

Royaume Pendragon

Livre du joueur 2026



Rédigé par :

Shawn Jarry

Loïc Frappier

Lancelot Morel

Frédéric Côté

Frederick Tayler

Raphaël Gamelin

Juju Maurice

Alexandre

Les jeunes de la maison de Boucherville

Et encore plus

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

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
Calculer ses points d'armure	15
Bouclier.....	15
Les armes	16
Dégâts	18
Type de dégât :	18
Effets néfastes.....	19
Type d'effet néfaste :	19
L'Univers de Pendragon.....	24
Histoire estivale 2026	24
Les grandes guildes	24
La confrérie des briseurs de chaînes.....	25
Les Érudits de l'Atlas.....	28
Milice de Nestor.....	30
L'Ordre de la flamme éternelle	33
Création de personnages.....	36
Les classes.....	37
Arbre de Progression — Roublard.....	40
Arbre de Progression — Clerc	41
Arbre de Progression — Magicien	42
Système d'Artisanat :	57
Alchimie :	66
Annexe : Les potions	70
Scriptomancie:	82



Incantation	85
Titre du sort.....	85
Le nombre de point de mana utiliser.....	85
Symbole.....	85



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 incarnent un personnage qu'ils ont eux-mêmes créé et le font 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 profiter de son 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. 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. Cette information doit être remplie sur le site d'inscriptions *Amilia*. Toutefois, la *Maison des Jeunes de Boucherville* peut accepter 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 « 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. Toutes les habiletés et tous les sorts utilisés doivent être nommés lors de leur utilisation. Dans le cas où l'habileté nécessiterait un coup, elle doit être nommée lorsque le coup est porté. Dans le cas où l'habileté ou le sort posséderait une incantation, elle doit être prononcée lors de l'utilisation. 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 le coup reçoit que 1 dégât. **Les flèches sont des exceptions à cette règle : elles font toujours 2.**
3. Le maximum de dégât qu'une arme peut causer est de 2 points. Le dégât des lances ainsi que les armes d'hast ne peuvent pas être augmentés. Certains types de dégât, tels que « Précis », et certaines habiletés, tels que « Assassinat », peuvent dépasser le maximum. Leur nouveau maximum est défini dans le type de dégât ou dans l'habileté. Si un tel dégât est appelé, le joueur doit être en mesure de se justifier auprès d'un animateur.
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'effets néfastes et les types de dégâts.
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 coup doit être porté dans une cadence de 1 seconde, afin d'éviter les « coups mitraillette ».
7. 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.
8. Pour que les habiletés de combat soient rétablies, 15 minutes doivent passer sans échanges d'attaques physiques ou magiques.
9. 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.



10. 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.
11. Les combats de force sont interdits. Un combat de force est lorsque deux arme, objet ou corps sont en contact et que quelqu'un applique de la force pour le tasser. Exemple ; une hache qui utilise son creux pour tasser un bouclier, une personne pille sur une arme pour empêcher d'être ramassé.
12. Toute arme ou tout bouclier trouvé au sol et ne provenant pas d'un joueur est considéré comme brisé et inutilisable.
13. Les joueurs qui incarnent des êtres revenus d'entre les morts doivent s'engager dans un jeu de rôle qui respecte la cohérence de leur personnage.
14. Aucun bâtiment ne peut prendre feu et brûler tous ses occupants.



Règles des blessures et d'inconscience

1. Les coups qui atteignent la tête ou les parties intimes ne font pas de dégât.
2. Un personnage n'ayant pas perdu tous ses points de vie durant un combat reprend tous ses points de vie 5 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 au sol et tombe « inconscient ». 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 resté inconscient jusqu'à 5 minutes soit écoulé depuis la fin du combat. Après cette période, le personnage revient à la conscience avec tous ces points de vie.
7. Un personnage qui revient conscient ne se souvient pas des 5 minutes qui ont précédé sa mort.
8. Un joueur inconscient peut se faire transporter par d'autres personnages et doit supporter son poids.
9. Un personnage inconscient peut se transformer en mort-vivant ou en monstre par une habileté ou un sort.
10. 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).
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 l'on ne touche pas l'adversaire ou s'il bloque le coup, l'effet de l'habileté ne compte pas et l'habileté est comptée « 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 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**.
6. Un joueur peut avoir à la fois 2 effets bénéfiques différents provenant d'habiletés ou de sorts. Il n'est pas possible d'avoir 2 effets bénéfiques provenant de la même habileté ou du même sort. 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. Cependant, il est possible de subir un nombre infini d'effets négatifs à la fois.



Système de combat

Points de vie

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.

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, certains sorts ou certains effets. **Les personnages commencent avec des points de vie associés à sa classe de départ.** Lorsqu'un personnage reçoit des dommages, il les soustrait de ses points de vie s'il n'a pas d'armure pour se protéger.

Tout personnage commence avec 4 points de vie et peut avoir au maximum 7 points de vie, incluant l'armure. Cependant, les mages commencent avec 3 points de vie et leur maximum, incluant l'armure, est de 6 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'armure agissent de la même manière que des points de vie, mais ne peuvent pas être guéris en combat et sont toujours brisés avant les points de vie.

Tous les joueurs sont capables de porter l'armure de leur choix, sans restriction. Les points d'armure viennent de l'armure au torse, à la tête et aux membres. Un joueur ne peut en aucun cas avoir plus de 2 points d'armure, peu importe la source.

Toute armure doit être vérifiée au début du jeu par un animateur de groupe au début du scénario. Toute fausse armure ou armure faite maison doit être approuvée par un animateur au début du scénario. Cet animateur attribuera un nombre de points d'armure conforme à son type si sa qualité est acceptée.



Calculer ses points d'armure

L'armure portée au torse donne des points d'armure déterminés par son type d'armure. Il y a deux types d'armures ; léger et Lourd.

- Armure légère (1 point d'armure) :
 - Toutes les armures qui ne contiennent pas majoritairement du métal, comme l'armure de cuir, l'armure cloutée, le gambison ou l'armure de fourrure.
- Armure lourde (2 points d'armure) :
 - Toute armure qui contient majoritairement du métal, tel qu'une cotte de mailles, armure de plaque, brigandine, etc.

Les membres confèrent, au maximum, un point d'armure si quatre membres sont recouverts. Les membres sont : les avant-bras, les arrière-bras/épaule, les cuisses et les mollets. Par exemple, si un joueur porte 2 jambière (mollets) et 2 Tassettes (cuisse), ceci lui confère 1 point d'armure. S'il porte d'armure à l'autre membre, ceci ne lui confère rien.

Les casques confèrent, au maximum, un point d'armure.

Bouclier

Les boucliers protègent contre tous les coups physiques qu'ils interceptent. Ils bloquent également les habiletés, sauf indication contraire dans la description de celles-ci.

Tous les joueurs ont accès aux boucliers, cependant, seulement certaines classes ont accès aux grands boucliers.

Un bouclier doit être tenu sur une main ou un avant-bras, si accroché sur l'avant-bras, le joueur ne peut pas utiliser sa main pour tenir une arme ou un focalisateur arcanique. Un bouclier accroché dans le dos ou brisé par une habileté n'offre aucune protection : dans cette situation, les coups portés sur le bouclier comptent dans les points de vie.

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 doivent être conformes à la limite de taille.

- Bouclier normal :
 - Diamètre maximal/Segment le plus long : 70 cm.
- Grand bouclier :
 - Largeur maximum : 70 cm.
 - Longueur maximale : De l'épaule au genou.



Les armes

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

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. Ils sont utilisés comme appui ou pour bloquer des coups.
2. Toutes armes dépassant 115 cm doivent être tenues à deux mains
3. Les flèches et les javelots peuvent être ramassés et utilisés dans le même combat. Cependant, tu peux seulement toucher ton propre matériel.
4. Les dégâts des lances et des armes d'hast ne peuvent pas être augmentés de quelque façon que ce soit. Il est impossible d'utiliser des habiletés avec une lance ou une arme d'hast. Il est toutefois possible de changer son type de dégât, cependant, le montant des dégâts reste inchangé.
5. Les mains qui tiennent une lance ou une arme d'hast doivent être séparées au minimum de 30 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. Pour pouvoir être lancé, le javelot devra avoir deux « ailerons » afin de stabiliser sa trajectoire.
7. Les fléaux sont interdits à cause des combats de force.



Catégorie d'armes

Type d'arme	Dégât minimal	Dégât maximum	Taille de l'arme
Arme courte	1	2	60 à 90 cm
Arme longue	1	2	91 à 115 cm
Arme deux mains	1	2	116 à 180 cm
Arme d'hast	1	1	150 à 200 cm
Lance	1	1	121 à 240 cm
Javelot	1	1	91 à 120 cm
Flèche	2	2	45 à 76 cm



Dégâts

Toutes les armes infligent 1 dégât et peuvent atteindre au maximum 2 dégâts, à l'exception des armes d'hast et des lances qui infligent 1 dégât dans tous les cas.

Certaines habiletés ou certains 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 dégât :

Certains types d'habiletés permettent à un joueur d'infliger des dégâts spéciaux. À l'exception de certains types de dégâts, les types de dégâts ne causent aucun effet secondaire contre les autres joueurs.

Les différents types de dégâts affectent les monstres que les joueurs peuvent rencontrer sur les terres de Pendragon.

Type de dégât affectant les joueurs

Précis :

- Permet de dépasser le maximum de l'arme indiqué dans l'habileté source.
- Doit être clairement annoncé lors de l'attaque (exemple : « 9 précis ! »)

Poison

- Les dégâts infligés ne peuvent pas être guéris pour les 5 prochaines minutes (donne l'effet empoisonné).
- Doit être clairement annoncé lors de l'attaque : « 1 Poison ! »

Type de dégât affectant les monstres.

Élémental : Feu, froid, foudre, etc.

- Affectant les créatures de la nature.

Cryptique : magique, béni, maudit, argent, etc.

- Affecte les créatures de l'Outre-monde



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'effet néfaste :

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 : Le bouclier ne peut pas être utilisé tant qu'un forgeron ne l'aura pas réparé.

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

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

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

Enchevêtrement : Le personnage ne peut plus se déplacer tant qu'il est affecté.

Engourdissement : Le personnage perd l'utilisation du membre touché par le coup pour les 15 prochaine seconde. Si le bras du joueur est touché, le joueur doit lâcher tout ce qu'il tiens dans celle-ci et doit la laisser « trainer ». Si la jambe du jouer est touché, il tombe à genoux et ne peut pas se relever sans l'aide d'un autre joueur.

Faiblesse : Le personnage peut seulement se battre et manier une arme à une main pour le temps indiqué.

Paralyse : 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/Projection : Le personnage recule brusquement de 3 mètres. Cet effet fonctionne même si le coup est bloqué.

Rage : Le personnage doit attaquer la personne la plus proche de lui, autant alliée qu'ennemie 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 pour les 5 prochaines minutes. 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.

Zombification : Réanime un cadavre sans habilité avec l'effet ralentissement pour la durée de temps indiqué par l'effet. Le cadavre à 2 points de vie et doit suivre les ordres offensifs de celui qui a appliqué l'effet. Les coûts **bénis** tue le zombie en un coups. Si l'effet est retiré ou expire, vous redevez un cadavre. Un jouer ne peut être zombifié qu'une fois par mort.



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. Un personnage resté inconscient jusqu'à 5 minutes soit passé à partir de la fin du combat. 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 joueur se lève, indique qu'il est hors-jeu (deux doigts vers le ciel) et marche au cimetière du village ou au cimetière de son groupe. Une fois qu'il a touché l'autel du cimetière, le joueur reprend conscience avec tous points de vie, 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.

Les cimetières

Les cimetières sont des lieux servant aux morts et aux inconscients pour retourner à la vie. Il existe plusieurs types de cimetières : les cimetières communs et les cimetières de faction.

Les cimetières communs sont des lieux préétablis qui seront annoncés au début de chaque événement. Ce type de cimetière permet à tout le monde, peu importe la faction, de revenir à la vie.

Les cimetières de faction sont des lieux servant seulement au groupe qui les a créés. Ce type de cimetière doit être créé à chaque événement par un rituel et doit être établi à l'extérieur d'une forteresse ou d'un bâtiment. Chaque faction aura un autel ou un monument, fourni par l'équipe d'animation, servant à représenter le lieu de leur cimetière.



Système de magie

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

L'incantation des sorts.

- Les formules des sorts 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.
- Le sort doit respecter le temps d'incantation et son incantation personnelle. Chaque mot de l'incantation doit prendre une seconde à prononcer.
- Si un joueur reçoit du dégât lors de son incantation, son habileté ne fonctionne pas. Il perd aussi son utilisation pour cette habileté.
- Sauf indication contraire, un mage 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 joueur ne peut pas attaquer lors de son incantation, mais peut bloquer.
- Un joueur magicien doit posséder un focalisateur magique pour pouvoir lancer des sorts. Le focalisateur doit avoir un décorum qui correspond à votre personnage (par exemple, un talisman orné du symbole de votre dieu, un bâton décoré d'os et de plantes, etc.). Elle ne peut pas être une arme et doit être plus grande que la paume de votre main. Le focalisateur doit être :
 - Un bâton, un sceptre, une baguette magique, un orbe, un talisman ou son livre de sort.
 - 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 magicien doit avoir en sa possession un livre avec tous ses sorts qu'il peut utiliser, ainsi que leur incantation, en sa possession. Seulement un sort peut être écrit sur une page. S'il n'a pas son livre avec lui, il ne peut pas utiliser ses sorts.
- Un joueur doit tenir son focalisateur magique dans une main lors de l'incantation pour pouvoir utiliser le sort.



Système de prière

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

L'incantation des prières.

- Les formules 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 de la prière.
- Le nom de la prière doit être proclamé à voix haute à la fin de l'incantation.
- Si un joueur reçoit du dégât lors de l'incantation, son habileté ne fonctionne pas. Il perd aussi son utilisation pour cette habileté.
- Sauf indication contraire, un clerc ne peut pas courir pendant l'incantation d'une prière. 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 l'incantation.
- Un joueur ne peut pas attaquer lors de son incantation, mais peut bloquer.
- Un joueur clerc doit posséder en tout temps son sablier donné par l'animation pour utiliser son habileté : magie divine. À la fin de l'événement, le joueur est responsable de remettre le sablier à l'animation dans la même condition qu'il la reçut. Un joueur peut emporter son propre sablier, tant que celui-ci est un sablier de 1 minute et qu'il est approuvé par le système d'animation.
- Un joueur clerc doit posséder et avoir sur lui en tout temps un symbole divin afin de pouvoir incanter ses prières. Le symbole divin doit avoir un décorum qui correspond au dieu de votre groupe. Le symbole divin doit être plus grand que votre visage et nécessaire à tous afin de pouvoir utiliser ses prières.
- Un joueur clerc doit avoir en sa possession un livre avec toutes ses prières qu'il peut utiliser, ainsi que leur incantation, en sa possession. S'il n'a pas son livre avec lui, il ne peut pas utiliser ses prières.
- Un joueur clerc doit créer ses propres incantations pour les prières. Les prières doivent être décorum au personnage, à la divinité et au groupe associé aux joueurs, doivent respecter le temps d'incantation et doivent être approuvées par l'animateur de groupe du joueur. On vous encourage à faire preuve de créativité dans vos prières et à vous entraider pour créer une cohésion et un dogme dans votre groupe.



