agressive, mais est en contrôle de soi-même, de plus, il reste en contrôle de tous morts-vivants créés avant sa mort. Recevoir un effet négatif annule l'incantation et l'utilisation de l'habileté.

Incantation: Necrosis Obscurcis Tenebrium Mortis; Reditus Animae Abyssalis



Niveau 5:

Cimetière (Sort): Une fois par combat ou par 15 minutes, le Nécromancien peut former une armée de revenants. Quand le joueur termine son incantation, il bénéficie de 1 minute pour toucher jusqu'à 10 cadavres. Quand un cadavre est touché, celui-ci est animé comme un Zombie (Morts-vivants) avec 4 points de vie à la place de 3.

Incantation: *Necrosis Obscuris Tenebrium Mortis; Exercitus inferorum de abyssu surgat, Mundum viventium vincat.*



Système de forge

Arme : Il est possible de plaquer/forgier 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. Il est nécessaire d'avoir le bouclier en main au moment de son utilisation.

Armure : 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/plaquée), appartenant au joueur, vers une autre arme/armure correspondant à la même catégorie d'arme/armure afin de transférer l'objet forgé. Le transfert peut être fait seulement si les deux armes/armures sont présentes, il n'est pas possible de transposer... En aucun cas il n'est possible de prendre l'objet appartenant au joueur, uniquement le ruban.

Dans la situation qu'un joueur gagne par vols une arme, d'une armure ou d'un bouclier avec une habileté, cette habileté est considérée comme déjà utilisée et le possesseur doit attendre 15 minutes afin de la regagner. Si un joueur gagne l'acquisition à partir d'un allié, faites sûr de confirmer entre vous si l'habileté a déjà été utilisée.

Placage : Le placage d'un objet lui confère le bonus de forge, mais ce placage est temporaire et se désagrége. Un plaquage dure pendant seulement un scénario et disparaît à la fin de celui-ci. Un objet plaqué possède un ruban signifiant son matériau et un second ruban orange, afin de signifier son impermanence.



Coût de fabrication

Type d'arme	Plaquage	Forgeage
Arme courte	6 pépites	10 pépites
Arme longue	9 pépites	15 pépites
Arme deux mains	12 pépites	20 pépites
Arme d'hast	15 pépites	25 pépites
Lance	12 pépites	20 pépites
Bouclier petit		10 pépites
Bouclier moyen		15 pépites
Bouclier grand		20 pépites
Armure légère		10 pépites
Armure intermédiaire		20 pépites
Armure lourde		30 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 espèces sauvages, les forgerons des nains 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. Tous les coups de l'arme sont de type **Béni**.

- Forgeage mythique: À chaque 15 minutes, le Forgeron possède 3 Coups qui frappent à +1 et possède l'effet **Divin**.

Bouclier : Le bouclier en argent soigne les maux. Une fois par combat ou 15 minutes, le joueur dit « Que les Dieux protègent mes alliés » et enlève un effet néfaste d'une cible.

Armure : L'armure en argent permet au porteur de purifier sa propre force vitale. Le porteur ne peut plus subir l'effet **Maudit**.



Adamantine (Mauve)

Le métal le plus résistant connu sur les terres de Pendragon est également un des métaux les plus lourds. Sa solidité n'a pas d'égale, 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.

- Forgeage mythique: Lorsque le **Forgeron** utilise l'habileté **Brise-Bouclier** donnée par son arme en adamantine, il inflige également l'effet **Tranche-Membre** au membre tenant le bouclier.

Bouclier : Un bouclier en adamantine est quasiment indestructible. Une fois par combat ou 15 minutes, un bouclier en adamantine donne une **Sauvegarde** contre l'effet **Brise-Bouclier/Brisé**.

Armure : Une armure en adamantine donne une protection effroyable. Une armure en adamantine donne L'habileté **Endurance**.

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.



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. Au début du scénario ou lors de la création de l'arme, le propriétaire choisit un sort ou prière suivant qu'il emmagasine dans l'arme. Une fois par combat ou toutes les 15 minutes, lorsqu'il touche un adversaire, que ce soit sur l'adversaire ou sur son bouclier, avec cette arme, il peut lancer ce sort sans avoir à l'incanter. Le sort doit être inscrit sur le bandeau de l'arme et il est impossible de changer le sort contenu dans l'arme durant un scénario. Il est d'importance que vous lisez bien les définitions des sorts.