L'Univers de Pendragon

Histoire estivale 2026

Au nord de l'océan Dracaïque réside un archipel peu connu. Découverte par la famille Pendragon il y a 80 ans, son existence demeura un secret jalousement gardé par les mages de Nyx. La famille Pendragon prit possession de l'archipel et en devint la gardienne.

Durant des décennies, les pendragons protégèrent ce secret afin d'inspecter ce havre mystique. Les histoires racontent que des créatures inconnues ainsi que des espèces éteintes résident sur ces îles, aux côtés de ruines et de reliques de l'Ancien Monde. Il est même dit que cet archipel fut le dernier refuge des Feracati.

Depuis les quatre dernières années, un orage inarrêtable hante les mers fulgurantes, empêchant les navires de naviguer entre le Vieux et le Nouveau Monde. Sous l'influence de cette tempête, les eaux de la mer Dracaïque se sont toutefois apaisées et sont redevenues navigables. Malgré cela, un voyage aussi long à travers l'océan demeure difficilement envisageable.

Victrivius Archibal Pendragon, jeune héritier de l'Archipel Dracaïque, propose désormais une solution. Il souhaite établir un royaume sur son archipel et invite toutes les nations à participer à la fondation d'un havre politique et économique.

Depuis, plusieurs royaumes mobilisent leurs guildes afin de contribuer à l'établissement de ce nouveau royaume, mais également pour percer les secrets de ces îles mystérieuses.

Les grandes guildes

Parmi les pays appelés, Victrivius a fait appel à quatre guildes : la Confrérie des Briseurs de Chaînes, les Érudits de l'Atlas, la Milice de Nestor et l'Ordre de la Flamme éternelle.

Chaque guildes a été appelée sur l'archipel de Pendragon pour des raisons spécifiques, afin de participer à l'établissement de ce nouveau royaume.



La confrérie des briseurs de chaînes

- Régime : Confrérie égalitaire
- Valeur : Altruisme, Courage, Résilience
- Symbole : Des chaînes brisées
- Pays d'origine : Les terres de Berra
- Vocation : Détruire la couronne d'Or et libérer les esclaves

Description :

La Confrérie des Briseurs de Chaînes est un groupe fondé aux terres de Berrat. Elle regroupe des explorateurs et des mercenaires berratiens, mais aussi des membres d'autres pays, incluant des individus d'autres races, plus ou moins monstrueuses, ayant rallié sa cause.

Ce groupe cherche à offrir une liberté totale à toute personne qui le désire. Il s'oppose à toute forme d'esclavage. Il se bat pour l'intérêt des plus démunis et de ceux qui ne peuvent pas se défendre.

Histoire :

La Confrérie a été créée à la suite des conflits armés entre les esclaves berratiens et les membres de la Couronne d'Or. À la suite de la victoire, certains Berratiens, endurcis par leurs combats dans l'arène lorsqu'ils étaient esclaves et par les guerres qu'ils ont menées pour obtenir leur liberté, ont décidé de mettre leur expérience au service d'une cause. Les Pères de la Liberté s'étant concentrés sur l'établissement d'une société berrattienne, la Confrérie s'est donnée pour mission d'étendre leurs idéaux à travers le monde et d'apporter son aide à toute personne souhaitant être libre.

Après une centaine d'années, la Confrérie compte des centaines de membres dispersés à travers de nombreux pays. Avec leurs camps situés à proximité de plusieurs grandes villes à travers le monde, ils forment un réseau étroit qui entrave les actions de la Couronne et défend la liberté de ceux qui ne peuvent se défendre.

Mode de vie :

Les différents groupes de la Confrérie, en raison de leur nature méfiante, vivent en autarcie tout en restant à proximité des carrefours économiques. Ils explorent les villes avoisinantes de leurs campements afin de recueillir des informations sur les agissements de la Couronne d'Or ou d'autres institutions malveillantes opérant dans leur région.

Les actions de la Confrérie créent souvent un équilibre de pouvoir entre les communautés d'une ville : si un groupe gagne en influence, la Confrérie soutiendra systématiquement les autres groupes afin de préserver cet équilibre.



Affiliation politique :

La Confrérie des Briseurs de Chaînes est une guilde non officielle du pays de Berrat. Elle se nomme et agit pour représenter Berrat, mais le pays n'exerce aucune autorité sur elle. Étant une organisation non officielle, la guilde n'a pas de chef unique : chaque branche de la Confrérie est dirigée par deux mentors.

Ces mentors font office de chefs de faction et sont issus de l'une des deux familles patriciennes de Berrat. Il s'agit du clan de la Chouette d'Argent et du clan du Cerf d'Or, les familles des Pères de la Liberté. Ce respect mutuel constitue les piliers qui maintiennent la société berrattienne dans toutes ses institutions, incluant la Confrérie.

Dogme religieux :

La Confrérie effectue souvent des rites à l'abri des regards afin de plaire aux dieux. Leur panthéon reste inconnu des autres communautés. Seuls les noms de Ciel-Père et Terre-Mère sont connus des non-initiés.

Tradition :

Deux courants de pensée prédominent chez les Berratiens. Chaque mode de pensée est associé à l'un des clans patriciens. Le Cerf d'Or défend une vision centrée sur les traditions, la vie en harmonie avec la nature et le maintien d'un certain isolement vis-à-vis du monde extérieur. La Chouette d'Argent, quant à elle, adopte une vision plus moderne, axée sur le développement de la civilisation, la cohabitation avec les autres peuples et la recherche de nouvelles sciences.

Coutume vestimentaire :

Les membres portent des vêtements de style gallo-romain (gaulois et/ou romain). Ils n'ont pas de couleurs définies, mais portent plutôt une pièce de vêtement en tartan qui symbolise leur appartenance au pays de Berrat ainsi que leur affiliation à un clan, chaque tartan étant associé à l'un des clans.

Les joueurs incarnant des Berratiens doivent avoir sur la peau des tatouages noirs semblables à des oghams. Tous les membres de la Confrérie portent également des peintures de guerre sur le corps, symbolisant leur loyauté envers l'une des deux familles patriciennes : jaune pour le Cerf d'Or, blanc pour la Chouette d'Argent.



Objectif :

Les Briseurs de Chaînes veulent saper l'influence de la Couronne d'Or sur les autres pays du monde. Ils attaquent leurs commerces, notamment celui de l'esclavage, et aident les communautés sous le contrôle de la Couronne à obtenir leur indépendance.

La Couronne d'Or porte un intérêt particulier à l'archipel de Pendragon. Un groupe de Briseurs de Chaînes s'y est donc établi afin de s'assurer que les colons conservent leur autonomie et de contrecarrer les manigances de la Couronne.

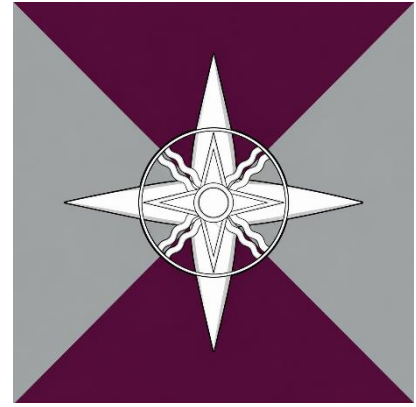
En somme, on rejoint ce groupe pour :

Défier l'autorité et se battre pour la liberté.



Les Érudits de l'Atlas

- Cheffes : le Conseil
- Valeur : Découverte, collaboration et maître de soi
- Pays d'Origine : Cap-Sanglant
- Symbole : l'étoile
- Vocation : la collecte du savoir



Histoire :

Les Érudits de l'Atlas étaient à l'origine un groupe de voyageurs dont la quête consistait à étudier les phénomènes magiques à travers le monde. Leur fondateur, Hermès, quitta le territoire de Cap-Sanglant pour entamer un voyage vers le nord, où il rencontra les peuples berratiens, puis vers l'est, où il visita les plus hautes montagnes et les plus vastes déserts.

Au fil de ses voyages, il prit sous son aile tous ceux qui se montraient assez courageux pour le suivre dans ses aventures. Ce voyage prit fin dans le désert des Mille Caravanes, où le groupe rencontra le seigneur de guerre Gregor Orcus, qui les invita à s'arrêter dans la forteresse qui deviendra des années plus tard le Sanctuaire.

Cependant, ce n'est qu'à la mort d'Hermès que ce qui n'était jusque-là qu'un groupe d'aventuriers se transforma en une organisation structurée, placée sous la tutelle d'Orcus, qui fit vœu de pacifisme.

Aujourd'hui, le Sanctuaire n'est accessible qu'à ceux qui ont été choisis par le Conseil et qui se sont distingués par leurs découvertes à travers le monde. Ainsi, les membres sont encouragés à explorer, à tracer leur propre voie, avec pour destination ultime le Sanctuaire.

Dogme religieux

Les Érudits se définissent comme une organisation athée. Cela dit, ils ne sont pas pour autant dépourvus d'un équivalent à la magie divine. Deux voies leur permettent d'accéder à ce type de pouvoir :

La science : Certains Érudits sont capables de reproduire les effets de la magie divine grâce à leurs connaissances scientifiques et à l'utilisation de gadgets.

Les contrats : les Érudits ont découvert l'existence d'un lieu métaphysique appelé l'Écho, peuplé d'esprits. En concluant un contrat avec un ou plusieurs de ces esprits, un individu peut accéder à une forme plus primitive de magie divine.

Idéologie :

1. Protection de la Vérité

L'érudit n'est pas un simple étudiant, mais un gardien des vérités du monde. Il se doit de recueillir, préserver et transmettre tout savoir, peu importe la source. Chaque fragment, chaque récit, chaque rituel a une valeur et doit être consigné avec soin. Car oublier, c'est condamner le monde à répéter ses erreurs.

2. Le savoir est dans toute chose

La quête de l'érudit ne consiste pas seulement à recueillir le savoir sur la conception de notre monde, mais aussi à conserver les souvenirs propres à chacun. Chaque être porte en lui un savoir unique, forgé par ses expériences et ses choix. Cette sagesse contient souvent des vérités précieuses qui ont elles aussi une valeur inestimable.

3. Maître de sa Destinée

L'érudit est libre de choisir les chemins qu'il souhaite emprunter. Qu'ils soient tracés par autrui ou façonnés de leurs propres mains, il se doit de les explorer et d'en repousser les limites. Mais cette liberté n'est pas sans poids : chaque choix porte en lui ses conséquences, que l'érudit doit reconnaître et assumer pleinement.

Habitude vestimentaire :

Les Érudits se veulent une organisation tournée vers le voyage, encourageant leurs membres à porter des tenues légères et à privilégier le confort. Leur palette de couleurs se compose principalement de mauve et d'argent, avec des variantes possibles incluant le bleu foncé et le noir.

Objectif :

Le mandat qui a été donné par le sanctuaire à notre groupe est de découvrir et étudier les secrets du monde. Il est rare pour le conseil de donner si peu de détail sur une mission, ce qui laisse présager de grands dangers, ou une grande opportunité selon le point de vue.

En somme, on rejoint ce groupe pour :

Découvrir le monde, jouer des personnages en quête de perfectionnement ou simplement curieux de découvrir des choses nouvelles. Ce groupe laisse beaucoup de place aux initiatives des joueurs, ce qui vous laisse l'occasion d'expérimenter avec des projets plus personnels... si vous êtes prêt à en assumer les conséquences.



Milice de Nestor

- Régime : Milice privée
- Chef : Nestor
- Valeur : Fraternité, défense du peuple, opportuniste
- Pays d'origine : L'alliance de Caledem
- Symbole : Gantelet tenant un marteau de guerre
- Vocation : apporter le pouvoir au peuple



Description :

Veux-tu avoir un salaire stable, de la nourriture et un endroit où dormir ? Veux-tu créer des liens avec des camarades que seule la mort pourra briser ? As-tu des idées d'inventions, mais aucun moyen de les financer ? Es-tu prêt à faire tout ce qu'il faut pour atteindre ton but ? Veux-tu te battre pour le peuple ou simplement détrôner les étrons au pouvoir de la Couronne ?

Si tu as répondu oui à l'une des questions ci-dessus, rejoins la milice de Nestor pour redonner le pouvoir au peuple. Pas besoin d'avoir de l'entraînement militaire, de l'expérience au combat ou même d'avoir une arme : nous nous occupons de tout. Nous avons besoin de vous pour porter le marteau de la justice contre ceux qui se croient au-dessus des lois.

Histoire :

Il y a 10 ans, Nestor, un ancien général de la Couronne, assista au sermon du cardinal Brassens, qui critiquait la manière dont la haute noblesse et le roi dirigeaient la religion et leur peuple. Il dénonçait le fait qu'ils acceptaient des cadeaux luxueux, puis pardonnaient tous les péchés simplement en échange de biens matériels. Selon lui, ils avaient donné un prix au péché, permettant ainsi aux plus riches de commettre des fautes sans conséquence.

Il critiquait aussi la manière dont ils maltraièrent le peuple : les taxes augmentaient uniquement pour remplir les poches des nobles, tandis que les forces armées étaient payées non pour protéger les habitants, mais pour réprimer toute tentative de révolte.

Le cardinal proposait d'appauvrir la religion et de revenir à la véritable foi de Zarus, d'écouter ses enseignements plutôt que ceux de sa descendance, et de se concentrer sur les croyants plutôt que sur les hauts nés.

Quelques semaines après ce sermon, le cardinal Brassens fut accusé de trahison et exécuté pour crime contre la nation.

Après la mort du cardinal, le général Nestor quitta l'armée afin de former une armée mercenaire ayant pour but de se battre pour le peuple et de faire tomber les despotes qui dirigeaient sa patrie. Il invita soldats, mercenaires et paysans à se joindre à lui afin d'apporter le marteau de la justice à ceux qui se considéraient au-dessus des lois en raison de leur richesse et de leur position sociale.

Aujourd'hui, la milice mène la guerre contre la Couronne grâce au soutien de l'Alliance des Nations de l'Ouest.

Mode de Vie :

Quand tu rejoins la milice, tu es affecté à un bataillon selon tes forces et tes faiblesses. Au sein de ce bataillon, tu te battras, mangeras, dormiras et accompliras les tâches pour lesquelles vous avez été engagés. Tout cela se fera aux côtés de tes frères d'armes.

La milice possède également plusieurs grades. Le rang d'un milicien est déterminé par le nombre de bandeaux qu'il porte. Ces bandeaux sont remis aux miliciens ayant accompli des exploits remarquables, démontré un grand talent au combat ou exercé une bonne influence parmi les leurs. Plus un milicien possède de grades, plus il commande de troupes au combat et plus son influence sur les décisions importantes est grande.

Coutume vestimentaire :

La coutume vestimentaire privilégie l'utilité avant la beauté. Les couleurs principales sont le bleu et le jaune, et les tabards de ces couleurs sont la norme. Autrement, les membres portent des habits simples dont les couleurs principales sont le bleu ou le jaune.

Tous les membres portent également un bandeau bleu et jaune qui détermine leur rang.

Tradition :

Étant donné la nouveauté de ce groupe, il n'existe pas encore de grandes traditions transmises de génération en génération. La tradition religieuse de la milice repose principalement sur la croyance en Zarus et en ses enseignements.



Dogme religieux :

Comme la plupart des habitants de *L'Ancien-Monde*, le membre de la milice de Nestor prit la religion dominante ; *Zarus* et *Astra*, les parents de l'humanité.

Zarus et *Astra* sont les parents créateurs de l'humanité. Ensemble, ils ont formé la vie, la terre et le ciel. Il régnait sur la terre afin de créer un paradis pour toute vie. Ce règne fut arrêté lorsque *Terrox*, le titan des *Abysses*, a attaqué le paradis créé par *Zarus* et *Astra*. Suivant un grand combat, *Zarus* a banni *Terrox* aux abysses, mais a perdu sa vie. Provenant de son corps mourant, des milliers d'humains apparus. *Astra* a décidé d'apporter tous ces enfants à travers *L'Ancien-Monde*, afin qu'ils puissent vivre et grandir. Elle surveilla sur eux afin qu'un jour il se réussisse à se reformer à la forme primordiale de *Zarus*.

La religion Zarusienne est une religion d'amour et de confrérie entre humains. *Zarus* enseigne à l'humanité à devenir la meilleure version d'elle-même et *Astra* apprend la protection des autres.

Prié et pratiqué, le dogme Zarusien permet au clerc d'invoquer de la magie divine dans *L'Ancien-Monde*.

Objectif :

Le but de la milice est de détruire la famille royale de la couronne d'or et de prendre le pouvoir dans le pays afin de rétablir l'ordre et de rendre le pouvoir au peuple. Pour y parvenir, le général souhaite assiéger la capitale. Cependant, après l'échec de la tentative d'assassinat du roi, trois magiciennes de la famille Mortem ont levé une barrière protégeant la cité.

Afin de pouvoir lancer le siège, il faut retrouver ces trois sorcières et les éliminer.

En Somme, on rejoint ce groupe pour :

Être un agent indépendant au service d'une cause juste, prêts à tout pour atteindre leur objectif, sauf à blesser ou apporter le malheur au peuple.



L'Ordre de la flamme éternelle



- Régime : Théocratie militaire
- Cheffes : 37e grand Pape, Aurélius Ignivar
- Valeur : Courage, honneur, résilience
- Symbole : une flamme entourée par quatre flèches
- Pays d'origine : L'Empire du Phénix
- Vocation : Protection des innocents, purification du mal et défense de la foi

Description :

L'Ordre de la Flamme éternelle est un ordre sacré de chevaliers-moines voué au culte du feu divin. Nobles, disciplinés et profondément religieux, ses membres incarnent l'honneur, le courage et la protection des innocents. Leur présence inspire autant la confiance que la crainte : vêtus d'armures aux couleurs du brasier, ils avancent comme une marée de feu sacré sur les champs de bataille.

Histoire :

L'Ordre de la Flamme sacrée fut créé par le pape Cendric Solarius, au cœur de l'Empire du Phénix, après une guerre sanglante contre un royaume voisin ayant refusé l'autorité de la Grande Flamme. À leur création, les paladins étaient avant tout une force militaire brutale servant la volonté de l'Empire. Ils représentaient l'aspect destructeur de la Flamme : celui qui brûle, consume et purifie par la violence. Pendant plusieurs décennies, l'Ordre mena croisades, purges et campagnes de conquête au nom de la foi. Dans de nombreuses régions, leur nom devint synonyme de peur.

Mais tout changea avec l'arrivée du 37e Grand Pape, Aurelius Ignivar. Contrairement à ses prédécesseurs, Aurélius enseignait que la Flamme ne servait pas uniquement à détruire, mais aussi à guider, réchauffer et reconstruire. Sous son règne, les Sentinelles furent réformées. L'Ordre conserva sa puissance militaire, mais adopta également un rôle de protecteur et de gardien du peuple. Les membres commencèrent à défendre les villages isolés, escorter les pèlerins, enseigner la voie de la Flamme, guérir les blessés et les malades, et protéger les faibles et les innocents.

Cette nouvelle ère permit à l'influence de la Flamme de devenir plus forte que jamais. Les temples se multiplièrent et la foi s'étendit à travers Pendragon. Cependant, malgré cette rédemption, certaines populations gardent encore une profonde haine envers ces Sentinelles, incapables d'oublier les atrocités commises durant les anciennes croisades. Dans leur quête de pardon, les Paladins répandirent la bonté de la Flamme à travers le monde.

Mais un terrible secret fut révélé aux membres de l'Ordre : la Grande Flamme éternelle rétrécit de jour en jour. Cette vérité fut gardée secrète afin d'éviter la panique au sein de l'Empire du Phénix. Quiconque révélerait ce secret serait condamné pour hérésie et exécuté. Les hauts clercs et les maîtres de l'Ordre se réunirent durant des années afin de trouver un moyen de raviver la Flamme, mais toutes leurs tentatives échouèrent.

Cette situation périlleuse changea récemment.

Le jour que l'Empire du phénix fut invité à envoyer une guilde sur l'Achipel de Pendragon. Cette même journée, un Oracle révéla une prophétie venant de la flamme éternelle : « Là où les anciennes braises sommeillent, la Flamme renaîtra. »

À partir de ce jour, l'Ordre envoya leurs Paladins dans l'Archipel de Pendragon afin d'aider à maintenir une justice morale et protéger ses habitants. Mais derrière cette noble mission se cache leur véritable objectif : sauver la Grande Flamme avant qu'elle ne s'éteigne définitivement.

Dogme religieux :

Les membres de l'Ordre vénèrent la **Grande Flamme éternelle**, une immense flamme sacrée considérée comme une larme tombée du soleil lui-même. Elle brûle au centre du royaume du Phénix, dans un gigantesque temple construit autour du cratère de son impact.

Selon les textes sacrés :

- La flamme prend et la flamme donne.
- La flamme illumine le futur de l'humanité en chassant les ténèbres.
- La flamme purifie les péchés de tous.
- La flamme est la bonté suprême.

Pour les fidèles, le feu représente autant la destruction que la renaissance. Là où les flammes consomment les impuretés, les cendres permettent à un monde nouveau de naître.

Rituel de l'Embrasement :

Lorsqu'un écuyer devient officiellement une Sentinelle de la Flamme, il traverse le Rituel de l'Embrasement. Les clercs de la flamme récitent des chants sacrés, puis l'initié se fait marquer au fer rouge avec la marque de la flamme pour symboliser son dévouement éternel à la Grande Flamme.



Tradition :

Les membres de l'Ordre de la Flamme éternelle suivent une liste de préceptes dictés par la Flamme :

Un Paladin de Feu croit en la puissance de la Flamme, symbole du bien suprême.

Un membre de l'Ordre répond à l'honneur par l'honneur et à la trahison par l'épée.

Un Paladin de Feu sait diriger les troupes au combat.

Un Paladin de Feu respecte l'autorité de la Flamme et de ses élus.

Un Paladin de Feu ne redoute rien.

Un Paladin de Feu ne se sacrifie pas inutilement et ne fait pas preuve d'un empressement suicidaire.

Un Paladin de Feu respecte ses pairs.

Un Paladin de Feu respecte les femmes et protège les faibles et les innocents.

Un membre de l'Ordre est fier sans être hautain.

Un membre de l'Ordre commande et donne l'exemple.

Habitude vestimentaire :

Les membres de l'Ordre portent fièrement les couleurs de la Flamme : rouge, jaune et orange. Ils sont toujours vêtus proprement et armurés afin de partir en croisade. Les membres les plus fanatiques portent en tout temps une lanterne sur eux afin de faire fuir les ténèbres.

Objectif :

L'Ordre de la Flamme a pour mission secrète de découvrir pourquoi la Grande Flamme éternelle dépérit et de trouver un moyen de la raviver avant qu'elle ne s'éteigne définitivement. Guidés par la prophétie d'un oracle révélée à un Haut-Clerc sur l'île de Pendragon, ils guident et protègent les habitants tout en enquêtant sur la véritable cause du déclin de la Flamme.

En somme, on rejoint ce groupe pour :

Tu veux jouer un classique chevalier avec des aspects flamboyants.



Création de personnages

Lors des événements, chaque joueur et joueuse doit incarner un personnage de son invention. Cette section permet d'aider à la création de celui-ci.

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

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 qu'amusante.

Avant tout, votre personnage doit avoir une classe. 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.

Le groupe que vous allez appartenir est une guilde appartenant à un pays du monde de Pendragon. Vous devez choisir une guilde parmi :

- La Confrérie des Briseurs de Chaînes
- Les Érudits de l'Atlas
- La Milice de Nestor
- L'Ordre de la Flamme éternelle

À partir du troisième niveau, si vous choisissez de changer de personnage, vous redémarrez 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 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.

Les choix de classe sont :

- Guerrier
- Roublard
- Clerc
- Magicien

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 2, le joueur doit choisir entre 3 spécialisations et choisir entre 2 spécialisations de sa branche au niveau 5.



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. Les Roublards ont une morale variable. Ils n'hésitent pas à profiter des points faibles 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.

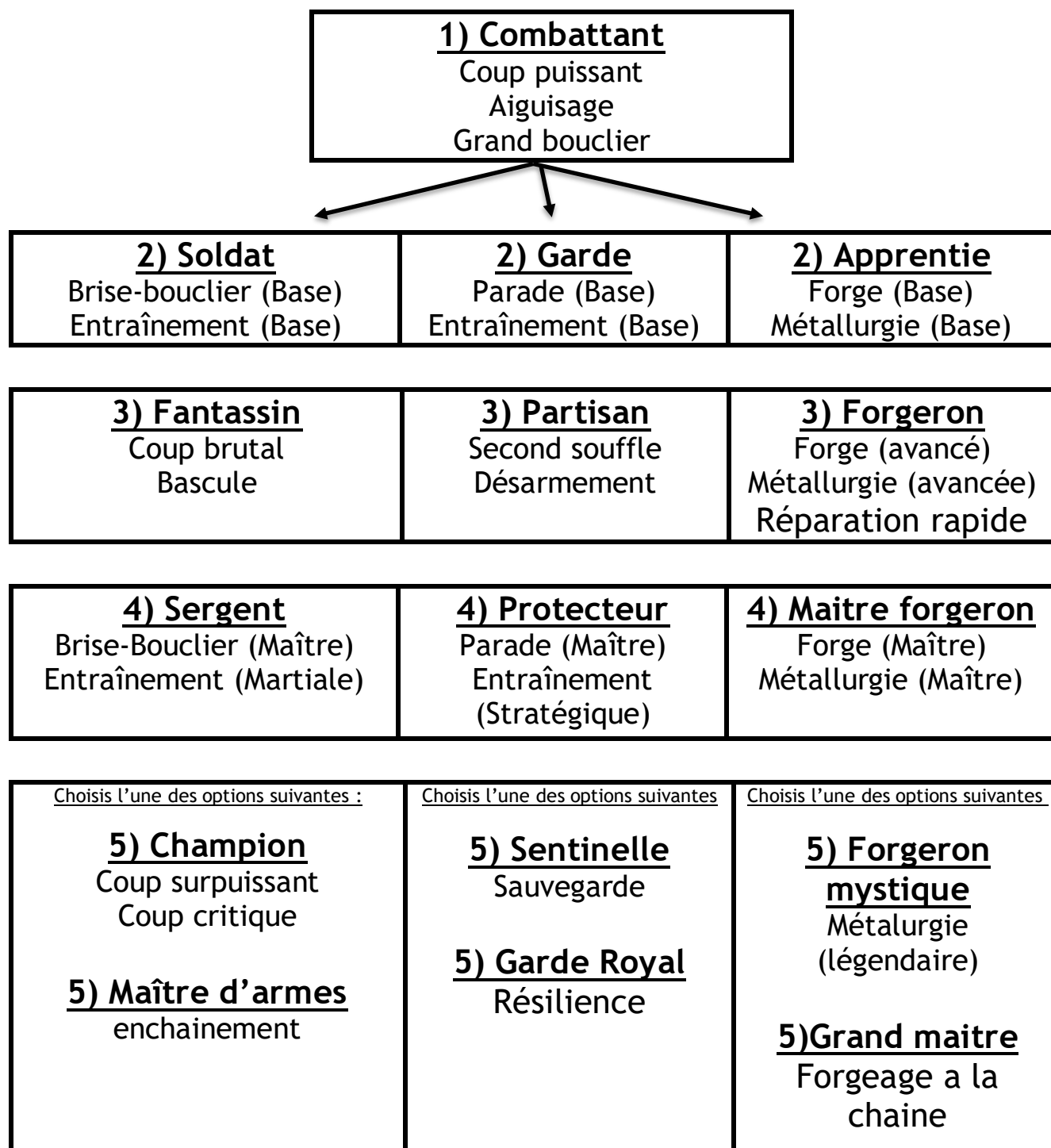
Clerc

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 leur 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 dirigeants et d'excellents orateurs.



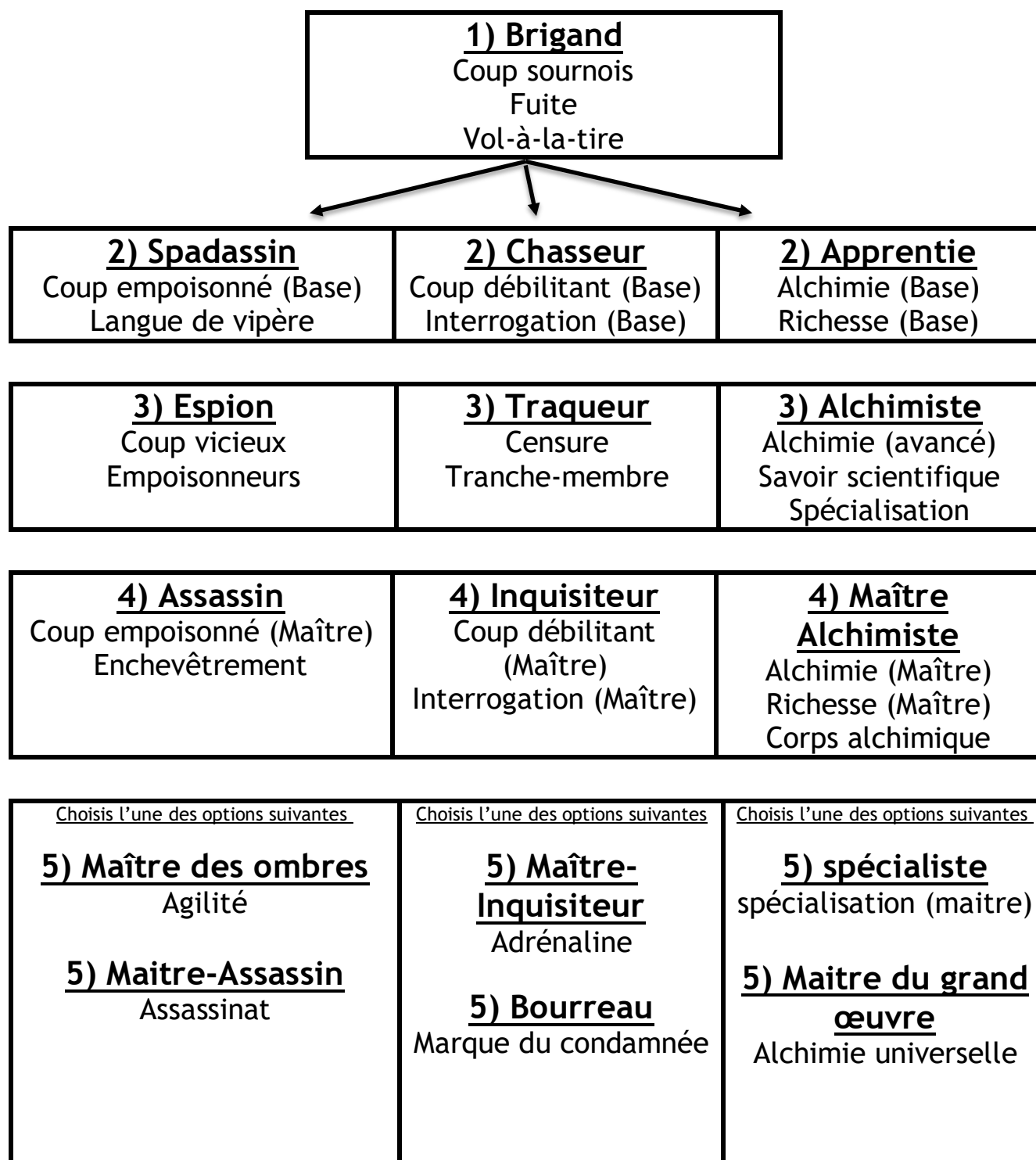
Arbre de Progression – Guerrier



Spécialisation : Au niveau 2, le joueur choisit entre une des trois spécialisations. Au niveau 5, le joueur doit choisir parmi deux spécialisations.