- Forgeage mythique: Tous les coups portés par le Forgeron frappent à **Magique**.

Choix de sort ou prière à cumuler:

- Éloquence (Mage)
- Puissance arcanique (Mage)
- Coup de vents (Druid)
- Racine (Druid)
- Animations des mort (Occultiste)
- Communication avec les morts (Occultiste)

Bouclier : Un bouclier en fer bleu renvoie les sorts des lanceurs de sorts. Une fois par combat ou par 15 minutes, le bouclier en fer bleu renvoie le premier sort offensif lancé qui ne cible que son possesseur, ceci inclut les dommages et l'effet du sort. Le possesseur proclame "Mirroir!!" lorsqu'il utilise cette habilité.

Armure : Une armure en fer bleu est capable de revigorer l'âme de son possesseur. Une fois par 15 minutes, son possesseur est capable de regagner une utilisation d'une habilité niveau 4 ou moins qu'il a déjà utilisé, similaire à la potion **Regain**. Le possesseur proclame "Regain!!" lorsqu'il utilise cette habilité.



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**.

- Forgeage mythique: une fois par 15 minutes, le **Forgeron** gagne l'habileté **Enchaînement** qui lui permet d'infliger 3 coups consécutifs qui infligent dans l'ordre +0 dégât, +1 dégât et +2 dégâts. Il doit annoncer l'habileté à voix haute pour l'utiliser. Par exemple, Antoine se bat avec une épée à 1 main qui fait 1 point de dégât. Il annonce qu'il utilise son habileté en disant **Enchaînement**. Son prochain coup fait alors 1 point de dégât, puis le suivant 2 points de dégâts puis le suivant 3 points de dégât. Les coups subséquents infligent 1 point de dégât.

Bouclier : Un bouclier de mithril est si léger qu'il n'entrave pas les mouvements de son porteur. Un personnage portant un bouclier en mithril peut porter un bouclier d'une catégorie supérieure si celle-ci correspond au critère. (*Exemple : Vincent est un roublard, son bouclier est limité à petit. Il peut maintenant porter un bouclier moyen tant qu'il est fait en mithril*)

Armure : Une armure de mithril est si légère qu'elle n'entrave pas les mouvements de son porteur. Le porteur gagne une utilisation de l'habileté **Esquive**.



Système d'alchimie

Utilisation d'une potion :

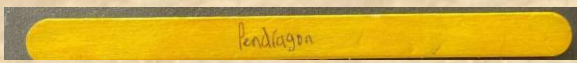
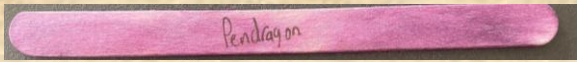
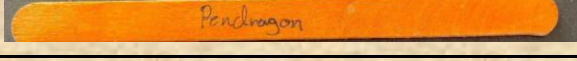
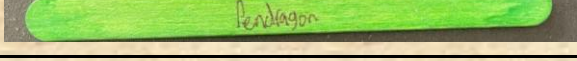
Il existe 2 modes d'utilisation pour une potion. Le mode d'utilisation d'une potion est précisé à la suite du nom de la potion (entre parenthèses). Voici les 2 modes en question.

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
Ail des Ours (Jaune)	
Champignon Fantôme (Mauve)	
Muguet sanguin (Rouge)	
Fenouil des Marais (Bleu)	
Marguerite Solaire (Orange)	
Valérienne Lunaire* (Vert)	

* Au cours de ses périples, le joueur pourrait venir à rencontrer de valériennes lunaires. Cet ingrédient très rare sert comme frime lors de la création de potion. Elles permettent de remplacer n'importe quel ingrédient que le joueur n'aurait pas lors de la fabrication de potions. Toutefois, il se peut que certaines potions plus puissantes demandent spécifiquement des valériennes lunaires. Au moment de la réalisation de la potion, l'Alchimiste doit annoncer quel ingrédient la Valérienne Lunaire remplace.