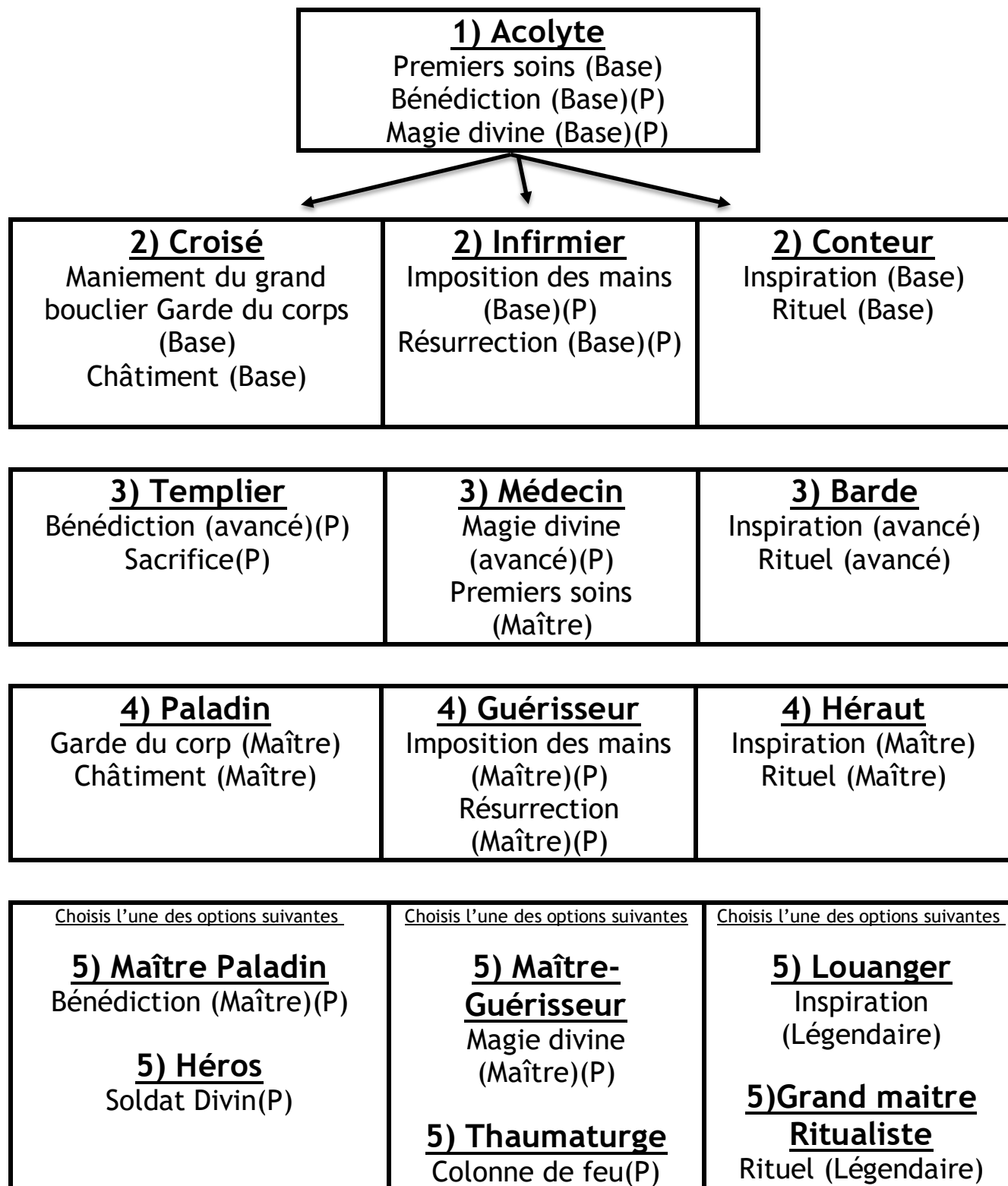
Arbre de Progression – Roublard



Spécialisation : Au niveau 2, le joueur choisit entre une des trois spécialisations. Au niveau 5, le joueur doit choisir parmi deux spécialisations.



Arbre de Progression – Clerc

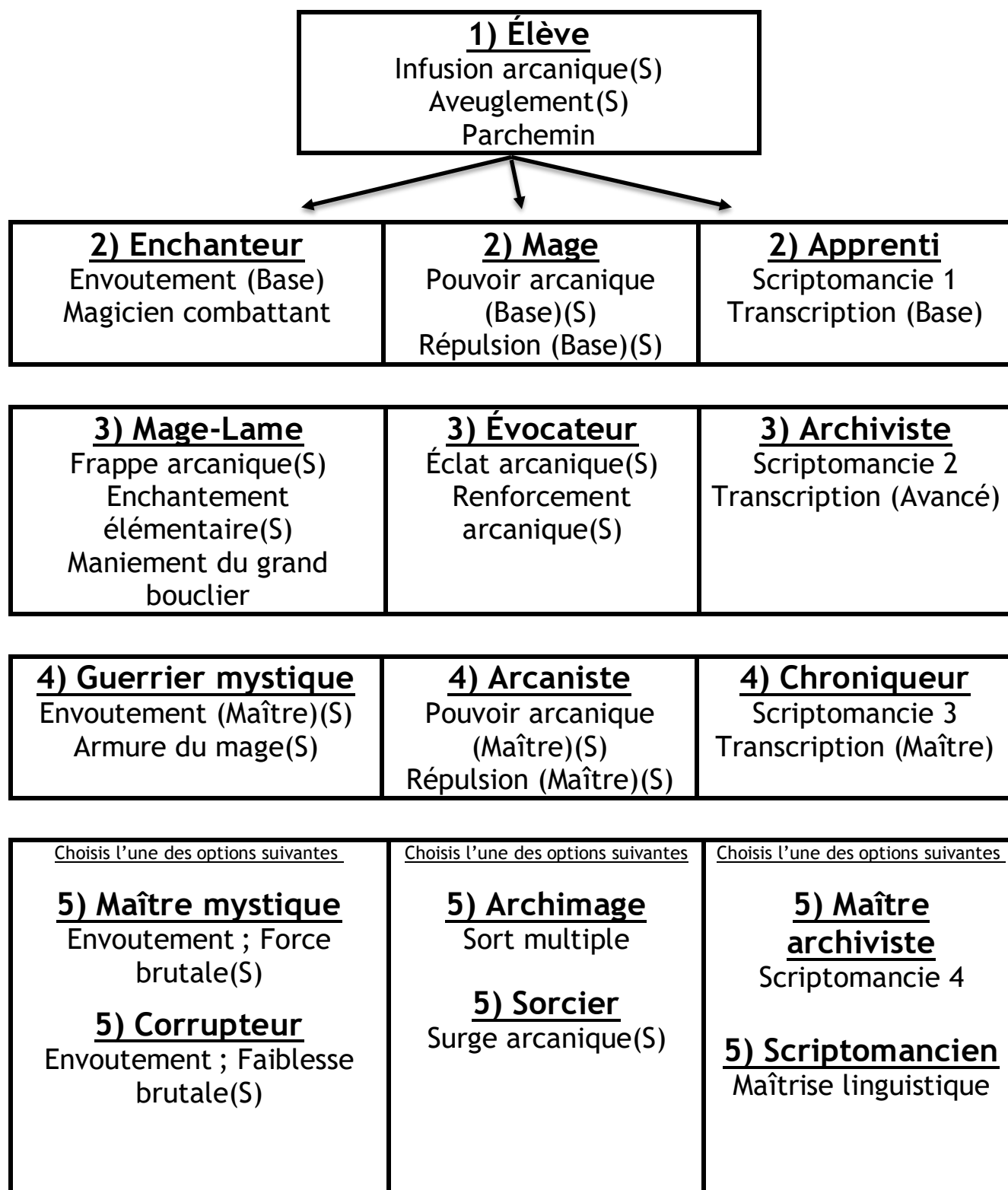


Spécialisation : Au niveau 2, le joueur choisit entre une des trois spécialisations. Au niveau 5, le joueur doit choisir parmi deux spécialisations.

***P= prières**



Arbre de Progression – Magicien



Spécialisation : Au niveau 2, le joueur choisit entre une des trois spécialisations. Au niveau 5, le joueur doit choisir parmi deux spécialisations.



Liste des habiletés

Acrobatie : Le maître des ombres peut esquiver des coups qui lui sont fatals. Deux fois par combat ou par quinze minutes, après l'avoir reçu un coup, le joueur proclame à voix haute « **Esquive !** ». Cette habileté permet d'éviter tous les coups causant des dégâts, à l'exception de ceux qui entraînent un effet néfaste.

Adrénaline : Toutes les 15 minutes ou après chaque combat, le maître-inquisiteur peut prononcer « **Adrénaline** » pour récupérer toutes ses compétences épuisées lors du combat, à l'exception d'**Adrénaline** et d'**Interrogation**.

Aiguillage (Effet bénéfique): une fois par 15 minutes, le combattant peut aiguïser son arme afin d'infliger des dégâts additionnels. Après une scène de role-play de 1 minute à aiguïser une arme, les prochains coups portés par l'arme infligent 1 dégât additionnel.

Alchimie : vous connaissez désormais l'art de l'alchimie.

- **Base** : vous pouvez faire des potion niveau 1 de deux catégories de potion et de vérifier les potions de ces catégories
- **Avancé** : vous apprenez à faire des potions de niveau 2 dans votre spécialisation et une nouvelle catégorie. Vous pouvez désormais vérifier les potions de toutes les catégories.
- **Maître** : Vous apprenez à faire des potions de niveau 3 dans votre spécialisation et vous pouvez faire des potions de niveau 2 dans une catégorie de potion que vous connaissez.

Assassinat : Le maître-assassin, d'un coup furtif et précis, peut éliminer presque n'importe quelle cible. Une fois par combat ou par 15 minutes, l'assassin peut donner un coup dans le dos d'un adversaire qui ne le voit pas. En donnant son coup, l'assassin proclame « **Assassinat, 9 précis !** ». L'habileté doit être utilisée avec une arme courte et la cible ne doit pas voir le joueur ni le coup venir.

Bascule : Une fois par combat, le fantassin peut faire tomber un adversaire. En portant un coup aux jambes, le joueur proclame « bascule ! » afin de faire subir à son adversaire l'effet bascule.

Brise-Bouclier : Une fois par combat, le joueur peut briser un bouclier afin de le rendre inutilisable jusqu'à sa réparation. Le joueur brise le bouclier en donnant des coups consécutifs sur le bouclier avec une arme. Si le joueur rate un coup, l'habileté est quand même utilisée.

- **Base** : Le joueur doit porter trois coups sur le bouclier de l'adversaire avec une arme à une main ou deux coups avec une arme à deux mains (110 à 180 cm.). Le joueur prononce la phrase en portant les coups ; « **Brise 1 ! brise 2 ! brise-bouclier !** » avec une arme à une main ou « **Brise 1 ! Brise-Bouclier !** » avec une à arme deux-mains.
- **Maître** : Le nombre de coups requis pour briser un bouclier est réduit d'un coup. Le joueur prononce la phrase en portant les coups ; « **Brise 1 ! brise-bouclier !** » avec une arme à une main ou « **Brise-Bouclier !** » avec une arme deux-mains (110 à 180 cm.).

Châtiment : Une fois par combat ou par 15 minutes, le paladin peut porter un coup blessant un adversaire afin de se guérir.

- **Base** : En portant son coup, le joueur prononce à haute voix « **Châtiment, 1 béni !** » et, s'il atteint sa cible, il recouvre 2 points de vie.
- **Maître** : En portant son coup, le joueur prononce à haute voix « **Châtiment, 2 bénis !** » et, s'il atteint sa cible, il recouvre 2 points de vie.

Corps alchimique : L'alchimiste peut avoir un effet bénéfique de plus actif à condition qu'il soit issu de la consommation d'une potion.

Coup brutal : Une fois par combat, le fantassin peut porter un coup brutal contre un adversaire. En portant un coup, le joueur proclame l'habileté afin d'infliger un dégât supplémentaire, inflige 2 dégâts à l'adversaire.

Coup censurant : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut donner un coup qui va déstabiliser un adversaire. En portant son coup, le joueur proclame : « **Censure 1 minute !** » Le coup peut être porté n'importe où.

Coup critique : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut porter un coup dévastateur contre un adversaire. En portant un coup, le joueur proclame l'habileté et inflige « **3 précis !** » à l'adversaire.

Coup débilant (Base) : une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut donner un coup qui va déstabiliser un adversaire. Le coup peut être porté n'importe où.

- **Base :** En portant son coup, le joueur prononce la phrase : « **Coup débilant, ralentissement 2 minutes !** »
- **Maître :** En portant son coup, le joueur proclame : « **Coup débilant, ralentissement 2 minutes ! faiblesse 2 minute !** ».

Coup empoisonné : Une fois par combat, le joueur peut empoisonner son arme afin d'affaiblir un adversaire.

- **Base :** Les coups portés infligent des dégâts du type Poison.
- **Maître :** Le coup porté inflige aussi +1 dégât Précis.

Coup enchevêtrant : une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut porter un coup sur un adversaire afin de lui faire subir l'effet enchevêtrement. En portant son coup, le joueur proclame à voix haute : « **Enchevêtrement 15 secondes !** » Le coup peut être porté n'importe où.

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

Coup sournois : Le joueur 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 +1 de dégâts **Précis** (le maximum de dégât du coup est de 3). L'habileté doit être nommée à voix haute au moment de son utilisation et **doit être utilisée avec une arme courte**.

Coup surpuissant : Une fois par combat ou par 15 minutes, le prochain coup porté par le joueur inflige un effet parmi plusieurs. S'il touche un bouclier, le bouclier est brisé (« **Brise-Bouclier !** »), s'il touche une arme, il cause l'effet **Désarmement** à la cible, s'il touche un membre, il cause l'effet **tranche-membre** au membre et, s'il touche le torse, il cause l'effet **Projection 10 m**. Peu importe le cas, le Champion doit prononcer : « **Coup surpuissant (effet) !** »



Coup vicieux : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut utiliser une potion de **type poison** fonctionnant par ingestion comme s'il fonctionnait par blessure. Le coup ne fait pas de dégât, seulement l'effet de la potion. Le joueur doit proclamer à voix haute « Coup vicieux (l'effet de la potion) », le joueur est donc responsable de faire comprendre à sa victime l'effet qu'il a subi.

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

Enchantement élémental : une fois par heure, le joueur peut faire un rituel décorum afin d'enchanter jusqu'à 5 armes d'un élément de son choix. Après un rituel de 5 minutes, le joueur peut choisir un élément (feu, froid ou foudre) et, pour la prochaine heure, tous les coups portés par les armes enchantées infligent ce type de dégât. Ceci n'est pas un effet bénéfique.

Entraînement (Effet bénéfique) : Une fois par heure, le joueur et 5 autres cibles peuvent faire un entraînement physique de 10 minutes interrompues. *Un joueur peut bénéficier que d'un entraînement Base ou Entraînement avancé à la fois.*

- **Base** : À la fin de l'entraînement, ils gagnent tous +1 point de vie dépassant ses points de vie de base pendant la prochaine heure.
 - **Martiale** : À la fin de l'entraînement, pendant la prochaine heure, ils gagnent tous +1 point de vie dépassant ses points de vie de base et gagnent une utilisation de l'habileté « coup puissant » par combat.
 - **Stratégique** : À la fin de l'entraînement, pendant la prochaine heure, ils gagnent tous +1 point de vie dépassant ses points de vie de base. De plus, ils gagnent une utilisation de l'habileté « Parade (Base) » par combat, utilisable seulement si le joueur est adjacent à un autre joueur qui a reçu le même entraînement.
-

Empoisonneur : permet à l'espion de concocter des potions de la catégorie de type poison niveau 1 et de vérifier les poison.

Fuite : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut fuir sans que ses ennemis le pourchassent. Il doit appeler « Fuite 5 secondes », ce qui empêchera ses ennemis de le suivre et de l'attaquer pendant les 5 prochaines secondes. Le Roublard doit fuir du côté inverse à ses ennemis (s'il est encerclé, le Roublard ne peut pas utiliser cette habileté).

Forge : le joueur connaît désormais l'art de la forge

- **Base :** Le joueur possède maintenant 3 points de forge et a maintenant accès à l'habileté de forge « Affutage (base) », « Réparation de bouclier » et « Placage ».
- **Avancée :** Tu possèdes maintenant 4 points de forge. Tu as maintenant accès à l'habileté de forge « Réparation d'armure » et « Réparation Rapide ».
- **Maître :** Tu possèdes maintenant 5 points de forge. Tu as maintenant accès à l'habileté de forge « Affutage (avancée) » et « Réparation Rapide ».

Garde du corps : Une fois par heure et hors combat, le joueur peut déclarer à un allié qu'il serait son protecteur pour la prochaine heure. À partir de ce moment, une fois par combat, le joueur peut encaisser un dégât et/ou un effet néfaste que son allié reçoit si elle se situe à un mètre de lui. Après que son allié reçoit un dégât et/ou un effet néfaste, le joueur proclame « Garde du corps ! » et reçoit le dommage et/ou l'effet néfaste au lieu de sa cible. Ceci signifie que son allié n'est pas destabilisé par le dégât ou l'effet néfaste, donc ne perd pas sa concentration s'il utilise une habileté ou sort qui peut être annulé en recevant du dégât. Cette habileté fonctionne avec tous types de dégâts.

- **Base :** L'habileté fonctionne sur un dégât et/ou un effet néfaste.
- **Maître :** Au lieu d'encaisser le dégât, l'habileté annule les dégâts, à l'exception des dégâts de type précis. Le paladin encaisse tous de même l'effet néfaste.

Interrogation : Une fois par heure, après une scène role-play d'interrogation de 5 minutes, le joueur peut forcer un autre joueur à dire la vérité. Le joueur peut poser une question à sa victime et celui-ci doit lui répondre précisément, honnêtement, sans aucune fausse vérité et avec toutes les connaissances qu'il possède.

- **Base :** le joueur peut poser une question à la cible.
- **Maître :** le joueur peut poser trois questions à la cible.

Langue de vipère : Le joueur gagne la capacité de ne jamais être forcé à dire la vérité. Que ce soit dans la vie ou dans la mort, que ce soit fait par habileté, un sort ou une potion, le joueur n'est jamais obligé de dire la vérité.

Magicien combattant : Le joueur n'est pas obligé de tenir son focalisateur arcanique afin d'incarner un sort. Le joueur doit toutefois avoir sur sa personne son livre de sort et celui-ci doit être conforme aux règles.

Maniement du grand Bouclier : Vous pouvez maintenant manier les grands boucliers.

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

Maîtrise linguistique : Est révélé seulement au chroniqueur.

Métallurgie : le joueur apprend à utiliser des matériaux mystiques pour fabriquer de l'équipement

- **Base :** Le forgeron peut faire des forges à partir d'Argent et de Joyau Élémentaire. De plus, le forgeron commence son événement avec une charge de poudre d'Argent, de poudre de joyau de feu, de poudre de joyau de glace et de poudre de joyau de foudre. Ces objets sont non volables et peuvent être consommés au lieu d'un minerai pour le placage.
 - **Avancée :** Le forgeron peut faire des forges à partir d'Adamantine et de Mithril. De plus, le forgeron commence son événement avec une charge de poudre d'Adamantine et de poudre de Mithril.
 - **Maître :** Le forgeron peut faire des forges à partir d'fer bleu et de pierre précieuse. De plus, le forgeron commence son événement avec une charge de poudre de fer bleu.
-

Parade : Une fois par combat, le joueur peut annuler les dégâts d'un coup physique qu'il reçoit. Lorsqu'il utilise cette habileté, le joueur doit proclamer à voix haute : « **Parade !** ». Cette habileté ne bloque cependant pas les effets du coup.

- **Base :** L'habileté ne peut pas annuler les coups qui ont un type de dégât additionnel (Béni, précis, etc.).
 - **Maître :** L'habileté parade peut maintenant annuler les dégâts de tous les coups qui ne sont pas de type précis.
-

Parchemin : Une fois par jour, le mage peut produire, en dépensant de l'éther, un parchemin pour un sort de niveau 3 ou moins qu'il possède. Ce parchemin doit inclure le titre du sort, son incantation, l'effet du sort, tels qu'écrits dans le livre du joueur, et doit être vérifié par un animateur. Ce parchemin expire à la fin du GN.
Le coût en éthers du parchemin correspond au niveau du sort.

Premiers soins (Base) : Une fois par jour, le joueur peut préparer des bandages magiques. Après une cérémonie de 5 minutes, le joueur crée des bandages spéciaux. Ces bandages, une fois appliqués sur une cible, guérissent la cible de 1 point de vie. Les bandages doivent être au moins 30 cm de long et le joueur est responsable de se procurer ses propres bandages. Les bandages ne peuvent pas être appliqués sur une personne inconsciente. Les bandages durent seulement la journée, donc ils ne peuvent pas être cumulés entre journée ou événement.

- **Base :** Le joueur peut préparer 6 bandages.
- **Maître :** Le joueur peut préparer 12 bandages

Réparation rapide : Le forgeron est capable de réparer les boucliers et les armures avec plus d'efficacité. La réparation prend la moitié du temps et il peut réparer deux armes ou armures en même temps. 30 et 7 seconde respectivement.

Résilience : Le corps du joueur est maintenant une forteresse. Les points de vie de base du joueur sont maintenant 6 et son maximum de points de vie possible est de 10.

Richesse : vous savez comment marchander et tissez des relations commerciales à travers le royaume. Le joueur possède une « banque » de piécettes à l'auberge qui peut être uniquement utilisée pour substituer les éléments alchimiques pour faire une potion. (le solvant universelle n'est pas un élément alchimique)

- **Base :** le joueur possède l'équivalent de 10 piécettes
- **Maître :** le joueur possède l'équivalent de 20 piécettes

Savoir scientifique: Grâce à ses connaissances de l'art, l'alchimiste est capable de substituer l'utilisation des solvant universelle dans certaines de ses potions. Le joueur possède une « banque » de 5 solvant universelle à l'auberge qui peut être uniquement utilisée pour faire une potion.

Second souffle : Le joueur peut surmonter sa léthargie et sa faiblesse. Une fois par combat, il peut guérir après un repos de 10 secondes à un genou sans se battre. À la fin de ce repos, il proclame « Second souffle ! » et se guérit de 2 points de vie.

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**.

Sort multiple : Le Sorcier à une maîtrise totale sur les sorts arcaniques. Tous les sorts du joueur, à l'exception de missiles magiques, affectent 1 cible additionnelle, tant que celle-ci est adjacente aux autres.

Scriptomancie : Permet au scribe de concevoir des parchemins spécialisés en suivant les instructions d'artisanat. Chaque niveau de l'habileté « scriptomancie » donne un certain nombre de points de mana qui servent à la création des parchemins. De plus, le nombre de charges éthériques augmente, ainsi que le pallier maximum dans lequel le scribe peut investir ses points de mana.

Niveau de Scriptomancie	Charge éthérique	Points de mana	Pallier maximum
1	15	5	3
2	21	7	4
3	27	9	5
4	35	9	5

Spécialisation : L'alchimiste est habitué aux effets des potions qu'il prépare le plus souvent il bénéficie donc bonus spécifique à sa catégorie primaire cet effet ne s'applique qu'à l'alchimiste lui-même.

- **Protection:** la durée des potions de protection bue par l'alchimiste s'élèvent à 2 heure.
- **Altérant :**
- **Guérison:** Lorsque l'alchimiste fait boire (lui ou autre) un antidote, un antidote avancé ou Stabilisation du Métabolisme, le joueur peut ignorer le prochain effet néfaste de potion (niv 1 pour antidote etc...) dans la prochaine.
- **Esprit:** L'alchimiste peut préparer un masque sans avoir à utiliser une essence d'éther.
- **Poison:** 1 fois par 15min si l'alchimiste utilise un poison de blessures et rate sa cible, il a 5 secondes pour retenter sa chance.

(Cette habilité est encor en cour de préparation)

Tranche-membre : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut porter un coup sur le bras ou la jambe d'un adversaire afin de le rendre inutilisable pour les 15 minutes. Le joueur doit nommer l'habileté à voix haute au moment de son utilisation. Le coup doit être porté sur le bras ou la jambe pour faire subir l'effet.

Transcription : Un scribe peut utiliser un nombre de charges éthériques afin d'utiliser la magie contenue dans un parchemin sans le dépenser. Le scribe doit au minimum dépenser une charge éthérique.

- **Base :** Le coût en charges éthérique correspond au nombre de points de mana du parchemin moins 1.
- **Avancé :** Le coût en charges éthérique correspond au nombre de points de mana du parchemin moins 2.
- **Maître :** Le coût en charges éthérique correspond au nombre de points de mana du parchemin moins 2. De plus, une fois par jour, le coût en charges éthériques est de zéro.

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 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



Liste des prières :

Bénédictio (Effet bénéfique) : Une fois par combat ou par 15 minutes, l'Acolyte béni l'arme d'énergie divine. Après une prière de 5 secondes en touchant l'épaule d'un joueur ou une arme, le prochain coup porter par la cible inflige des dégâts bénis ou maudits. De plus, si le coup touche un adversaire, le joueur portant le coup se guérit de 1 point de vie.

Colonne de feu : Une fois par combat ou par 15 minutes, le thaumaturge peut faire tomber la furie de son dieu sur le champ de bataille. Après une prière de 30 secondes à voix haute, proclame à voix haute son habileté et il choisit 4 cibles à 5 mètres de lui. Il décide ensuite si sa cible subit de 2 dégâts de feu béni ou se fait guérir de 2 points de vie.

Imposition des mains : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut enlever un effet néfaste sur un allié. Après une prière de 5 secondes en touchant l'épaule d'un allié à une main, le joueur proclame à voix haute « Imposition des mains ! » et lui enlève l'effet néfaste le plus récent.

- **Base :** L'habileté enlève un effet néfaste.
- **Maître :** L'habileté enlève tout effet néfaste.

Magie divine : Au début de chaque événement, l'acolyte se fait remettre un sablier de 1 minute par l'équipe d'animation. Ce sablier lui permet d'utiliser ses pouvoirs de guérison. En tournant le sablier de bord lors neutre, l'acolyte commence le processus de guérison. Une fois tourné, le sablier doit être visible et tenu au niveau de son épaule. Pendant ce processus, l'acolyte peut se défendre et se déplacer en marchant, mais ne peut pas se battre ni utiliser d'autre habileté, sinon l'habileté est annulée. De plus, il doit être en contact avec l'épaule d'une cible lorsque le sablier termine de s'écouler. Une fois le sablier écoulé, il guérit sa cible. Cette habileté fonctionne aussi sur des cibles inconscientes. L'acolyte peut utiliser autant de fois qu'il veut cette habileté, cependant, son sablier doit être à un état neutre.

- **Base :** la cible est guérie de 2 points de vies.
- **Avancée :** La cible est guérie de 3 points de vie.
- **Maître :** Le joueur reçoit un sablier de 45 secondes.

Résurrection : Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut retourner un allié à la vie sans convalescence. Après une prière de 10 secondes en touchant l'épaule d'un allié inconscient, il proclame à voix haute « **Résurrection !** » et dit à son allié qu'il revient à la vie à 2 points de vie.

- **Base :** La cible revient à la vie à 2 points de vie.
- **Maître :** La cible revient à la vie à 4 points de vie.



Sacrifice : Une fois par combat, le joueur doit sacrifier de ses points de vie afin de guérir un allié. Après une prière de 10 secondes en touchant l'épaule d'un allié, le joueur réduit de ses propres points de vie et guérit son allié d'un nombre identique. L'habileté peut retourner un joueur à la vie et le templier peut se réduire à 0 point de vie avec cette habileté.

Soldat divin : Une fois par combat ou par 15 minutes, lorsqu'il tombe en combat, il revient de la mort. Lorsque le héros tombe à 0 point de vie, au lieu de tomber dans l'inconscient, il tombe à genou et dit une prière de 15 mots à voix haute. Après la prière, il proclame l'habileté à voix haute et le héros revient à la vie avec tous ses points de vie. Seul l'effet Censure peut annuler cette habileté.

- **Maître** : Le joueur peut choisir deux parchemins de 3 points de mana ou moins qui seront utilisés comme deux sorts distincts. Il est possible de choisir deux parchemins identiques.
 - **Spécialiste** : Le parchemin choisi doit être de 7 points de mana ou moins.
-



Liste des sorts :

Armure du mage (Effet bénéfique): Une fois par combat, le joueur peut infuser sa magie dans un personnage afin de la renforcer. Après une incantation de 15 secondes, le Mage-Lame augmente les points de vie de base à 5 points de vie à une cible à une portée de mains. Les points de vie maximum du personnage ne changent pas.