Liste des potions :

****Toutes les potions avec une durée sont considérées comme un effet bénéfique****

Antidote (Ingestion)

- Effet : L'antidote neutralise immédiatement tous les effets néfastes d'un poison.
- Ingrédients : 1 Fenouil des Marais et 1 Marguerite Solaire
- Durée : instantanée

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 Ail des Ours, 2 Marguerites Solaires et 1 Muguet Sanguin
- Durée : 5 minutes

Peau de Pierre (Ingestion)

- Effet : Celui qui boit la potion ignore le prochain dégât non-précis et non-magique reçus durant la durée de la potion. Le joueur doit annoncer « Peau de pierre » lorsqu'il reçoit le coup. Le joueur subit tout de même l'effet du coup.
- Ingrédients : 2 Ails des Ours et 1 Marguerite Solaire
- Durée : 5 minutes

Réflexe surhumain (Ingestion)

- Effet: Celui qui boit cette potion gagne l'utilisation de l'habileté **Esquive** qu'il peut utiliser durant les 15 prochaines minutes
- Ingrédients: 3 Fenouils des Marais
- Durée: 5 minutes

Soin (Ingestion)

- Effet : La personne buvant cette potion régénère 2 points de vie qu'elle avait perdus.
- Ingrédients : 2 Marguerites solaires
- Durée : instantanée



Liste des poisons :

****Tous les poisons avec une durée sont considérés comme des effets néfastes****

****Il est seulement possible d'avoir un poison à la fois sur une arme****

Affaiblissement (Ingestion)

- Effet: Celui qui boit ce poison voit tous ses coups subir l'effet **Faiblesse extrême** pendant la durée de la potion.
- Ingrédients: 2 Ails des Ours, 2 Champignons Fantômes et 1 Marguerite Solaire
- Durée: 15 minutes

Eau bénite (Blessure)

- Effet: Le prochain coup porté par l'arme inflige est du type Béné en plus des dégâts de l'arme.
- Ingrédients: 1 Marguerite solaire et 1 Ail des Ours
- Durée: 30 minutes sur l'arme, instantané si ingéré.

Hémorragie (Blessure)

- Effet : Le prochain coup porté par l'arme inflige est du type Hémorragique en plus des dégâts de l'arme.
- Ingrédients : 1 Fenouil des Marais et 2 Muguets sanguins
- Durée : 30 minutes sur l'arme

Piment du Dragon (Ingestion)

- Effet: La personne qui boit ce poison voit sa langue brûler sous les aromates de cette potion. Il se voit dans l'incapacité de parler et est sous l'effet Silence pendant toute la durée de la potion.
- Ingrédients: 2 Champignons Fantômes et 2 Marguerites solaires
- Durée: 5 minutes.

Sommeil (Ingestion)

- Effet : Celui qui boit ce poison 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 Champignon Fantôme et 1 Fenouil des Marais
- Durée : 5 minutes



Liste de recettes perdues :

**** Toutes les recettes perdues n'ont pas de recette connue, il est de votre devoir de les trouver en jeu****

Liste de potions perdues:

Force du troll (Ingestion)

- Effet: Celui qui boit cette potion bénéficie d'une utilisation de l'habileté « Coup Surpuissant » dans les 15 prochaines minutes.
- Durée: 5 minutes

Guérison (Ingestion)

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

Langue de Serpent (Ingestion)

- Effet : Celui qui ingère la potion peut décider de mentir, même s'il est sous l'emprise d'un sérum de vérité ou de la torture pendant la durée de la potion.
- Durée : 1 heure

Métamorphose (Ingestion)

- Effet: Celui ou celle qui boit la potion adopte les traits d'une autre espèce, tout en conservant sa vraie nature. Cela lui permet d'avoir l'habileté d'espèce d'une autre espèce que la sienne pendant la durée de la potion.
- Durée: 15 minutes

Outre-monde (Ingestion)

- Effet: Celui qui boit la potion ne peut pas perdre sa mémoire due à l'inconscience et même inconscient, il peut encore voir et entendre, bien qu'il soit toujours incapable de parler ou de bouger.
- Durée: Tout le scénario

Poudre d'escampette (Ingestion)

- Effet: Celui qui boit cette potion devient invisible pendant la durée de la potion. Il doit lever deux doigts dans les airs pour indiquer qu'il est invisible.
- Durée: 10 secondes

Protection (Ingestion)

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



Regain (Ingestion)

- Effet : La personne buvant cette potion regagne l'usage d'une habileté niveau 4 et moins déjà utilisé.
- Durée : instantanée

Résurrection (Ingestion)

- Effet: La personne qui boit la potion se voit foudroyée par une énergie permettant de revenir à la vie. Il revient à la vie avec 5 points de vie, sans l'effet Convalescence et avec les habiletés qu'il lui restait avant sa mort.
- Durée: instantanée

Vitalité (Ingestion)

- Effet : Celui qui boit cette potion perd l'effet Convalescent.
- Durée : Instantanée



Liste de poison perdue:

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.
- Durée : 1 minute.