Incantation : *Arcanus, Titan, Corpus, Incantat, Roborat, Protegit, Vivus, Mortalis, Fortis, Corpus, Anima, Persona, Resiliens, Indestructibilis, Immortalis!*

Aveuglement : Une fois par combat, l'apprenti peut faire subir l'effet aveuglement à un adversaire. Après l'incantation de 5 secondes, l'apprenti cible un adversaire qu'il voit à 5 mètres de lui et proclame « Aveuglement, 5 secondes ! ».

Incantation: *Arcanum, Invocat, Violentum, Lux, Excaecans!*

Éclat arcanique : Une fois par combat, le joueur invoque de la magie fatale de la toile arcanique. Après une incantation de 15 secondes, le joueur pointe une cible à 5 mètres de lui et proclame « Éclat arcanique, toi, 1 magique, fatalité 5 minutes ! ».

Incantation: *Arcanum, Abyssus, Elementum, Evocat, Vocat, Creat, Potens, Violentus, Mortifer, Erumpens, Fulmen, Eruptio, Destrut, Necat, Vastat!*

Enchantement élémentaire : Une fois par combat, le magicien peut infuser une arme avec sa magie. Après l'incantation de 10 secondes, le magicien enchante une arme à portée de mains pour les prochaines 15 minutes afin que ses coups inflige des dégâts élémentaires (feu, froid, foudre) ou magique.

Incantation: *Titan, Incantatio, Elementum, Potens, Telum, Medicus, Arcanus, Incantatus, flok, Erumpens, Fulmen*

Envoutement : Une fois par combat, le joueur peut envouter un adversaire ou une alliée. Après avoir fait l'incantation de 10 secondes, il choisit un des deux sorts suivants ;

- **Force (Effet bénéfique):**
 - **Base :** Il touche une cible à portée de bras, le prochain coup de la cible inflige +1 dégât magique.
 - **Maître :** Il touche 2 cibles à portée de bras, le prochain coup de la cible inflige +1 dégât magique.
- **Faiblesse :**
 - **Base :** Il pointe une cible à 5 mètres et lui proclame « Faiblesse, 15 secondes ! »



- **Maître** : Il pointe une cible à 5 mètres et lui proclame « **Faiblesse, 30 secondes !** »

Incantation : *Arcanus, Titan, Incantatus, Maledictus, Honestus, Horribilis, Socius, Hostis, Robur, Infirmitas!*

Envoutement ; Force brutale (Effet bénéfique) : une fois par combat. Après une incantation de 20 secondes, le joueur touche une cible ou une arme, les 5 prochains coups portés par la cible infligent +1 dégât magique.

Incantation : *Arcanum, Corpus, Elementum, Titan, Evocat, Evocat, Incantat, Roborat, Vis, Potentia, Vigor, Indomitabilis, Telum, Socius, Miles, Propugnator, Cantus, Destructio, Honor, Victoria!*

Envoutement ; Faiblesse brutale : une fois par combat. Après une incantation de 20 secondes, le joueur pointe 3 cibles adjacentes à 5 mètres de lui. Il proclame « Faiblesse brutale, vous trois, faiblesse 1 minutes ! »

Incantation : *Arcanus, Abyssus, Elementum, Titan, Incantat, Fascinat, Maledictus, Debilitatus, Imbecillus, Ignavus, Horribilis, Nefarius, Monstrum, Hostis, Barbarus, Cultor, Perditus, Inutilis, Claudus, Mortalis!*

Frappe arcanique (Sort) : une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut porter un coup magique afin de regagner un sort utilisé. Après une incantation de 5 secondes, le joueur prononce la phrase « Frappe arcanique ! » et possède ensuite 10 secondes pour porter son coup. Si celui-ci atteint sa cible, il inflige 2 dégâts magiques et le joueur récupère maintenant le sort Infusion arcanique, Aveuglement ou Envoutement, qui a déjà utilisé pendant le combat.

Incantation : *Titan, Incantatio, Potens, Telum, Medicus!*

Infusion arcanique (Sort) : Une fois par combat, le magicien peut infuser une arme avec sa magie. Après l'incantation de 5 secondes, le magicien enchante une arme à portée de mains afin que son prochain coup inflige des dégâts élémentaires (feu, froid, foudre) ou que le prochain coup inflige des dégâts de type **Précis**. Ceci ne compte pas comme un effet bénéfique.

Incantation : *Elementum, Incantatio, Fortis, Telum, Frangens!*



Pouvoir arcanique : une fois par combat, le joueur peut foudroyer un adversaire avec sa magie. Après une incantation de 10 secondes, il peut lancer un des deux sorts suivants :

- **Flèche magique :**
 - **Base :** Le joueur pointe une cible à 5 mètres de lui et proclame « **Flèche magique, toi, 1 magique !** »
 - **Maître :** Le joueur pointe 2 cibles adjacentes à 5 mètres de lui et proclame « **Flèche magique, vous deux, 1 magique !** »
- **Missile magique :**
 - **Base :** le joueur dispose de 3 secondes afin de lancer un javelot sur une cible. En lançant l'arme, le joueur proclame « **Missile magique !** » et, si elle touche, il proclame « **3 magique !** »
 - **Maître :** De plus, si elle rate, le joueur proclame « **Flèche magique, toi, 1 magique !** » (ne fonctionne pas avec Renforcement arcanique)

Incantation : *Arcanus, Titan, Evocat, Incantat, Potens, Violentus, Proiectilis, Missile, Necatio, Destructio!*

Répulsion : Une fois par combat, le joueur utilise sa magie afin de propulser des adversaires. Après une incantation de 5 secondes, le joueur pointe 2 cibles adjacentes à 5 mètres de lui et proclame « **Vous deux, Projection 3 mètres !** ».

- **Base :** Le joueur pointe 1 cible adjacente.
- **Maître :** Le joueur pointe 2 cibles adjacentes.

Incantation : *Arcanum, Evocat, Potens, Ventus, Repellens !*

Renforcement arcanique : Une fois par combat, le joueur peut renforcer un sort de son choix. Le joueur peut ajouter l'incantation de Renforcement arcanique à la fin de l'incantation de sort afin d'infliger 1 dégât additionnel. L'incantation additionnelle dure 5 secondes, le joueur doit utiliser le mot renforcé après l'épellation du sort. (ex. : « **Flèche magique renforcée, toi, 2 magique !** ») Le dégât additionnel affecte seulement 1 cible si le sort affecte plusieurs cibles et si l'intention est interrompue, le mage perd l'utilisation des deux sorts.

- **Base :** le joueur peut utiliser ce sort une fois par combat.
- **Maître :** Le joueur peut utiliser cette habilité autant de fois qu'il le souhaite, mais une seule fois par sort.

Incantation : *Corpus, Roborat, Intimum, Magicum, Invocatum!*

Surge arcanique : inconnue



Système d'Artisanat :

Bien qu'il ne soit pas nécessaire au non-artisans de lire au complet ces système, vous devez quand même lire : comment utiliser une forge/placage, comment utiliser une potion, le fonctionnement d'un rituel et l'utilisation d'un parchemin.

Forge :

Avant-propos :

Ce document s'adresse avant tout aux joueurs intéressés par le rôle d'un forgeron. Ils y trouveront les habiletés associées à cette classe ainsi qu'une description des métaux et de leurs différents effets. N'hésitez pas à poser des questions sur les règles par le forum ou en personne.

Les forgerons humains existent depuis de nombreuses générations, et s'ils ont réussi à maîtriser le bronze, le fer et même l'acier. À la découverte du nouveau monde, les humains ont découvert les nains, ce sont les forgerons nains qui leur ont appris à travailler les métaux plus spéciaux. Ceux-ci ont grandi pour la plupart dans les mines, symbole du peuple nain et l'endroit par excellence pour apprendre à travailler le métal sous toutes ses formes. C'est par le biais d'expériences que les nains ont découvert les propriétés des métaux tels que l'argent ou le mithril. Ces matériaux font des armes et armures de grande qualité qui confèrent des avantages considérables à leur utilisateur. Le métier de forgeron est exigeant physiquement, mais aussi en termes de temps et de matériel. Cependant, ces difficultés apportent des avantages importants au forgeron qui arrive à maîtriser son art. Il est en mesure de forger des armes puissantes, des armures pratiquement indestructibles, ou encore des objets plus délicats aux propriétés, disons, moins facilement identifiables.

Le but en vous donnant la classe forge est de vous permettre de créer ce que vous voulez à partir de votre imagination. Nous avons écrit ici une liste de choses que vous pouvez réparer, plaqué, forgé, etc. Mais rien ne vous empêche d'aller voir votre animateur de groupe ou l'animateur responsable de la forge et de lui proposer de créer tout ce que vous voulez. Pourvu que ce que vous voulez est réaliste, l'animateur en question vous aidera dans la réalisation de votre projet. Rien ne vous empêche de créer : un golem (comme il y a eu dans l'ancien système), une épée de feu, un coffre en fer bleu, etc.



Matériel requis :

Un joueurs forgeron doit avoir sur lui les outils nécessaire afin de jouer le rôle. Le joueur est responsable d'avoir ses outils afin d'utiliser ses habilités, tels qu'un mage qui a besoin de son livre pour lancer ses sorts ou un clerc qui a besoin de son symbole divin afin d'utiliser ses prières. Rien ne vous empêche d'être créatif pour vos outils (ex : outil en mousse pour utiliser comme arme), mais on vous demande d'être sécuritaire et on va refuser des outils qu'on trouve dangereux.

On vous recommande d'avoir sur vous :

- Marteau
- Pince
- Pierre à aiguiser

Points de forge :

Comparer à l'autre classe, qui ont des habilités statiques a utilisation unique par combat, les forgerons ont une multitude d'habilité utilitaire qu'ils peuvent utiliser plusieurs fois par combat.

Les forgerons sont dotés d'un nombre de Points de forge (PF) par Demi-heure, ces points de forge te permettent d'utiliser tes habilités. Chaque habilité coute un certain nombre de PF et le forgeron peut utiliser n'importe quelle habilité tant qu'il a les PF et autre restriction demander.

Par exemple, un forgeron de niveau 2 possède 3 PF et a accès aux habiletés d'aiguisage, de réparation de bouclier et de plaquage. Au cours d'une même demi-heure, il peut donc aiguiser une arme et réparer 2 boucliers, aiguiser 3 armes, plaquer 2 fois et réparer un bouclier, ou choisir toute autre combinaison possible. Ainsi, un forgeron de niveau 2 peut utiliser jusqu'à 3 habiletés de forge de son répertoire chaque demi-heure.

Chaque niveau, il gagne de nouvelle habilité de forge et plus de points de forge.

Point de forge par niveaux.

- Niveaux 2 : 3 points de forge.
- Niveaux 3 : 4 points de forge.
- Niveaux 4 : 5 points de forge.
- Niveaux 5 : 6 points de forge.



Forger un objet :

Les forgerons sont en mesure de forger des armes, des armures et des boucliers, ainsi que d'autres objets approuvés par votre animateur de groupe ou responsable de la forge.

Forger un objet ou l'améliorer avec gemmes élémentaire ou pierre précieuse requiert un coût, en matériel et en temps.

Forger ou améliorer un objet demande une scène roleplay de 20 minutes surveillée par votre animateur de groupe, l'animateur responsable de la forge ou l'aubergiste. Vous devez jouer le jeu de créer l'objet que vous voulez faire; partir le feu de la forge, frapper l'enclume, aiguiser l'arme, etc. Soyez créatif et rien ne vous empêche d'avoir de l'aide dans cette envergure.

Forger un objet requiert vos outils de forgeron, ainsi qu'une enclume et un rond de feu et insérer la pierre demande une enclume et une table. Heureusement, la plupart des villages sur le terrain possèdent une enclume, un rond de feu et des tables, donc vous n'avez pas besoin d'emporter et vous promenez avec une enclume.

Forger et améliorer un objet demande un coût en matériel en jeu. Peu importe le type de l'arme, de l'armure ou du bouclier, les coûts sont pareils. Ces matériaux doivent être donnés à la fin de la scène de forge à l'animateur qui vous supervise, en échange, celui-ci va vous donner un bandeau permettant d'identifier votre objet forger.

Il n'est pas possible de forger les flèches, les arcs et les armes de jet.

Unité requis pour les métaux et les gemmes élémentaire :

Coût requis pour les métaux et gemmes élémentaires.	
Objet	Coût
Arme	15 unités
Armure	17 unités
Bouclier	13 unités
Autre	Varié

Unité requis pour les pierres précieuses :

Coût requis pour les pierres précieuses	
Objet	Coût
Arme	1 unité
Autre	Varié

Le forgeron peut forger n'importe quoi avec le consentement de l'équipe d'animation (que ce soit l'arme magique ou un coffre). Votre imagination est la limite. (Informez l'équipe d'animation d'un événement en avance)



Le placage :

Plaquer une arme, une armure ou un bouclier est une habilité que les apprenties forgerons apprend au début de carrière.

Comparer à l'autre habilité utilisant des points de forge, le placage nécessite aussi une unité du métal ou de joyau élémentaire, qui sera consommer pour le placage. Il est de la responsabilité du joueur de donner le matériau consommer à son animateur de groupe ou a aubergiste.

Il n'est pas possible de mettre un placage métallique sur un objet déjà forger. Cependant il est possible de faire un placage de joyau sur un arme forger et vice-versa.

Toute équipement, que ce soit armes, armure ou bouclier, requière seulement une unité afin d'être plaquée.

L'équipement plaquer bénéficie des propriétés du matériaux utiliser. Cependant, c'est propriété dure seulement jusqu'à la fin du prochain combat.

Un équipement plaquer ne peux pas être voler, puisqu'elle n'existe plu à la fin du combat.

Tableau placage

Type d'équipements	Cout	Durée
Arme	1 unité	1 combat / 15minutes
Armure	1 unité	1 combat / 15minutes
Bouclier	1 unité	1 combat / 15minutes
Autre	N/A	N/A



Les métaux, gemme élémentaire et pierre précieuse :

Les forgerons sont en mesure de forger avec des métaux spéciaux, des gemmes élémentaires et des pierres précieuses. Ce qu'ils sont capables de forger avec dépend de leurs niveaux.

Les armes, les armures et les boucliers peuvent être seulement forger avec un métal possible, il n'est pas possible de faire un alliage (Ex : Arme en Argent et Mithril), à l'exception de certains Artéfacts magiques. Cependant, les forgerons peuvent insérer un type de gemme élémentaire ou une pierre précieuse sur les armes. Par exemple, il serait possible d'avoir une arme en argent avec des gemmes de feu.

Chaque type de matériaux possède des propriétés innées qui leur donnent des habiletés uniques à chaque 'une. Pour utiliser leur habileté, l'objet doit être porté et tenu. (Si le Bouclier forger est brisé l'effet ne peut pas être utilisé et la l'habileté n'est plus active)

Type de Métaux :

- Argent
- Mithril
- Adamantium
- Fer bleu

Type de Joyau Élémentaire

- Joyau de Feu
- Joyau de Glace
- Joyau de Foudre

Type de Pierre précieuse

- Rubis
- Émeraude



Liste et Effet de Matériaux de forge :

Argent (bandeau gris)

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

Arme	Les coups porter par l'arme inflige des dégâts de type argent. Doit être annoncé avec les dégâts.
Armure	Permet d'ignorer le premier effet néfaste d'Empoisonné/Fatalité reçus chaque combat. Le porteur reçoit quand même le dégât si l'effet provient d'une habilité. Lorsqu'il reçoit l'effet, le porteur doit annoncer à voix haute; « Armure en Argent, Résiste! ».
Bouclier	Une fois par combat, un joueur pointer une <u>créature monstrueuse</u> à 3 mètres de lui donner l'effet néfaste peur pour 5 secondes. Le joueur doit proclamer « Bouclier en Argent, Toi, Peur 5 secondes !! ». L'habilité ne fonctionne pas sur les joueurs, les personnages non-monstrueux, les gros monstres et certain monstre puissant.

Mithril (bandeau vert pâle)

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	Premier coup porter chaque combat inflige +1 dégât précis.
Armure	Donne une utilisation de l'habilité [Parade (Base)] une fois par combat.
Bouclier	Donne l'habilité [Grand Bouclier] avec ce bouclier.

Adamantine (bandeau noire)

Le métal le plus résistant et le plus lourd connu sur à travers le vieux et le nouveau monde. 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	Donne une utilisation de l'habilité [Brise bouclier (Base)] une fois par combat.
Armure	Une armure d'adamantine donne au porteur 3 points d'armures.
Bouclier	Permet de résister au premier effet de brise bouclier reçus sur le bouclier chaque heure. Le porteur du bouclier doit proclamer à voix haute; « Bouclier d'adamantine, Résiste! ».



Fer bleu (bandeau bleu foncé)

Nul ne comprend véritablement pourquoi le fer bleu irradie d'énergie magique, mais cette propriété en fait indiscutablement une ressource prisée de tous. Les légendes racontent que c'est les Ferracati qui ont montré au nain comment la forger. Forger du fer bleu est l'épreuve finale qui prouve un maître forgeron.

Arme	Les coups porter par l'arme inflige des dégâts de type magique. Doit être annoncé avec les dégâts. Une fois par combat, seulement après d'avoir rater une habilité venant d'un coup, l'utilisateur peut proclamer à voix haute « Fer bleu, Regain! » afin de regagner l'habilité qu'il a perdu.
Armure	Réduit les dégâts de type magique de 1, à un minimum de 1. Le porteur de l'armure peut maintenant avoir 3 effets bénéfiques sur lui au lieu de 2.
Bouclier	Double tous les effets bénéfiques provenant d'un allié et les effets néfastes que sont possesseur reçois, tant que celui-ci est en contact avec le bouclier. L'effet bénéfique doublée compte quand même comme le même effet bénéfique (l'effet bénéfique doublée ne compte pas comme un effet bénéfique). <u>Effet bénéfique</u> : Toute effet bénéfique qui lui donne une utilisation d'une habilité lui donne deux utilisations de l'habilité. Toute effets bénéfiques qui augmente ces points de vie sont doublée, mais ne change pas le maximum. Toute effets qui lui permet qui fait que son prochain coup frappe à plus de dégât ou qui change sont type ne double pas le dégât ou le type, mais double le nombre de coup qu'il peut porter. <u>Effets néfastes</u> : Toute effets néfastes sont doubler en effet et en temps, Ceci signifie que les résistances ne fonctionnent pas. La distance d'un coup puissant est doublée, le temps d'aveuglement est doublé, tanche-membre tranche doublement ton bras. <u>Note</u> : Les soins n'en sont pas doublés, la guérison n'est pas un effet bénéfique.
Spécial	Le fer bleu permet d'emmagasiner la magie et peut être enchanter afin de créer des arme et artéfact magique.



Joyau de Feu (bandeau orange)

Arme	Les coups porter par l'arme inflige des dégâts de type Feu. Doit être annoncé avec les dégâts.
Armure	Réduit les dégâts de type feu de 1, à un minimum de 0.
Bouclier	Une fois par combat, tu peux enchanter une arme afin que son prochain coup infligé +1 dégât Feu. Le joueur doit frotter l'arme sur le bouclier et proclamer à voix haute; « Lame de Feu! ». Cette habilité compte comme un effet bénéfique.

Joyau de Glace (bandeau bleu pâle)

Arme	Les coups porter par l'arme inflige des dégâts de type Glace. Doit être annoncé avec les dégâts.
Armure	Réduit les dégâts de type Glace de 1, à un minimum de 0.
Bouclier	Une fois par combat, tu peux enchanter une arme afin que son prochain coup infligé +1 dégât de type Glace. Le joueur doit frotter l'arme sur le bouclier et proclamer à voix haute; « Lame de Glace! ». Cette habilité compte comme un effet bénéfique.

Joyau de Foudre (bandeau mauve/jaune)

Arme	Les coups porter par l'arme inflige des dégâts de type Foudre. Doit être annoncé avec les dégâts.
Armure	Réduit les dégâts de type de type Foudre de 1, à un minimum de 0.
Bouclier	Une fois par combat, tu peux enchanter une arme afin que son prochain coup infligé +1 dégât de type Foudre. Le joueur doit frotter l'arme sur le bouclier et proclamer à voix haute; « Lame de Foudre! ». Cette habilité compte comme un effet bénéfique.

Rubis Divin

Il est dit que les phénix sont des êtres immortels, mais en réalité, ils renaissent de leur cendre. Mais à chaque résurrection, une partie de leur force se cristallise. Ceci est la source des Rubis divin. Due à la rareté, de nombreux braconnier chasse est oiseau divin pour la chance d'acquérir le joyau céleste.

Arme	Le premier coup qui touche à chaque combat fait le maximum de dégâts de l'arme et le type de dommage change pour feu (maximum +2 de feu). Une fois par heure.
------	---

Émeraude Abyssal

Origine inconnue

Arme	Permet d'absorber un poison de manière permanente. Le poison doit être versé sur la lame et ne peut être changé après coup. Peut frapper avec les effets du poison une fois par heure.
------	--

Liste d'Habilité des forgerons

Toutes les habilités de forge coutes 1 points de forge et peuvent être fait hors et en combat

Affutage (effets bénéfique) : Le forgeron peut affuter une arme et rendre le tranchant plus aiguisé.

- **Base :** Après avoir affuté une arme pendant 2 minutes, l'arme pourra faire +1 de dégât pour les deux prochains coups. Utilisable 2 fois par 15 minutes.
- **Avancé :** Le forgeron a appris à mieux aiguiser les armes pour le combat. L'affutage dure maintenant 3 coups à la place de deux.

Réparation bouclier : Le forgeron peut réparer les boucliers brisés avec une scène de roleplay de 1 minutes

Réparation d'armure : le forgeron peut réparer les armures avec une scène de roleplay de 15 secondes

Plaquage d'armes et d'armures : Permet aux forgerons de plaquer, après une scène roleplay de 30 secondes, les armes, armures et boucliers en utilisant joyaux ou une pépite. Le matériau doit être un que le forgeron peut utiliser.

Alchimie :

Avant-propos :

L'alchimie est une science complexe, issue de l'empire feracati et donc basée sur plus de mille ans de connaissance. De nombreux alchimistes possèdent leurs propres recettes, celles qui sont listées dans le présent document sont celles qui sont universellement connues.

L'alchimiste :

Celui qui pratique l'alchimie est fortement encouragé à être membre de la guilde d'alchimiste de sa région. Chaque région possède sa guilde qui opère de manière semblable les unes des autres. Les guildes sont toutes affiliées au collège des alchimistes situé en bordure du Sultanat de Marakchasa dans la ville de Corga.

Une guilde d'alchimiste a trois buts, fournir de l'enseignement dans l'art des potions, faire la proportion de l'alchimie, garantir la qualité des potions (faire la chasse au charlatan). Une guilde fera aussi en sorte que ses membres aient accès à une certaine quantité d'ingrédients, gratuitement, afin que tous puissent pratiquer l'alchimie peut importer ses moyens. Pour rejoindre sa guilde locale, l'alchimiste doit démontrer son savoir et prêter le serment de l'alchimiste.

Serment de l'alchimiste :

Au moment d'être admis à pratiquer le très ancien art qu'est l'alchimie, je promets et je jure d'être fidèle sur mon honneur et ma vie au serment que je prononce aujourd'hui.

Je jure de toujours entreprendre et perfectionner mes compétences pour assurer au mieux les services qui me seront demandés.

Je jure de faire la promotion de mon art et de toujours chercher à l'améliorer tant pour moi que pour tous mes confrères.

Je jure de ne jamais tromper, abusé ou mentir à un client sur mes compétences, la nature de mes potions et leurs effets. De même que je jure d'exposer les charlatans et les alchimistes qui manquent à leur devoir.

Je jure de respecter et de ne pas nuire à mes confrères alchimistes

Que les hommes et mes confrères m'accordent leur estime si je suis fidèle à mes promesses; que je sois déshonoré et méprisé si j'y manque



Matériel nécessaire :

- Flacon non cassant, bon marché (éprouvette de plastique ou autre contenant abordable). Une quantité limitée est fournis sur le terrain
- Crayon
- Papier
- un identifiant de couleur pour la potion. PAS DE COLORANT!

Faire une potion :

Pour concevoir une potion, l'alchimiste doit rassembler les ingrédients nécessaires et exécuter la recette tel qu'indiqué dans la description des potions.

Le temps pour faire une potion niv1 est de 1min, 3min pour niv2 et 5min pour niv3. Une fois la potion créée il devra mettre la fiche de description (normalement disponible a l'auberge) qui roulera et qui sera mis dans la fiole (mise de façon qu'elle puisse être accessible facilement). L'alchimiste devra ensuite donner les ressources utiliser à son animateur ou à l'aubergiste. Puis, identifier avec un collant de la couleur du type de la potion.

(il faut notée que Pendragon n'utilise plus de potion avec du liquide mais utilise des fiches de description dans les fioles)

Utilisation d'une potion: Une potion est utilisée selon le mode indiqué dans sa description

Ingestion : pour faire effet, le joueur la consomment doit : l'ouvrir et simule de la boire, puit lire le papier décrivant la potion et les effets, déchirer le papier puis prendre les effets. Il est possible de « verser » la potion dans des verres, des gourde... pour se faire le joueur doit simuler de verser la potion dans le contenant. Il est ensuite responsable de donner la feuille de description a la victime. Pour les plus gros contenant, une dose permet d'affecter un joueur, deux doses deux joueur....

Blessure : pour faire effet, le joueur doit simuler de verser la potion sur son arme, puis lire la fiche et ensuite la déchiré (une potion d'ingestion appliqué sur la lame ne donne aucun effet). Le prochain coup donné par la lame fera l'effet du poison (le poison est perdu si l'attaque manque) et le poison utilisé doit être nommé. Un poison appliqué sur une arme reste 30 minutes ou jusqu'à son utilisation et est considéré comme un effet bénéfique. Les potions de blessure peuvent être but mais cela peut entrainer certain risque. voir une potion sur une lame compte comme un effet bénéfique

Boire plusieurs potions : un joueur ne peut pas avoir plus de deux effets bénéfiques de potion par 15 min

Identification et code de couleur:

Chaque catégorie de potion est associée à une couleur spécifique qui devra être ajoutée à la potion lors de la création. Tous les joueurs peuvent se servir du code de couleur sur une potion pour l'identifier partiellement. Seul un alchimiste peut toutefois identifier complètement une potion (seulement ceux qui peuvent identifier). Il le fait en faisant lisser le papier à l'intérieur de la potion et en simulant le fait d'identifier la potion. **Un joueur ne possédant pas l'habileté alchimie ne peut pas identifier les potions.**

Catégorie	Couleur	Protection	bleu
Altérant	Brun/orange	Guérison	rouge
Esprit	jaune	Poison	vert



Ingrédients : Voici une liste d'ingrédients et leur valeur, ils sont cependant tous facilement accessibles. Ils sont représenté en jeu avec des bâtonnets de bois.

Ingrédients	Coût (pc)*	Description
Calcium Equum	1	Minerai très répandu ayant l'apparence de gros sel, aussi appelé calcium de cheval.
Huile de vitriol	1	Un acide à base de sulfure, il est incolore, mais dégage une odeur de vinaigre.
Graine de pavot	1	Des graines noires veinées d'environ 5 mm de diamètre provenant de la fleur de pavot cultivé en Marakchasa.
Œufs de diptères géants	1	Des œufs d'insectes géants, ronds et de couleur jaunâtre provenant des forêts d'Ehrukar.
Cigüe tachetée	1	Tige et fruit de la cigüe tachetée séché et sous forme de flocon
Feuille de Belladone	3	Feuille pennée séchée verte-jaune ayant un grand effet sur le système nerveux.
Racine de Mandragore moulue	3	Fine poudre brun pâle à la propriété magique et hallucinogène
Poudre de topaze	3	Topaze broyée en petits cristaux de couleur jaune.
Ossements feracati en poudre	10	Ossements issus d'une tombe feracati réduit en une fine poudre blanche.
Distillat de sanguine de Maraksha	10	Alcool hautement toxique issu de la distillation de la sanguine de Maraksha une plante très rare. Il prend l'apparence d'un liquide rouge et épais.
Poussière de Gargouille	10	Poudre de couleur brun-noir issue du broyage des ailes d'une gargouille.

Solvant universelle (3pc) : le solvant universelle est un ingrédient qui se trouve dans la plupart des potions alchimiques. Bien qu'elle soit relativement coûteuse elle est facilement accessible. Celle-ci est distillée dans le collège des alchimistes et est en vente dans la plupart des auberges et chez les représentants de guilde.

Annexe : Les potions

(il est à noter que les listes d'ingrédients vont probablement changer après le prochain scénario)

Alterant (brun/orange):

Hallucinations (niveau 1, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (1), graine de pavot(1) et Huile de vitriol(1)

Effet: La victime entend des sons imaginaires qui couvrent totalement son ouïe. Elle est complètement absorbée par ces hallucinations auditives et souhaite en découvrir l'origine. Elle ne peut tenir de discussion avec qui que ce soit.

Durée: 10 minutes

Effet Secondaire: La victime se sent désorientée durant 5 minutes.

Transe (niveau 1, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (1), graine de pavot(1)

Effet: Cette potion donne à la victime l'impression qu'elle peut communiquer avec les dieux. Elle a l'intime conviction d'être l'intermédiaire immédiate des divinités. Le joueur interprète lui-même les effets de la transe, mais il doit absolument consacrer tous ses efforts et toute son attention à celle-ci.

Durée: 5 minutes

Effet Secondaire: La victime écoute et devient du même avis que n'importe quel prêtre de sa/ses divinité(s) pendant 10 minutes.

Hyperactivité (effet bénéfique) (niveau 1, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (1), Potion de transe(1), Poudre de topaze(1)

Effet: La victime ne ressent plus la douleur et est assaillie d'un surplus d'énergie qui la pousse systématiquement à bouger et à entreprendre des actions dynamiques. Elle ne redoute pas le danger et prend même plaisir à se lancer dans des aventures périlleuses. De plus, elle est immunisée aux effets de peur et obtient une utilisation de coup puissant pour la durée de la potion.

Durée: 15 minutes

Effet Secondaire:

Sommeil (niveau 2, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (1), graine de pavot(1) et Calcium Equum(1)

Effet: Celui qui boit cette potion tombe dans un profond sommeil; il n'a aucune conscience de ce qui se passe autour de lui. Si la victime se fait attaquer, elle se réveille.