Choc nerveux (blessure)

- Effet: Celui qui boit ce poison reçoit l'effet Paralysie pendant la durée du poison.
- Durée: 5 secondes

Communion avec les Morts (Ingestion)

- Effet : La moitié de ce poison doit être bu 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.
- Durée : 5 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.
- Durée : 30 minutes sur l'arme

Eau maudite (Blessure)

- Effet: Le prochain coup porté par l'arme inflige l'effet Maudit en plus des dégâts de l'arme.
- Durée: 30 minutes sur l'arme

Eau Divin (Blessure)

- Effet: Le trois prochains coups portés par l'arme inflige est du type Divin en plus des dégâts de l'arme
- Durée: 15 minutes sur l'arme

Furie (Ingestion)

- Effet: Celui qui boit ce poison subit l'effet Rage pendant la durée du poison.
- Durée: 15 secondes



Perte de Mémoire (ingestion)

- Effet: Celui qui boit ce poison oublie les 30 dernières minutes de jeu.
- Durée: instantané

Sérum de vérité (Ingestion)

- Effet : La personne buvant ce poison est obligée de répondre la vérité à toute question qui lui est posée pendant la durée du poison.
- Durée : 5 minutes

Solvant nécrotique (Ingestion)

- Effet: La potion doit être donnée à un cadavre. Il se relève alors en goule comme le sort du même nom sous le contrôle de celui qui a donné le poison pendant la durée de du poison.
- Durée: 5 minutes

Hallucination (Blessure)

- Effet: Le prochain coup porté par l'arme inflige l'effet Peur pendant la durée du poison.
- Durée: 10 secondes



Archive

Les conflits de la saison estival 2024

En l'an 424, une puissante résonance arcanique a secoué les mages dispersés à travers le vaste continent. Les sombres murmures provenant de la Grande Brèche de Vaynior se sont propagés, annonçant des temps funestes. Les trois grands royaumes, unis par la crainte, ont décidé d'entreprendre une enquête sur cette perturbation inquiétante.

Sous la direction du roi Vorlos du royaume de Solar, les émissaires se sont lancés dans un périlleux voyage vers la vallée, espérant communiquer avec le mystérieux Clan de la Lune, gardiens ancestraux de la Brèche. Mais hélas, le destin en a décidé autrement : tous les aventuriers ont rencontré la mort ou ont mystérieusement disparu, y compris plusieurs membres éminents du clan.

Dans l'ombre des mystères et des tourments qui affligent la région, les gardiens ancestraux de la Brèche ont promis de mener une enquête approfondie. Cependant, alors que les mois s'écoulaient, la communication avec le Clan s'est brusquement interrompue. Un message urgent et alarmant s'est répandu aux quatre nations depuis l'avant-poste du territoire, appelant à l'aide et implorant une protection contre une menace inconnue qui ravageait désormais la vallée des Rêves.



Les conflits de la saison hivernal 2024-2025: La Menace des Trois Frères

Une calamité insoupçonnée, à l'origine de l'élargissement de la brèche maudite, fut enfin révélée. Trois esprits d'une puissance incommensurable, connus sous le nom des Trois Frères, avaient plongé la vallée de Vainor dans les ténèbres. À l'aide de redoutables artefacts, déterrés par de téméraires aventuriers, ils avaient semé la corruption, forgeant une armée de damnés destinée à s'emparer du monde des vivants.

Face à cette menace grandissante, les quatre factions se levèrent en armes, combattant vaillamment. Mais leurs forces conjuguées ne suffirent pas. Reculant sous l'assaut implacable, elles furent acculées, n'ayant d'autre choix que de se préparer à une périlleuse expédition dans le royaume des esprits.

Cependant, au cours de leurs préparatifs, les Trois Frères tissèrent un piège machiavélique. Usant de ruse et de perfidie, ils capturèrent trois des factions et annihilèrent les Gardiens de l'Équilibre, privant ainsi les survivants de leur dernier rempart.

Désormais, les aventuriers se trouvent enchaînés dans le monde spectral, leur sort cruel entre les griffes des Trois Frères. Leurs espoirs vacillent, et l'issue de leur quête repose désormais sur le fil ténu du courage et de la ruse.