Durée: 5 minutes

Effet Secondaire: aucun



Relaxation Hypnotique(niveau 2, ingestion)

Ingrédients: Potion de sommeil(1), œufs de diptères géants (1)

Effet: La personne qui consomme cette potion tombe dans un état de calme profond et n'offre plus aucune résistance et n'entreprend aucune action par elle-même, mais accomplit les actions simples qu'on la pousse physiquement à faire comme marcher ou prendre un objet. La victime est incapable de parler de manière cohérente.

Durée: 1 minute

Effet Secondaire: aucun

Rage folle (niveau 2, ingestion)

Ingrédients: Potion de transe(1), Potion d'Hallucination(1)

Effet: La victime subit l'effet rage.

Durée: 1 minute

Effet Secondaire: La victime est fatiguée et ne peut plus se battre. Elle ne fait que se défendre si elle est attaquée et elle cherche à se reposer pendant 10 minutes

Dépendance: aucune

Vin du combattant (effet bénéfique) (niveau 3, ingestion, spécial)

Ingrédients: Potion de rage folle (1),potion de fortitude (1) Solvant universelle (2), Calcium Equum(2), Racine de Mandragore(1)

Effet: Cette potion doit être versée dans une coupe de vin juste avant d'être consommée. Celui qui la boit voit ses capacités physiques grandement améliorées. Il devient complètement immunisé à la douleur et toutes ses attaques au corps à corps font 1 dommage de plus. Une personne sous les effets du vin du combattant cherche activement le combat, mais ne le provoque pas non plus sans raison.

Durée: 15 minutes

Effet Secondaire: Le personnage devient très faible. Il frappe à -1 pt de dégât pour les 15 prochaines minutes pour un minimum de 0.

Dépendance: vous allez voire (whomp, whomp)



Esprit (jaune):

Communion avec les morts (niveau 1, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (1), Huile de vitriol(1), calcium equum(1)

Effet: La moitié de la potion doit être bue par le mort que l'on souhaite questionner et l'autre par celui qui posera ses questions. L'utilisateur peut communiquer avec le mort pendant une minute, mais celui-ci est libre de dire ce qu'il veut. Le mort n'est pas affecté par la potion de détection du mensonge ou par n'importe quel autre effet ayant pour but de détecter la vérité.

Durée: 2 minutes

Masque (niveau 1, mélange)

Ingrédients: Solvant universelle (1), Huile de vitriol(2)

Préparation: Cette potion doit être faite dans l'obscurité, si un rayon de soleil touche la potion durant sa conception, celle-ci est perdue.

Effet: cette potion permet de changer la couleur d'une potion. Dans la description de la potion qui est changée de couleur il devra être écrit « masque ».

Durée: permanente (sur la potion concernée)

mort-vivant (niveau 1, ingestion)

Ingrédients: Potion Communion avec les morts (1), Solvant universelle (1), Calcium equum(1)

Effet: lorsque la potion est bue par un cadavre il subit l'effet zombification sous le contrôle de celui qui l'a fait boire.

Durée: 5 minutes

Effet secondaire : si la potion est bue la victime prend 1 dégât. Si ce dégât est fatal le joueur se relève en tant que zombie sous l'effet rage.

Contrôle de la mémoire (niveau 2, ingestion)

Ingrédients: Potion de transe(1), Feuille de belladone(1), Huile de vitriol(1), Solvant universelle (1), Graine de pavot(1)

Effet: Celui qui consomme cette potion entre dans un état végétatif (la victime doit absolument écouter ce qu'on lui dit) durant lequel sa mémoire est modifiable. Il est possible de changer, d'effacer ou de créer un événement de 5 minutes ayant eu lieu il y a moins de 2 heures en lui racontant l'événement comme s'il l'avait vécu (ou comme s'il ne l'avait pas vécu pour effacer son souvenir).

Durée: 2 minutes d'accès à la mémoire

Effet Secondaire : La victime ne se souvient pas d'avoir eu sa mémoire modifiée.



potion de vérité (niveau 2, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (1), Huile de vitriol(2), Racine de Mandragore(1)

Effet: celui qui Boie cette potion se trouve dans l'incapacité de mentir.

Durée: 5 minutes

Implantation (niveau 3, ingestion)

Ingrédients: Potion de contrôle de la mémoire (1), Solvant universelle (2) Huile de vitriol(2), Ossement feracati en poudre(1), Graine de pavot(4)

Effet: Celui qui consomme cette potion entre dans un état végétatif pendant 5 minutes durant lequel il est possible d'implanter une réaction à un évènement planifié dans le subconscient de la victime. Après avoir consommé la potion, la victime écoute attentivement la première personne qui lui adresse la parole celle-ci peut alors implanter une action associée à un évènement que la victime sera obligée d'accomplir à la réalisation de cet évènement. L'action ne peut pas être un suicide, mais elle peut mettre la vie de la personne en danger. Exemple d'instruction : Lorsque tu verras le roi, tu tenteras de le tuer.

Durée: 24 heures ou à la réalisation de l'action

Effet secondaire : La victime n'a pas conscience d'avoir subi une implantation

Poison (vert):

Vomissements (niveau 1, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (1), ciguë tachetée (1)

Effet: La victime est prise de vomissements intenses et doit passer au moins 5 secondes chaque minute à vomir sans pouvoir rien faire d'autre.

Durée: 5 minutes

Poison basique (niveau 1, blessure)

Ingrédients: Solvant universelle (1), huile de vitriole(1) ciguë tachetée (1)

Effet: le prochain coup frappe à l'effet poisons.

Effet secondaire : celui qui bois cette potion subit l'effet poison.

Durée: 30 minutes

Hémorragie (niveau 2, coupure)

Ingrédients: Solvant universelle (1), ciguë tachetée (1), potion de poison basique (1)

Effet: le prochain coup frappe a +1 dégât précis et l'effet poison.

Durée: 30 minutes sur l'arme

Effet secondaire : celui qui bois cette potion subit 1 dégât et l'effet poison.



Engourdissement (niveau 2, coupure)

Ingrédients: Solvant universelle (2), Feuille de Belladone (1), ciguë tachetée (1)

Effet: le prochain coup frappe à engourdissement.

Durée: 30 minutes sur l'arme

Effet Secondaire : Si la potion est bue, elle cause 10 seconde de paralysie.

Dégénérescence (niveau 2, ingestion)

Ingrédients: Potion de vomissement(1), Potion d'hémorragie(1), Solvant universelle (1), Huile de vitriole(1), ciguë tachetée (1)

Effet: Cette potion désagrège les organes de la victime. Elle perd 1 point de vie par 10 minutes jusqu'à un point de vie. La régénération habituelle des points de vie est interrompue tout au long des effets de la potion. Les effets de guérison fonctionnent toujours, mais le poison continu de faire effet jusqu'à la prise d'un antidote ou à la mort du personnage. Si la victime atteint un point de vie et est soignée par la suite, le poison lui fera donc perdre les points de vie regagnés.

Durée: Jusqu'à la mort

Al-Kahest (poison mortel) (niveau 3, ingestion)

Ingrédients: Potion de dégénérescence(1), Distillat de Sanguine de Marakchasa (1), Graine de pavot(1), ciguë tachetée (1), Calcium Equum(1)

Effet : la victime ressent d'intenses maux d'estomac comme si ses organes se dissolvaient et un mal de tête sévère. Après 3 minute d'agonie la victime meurt.

Durée: 3 minutes

Curare (niveau 3, blessure)

Ingrédients: Solvant universelle (1), Feuille de Belladone(1), Ciguë tachetée (1), potion d'engourdissement (1)

Effet: Le prochain coup porté par l'arme à l'effet tranche-membre.

Durée: 30 minutes sur l'arme

Effet secondaire : Si la potion est bue, elle entraîne une paralysie complète de la personne durant 15 secondes.

Note : si un poison de coupure est utiliser avec l'habilité coup vicieux l'effet secondaire du poison dois être appliqué au lieux de l'effet normale

De plus, avoir une potion sur une lame compte comme un effet bénéfique



Guérison (vert):

Antidote (niveau 1, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (1), Œufs de diptères géants(1),

Préparation:

Effet: L'Antidote neutralise tous les effets néfastes des potions de niveau 1 et l'effet poison.

Durée: Instantanée

Soin (effet bénéfique) (niveau 1, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (1) Œufs de diptères géants(2)

Effet: La personne buvant cette potion régénère un point de vie par minute pour un total de 2.

Durée: 2 minutes

Fortitude (niveau 1, ingestion)

Ingrédients: Potion de soin(1), Œufs de diptères géants(1)

Effet: Celui qui boit cette potion gagne instantanément 2 points de vie.

Durée: instantanée

Antidote avancée (niveau 2, ingestion)

Ingrédients: Antidote(1), Solvant universelle (1), Ciguë tachetée (1),

Effet: Cette potion neutralise tous les effets néfastes des potions de niveau 1 et 2 et l'effet poison.

Durée: instantanée

Guérison (niveau 2, ingestion)

Ingrédients: Potion de fortitude(1), Racine de mandragore(1), Œufs de diptères géants(1)

Effet: Celui qui boit cette potion récupère instantanément 4 points de vie sans pouvoir dépasser son maximum habituel.

Régénération (effet bénéfique) (niveau 3, ingestion)

Ingrédients: Potion de Soins(1), Solvant universelle (1), Graine de pavot(1), Calcium Equum(1), Ossement de feracati en poudre(1)

Effet: La personne buvant cette potion régénère un point de vie par minute pour un total de 15. Si le joueur tombe inconscient, l'effet de la potion prend fin.

Durée: 15 minutes



Stabilisation du Métabolisme (niveau 3, ingestion)

Ingrédients: potion d'Antidote avancée(1), Solvant universelle (1), Œufs de diptères géants(1) poudre de topaz (1)

Effet: Cette potion neutralise tous les effets néfastes des potions de niveau 1,2 et 3 et l'effet poison.

Durée: instantanée

Protection (bleu):

Peau de pierre (effet bénéfique) (niveau 1, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (1), Calcium Equum(1), Poudre de topaze(1)

Effet: L'utilisateur bénéficie de 2 points d'armure supplémentaires sans toutefois pouvoir dépasser le maximum.

Durée: 15 minutes

Vitesse (effet bénéfique) (niveau 1)

Ingrédients: Solvant universelle (1), Huile de vitriol(1), Poudre de topaze(1)

Effet : donne une utilisation de l'habileté fuite

Durée : 15 minutes

Agilité (effet bénéfique) (niveau 1, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (1), Calcium Equum(1), potion de vitesse(1)

Effet: Le récipiendaire bénéficie d'une parade de base

Durée: 15 minutes

Résistance élémentaire (effet bénéfique) (niveau 2, ingestion)

Ingrédients: Solvant universelle (2), Calcium equum(3), Racine de mandragore en poudre(1), Graine de pavot(1), Huile de vitriol(1)

Effet: réduis de 1 jusqu'à un minimum de 0 les 3 prochain coup d'un élément choisie

Durée: 15 minutes

Peau de fer (effet bénéfique) (niveau 3, ingestion)

Ingrédients: Peau de pierre(1), Huile de vitriol(1), Poussière de gargouille(1), graine de pavot(1)

Effet: L'utilisateur bénéficie de 3 points d'armure supplémentaires pouvant dépasser le maximum de point de vie de 1.

Durée: 5 minutes



Absorption de la Magie (effet bénéfique) (niveau 3, ingestion)

Ingrédients: Résistance à un élément (2), Solvant universelle (1), Poussière de gargouille(1)

Effet: Celui qui consomme cette potion peut annuler complètement les effets d'un sort lancé directement sur lui (pas les sorts de zone ou ciblant plus d'une personne).

L'utilisateur doit annoncer «Sauvegarde» dès qu'il est au courant des effets du sort il ne peut donc pas annuler un sort dont il aurait déjà été victime.

Durée: 30 minutes



Ritualisme :

Chant : à chaque 30 min le barde a des point bardique (son niveau +1). Le Barde peut utiliser des points pour inspirer ses alliés. Pour faire un chant le barde doit faire une scène de roleplay durant le combat et dépenser le nb de point bardique que le champ demande. La durer de l'effet bénéfique dure jusqu'à la fin du combat. Le barde peut utiliser autant de champs durant le combat tant qu'il a des points bardiques qu'il peut utiliser.

Champ base (à partir du nv 2)

Mort véritable : (durée d'incantation 10s porté : contact demande 1 point bardique) le barde fait un rituel pour protéger un cadavre de la nécromancie. Le cadavre reçoit l'effet empoisonner et ne peut être ramener à la vie par des habiletés de nécromancie.

Mots inspirants (effet bénéfique) : (durée d'incantation 30s porté : 3m demande 1 point bardique) le barde fait un champ qui inspire ses allier. Après son sermon 5 allier qui l'a entendu gagne une résistance a un effet puissance et est immuniser contre l'effet de peur. Pour résister à l'effet puissance le combattent doit annoncer « résiste mots inspirant »

Champ avancer (a partir du niveau 3)

Sanctuaire : (durée d'incantation : NA, porté : NA demande 1 point bardique) Le barde créé un sanctuaire de 1 m de diamètre avec une corde ou de la farine (le barde doit apporter la corde ou la farine sinon le barde ne peut pas utiliser ce chant) tant que le barde incante dans le sanctuaire tout soins dans le sanctuaire est augmenter de 1 pv (* le barde peut soigner durant qu'il inquante pour garder le sanctuaire). Si le barde est interrompu l'habileté est finie.

Champ maitre (a partir du niveau 4)

Mots d'incitation : (durée d'incantation : 30, porté : 3m demande 2 point bardique). Le barde motive ses alliés pour éliminer une source de problème. A la fin de ce discours les allies peuvent charger vers la source indiquer, s'ils font cela leur prochain coup à l'effet puissant (le coup fait aussi les dégâts de la frappe ex : 1 puissant)

Protection divine (effet bénéfique): (durée d'incantation : 30, porté : 3m demande 3 point bardique) le bard invoque la magie de protection divine. A la fin de d'incantation il choisit 4 allier qui gagne l'habileté de parier le prochain coup. le prochain coup que l'allier reçoit il peut utiliser l'habileté parade base (s'il n'utilise pas cette habileté elle est perdue)



Rituel : le Barde à partir du niveau 2 peut faire des rituels prédéterminer (note cela n'empêche pas de la création de rituel qu'ils ne sont pas inscrits par les bardes ou autre). Tout rituel doit minimalement avoir 2 autre participant et un animateur (pour superviser et récolter les ressources utiliser). Tout rituel a duré de temps minimum que le ritualiste doit atteindre. Chaque rituel a une description et un exemple pour un déroulement réussi du rituel, mais cela n'empêche pas le ritualiste d'inventer de déroulement pour le rituel. la duré de chaque effet bénéfique du rituel est 1 heure. Certain rituel on une version base et avancé la version de base ne demande pas de ressource et la version avancer oui, si vous faite un rituel avancer vous avez aussi l'effet du rituel de base et cela compte seulement pour un effet bénéfique.

Un rituel peut échouer si les participants n'étaient pas impliqués ou le barde n'était pas assez préparer (si vous avez investi des ressources il sont perdu quand même)

Rituel base(nv2)

Rituel de bénédiction : le barde demande au dieu de bénir son arme et celle de ces alliés. Après un rituel de 10 minute ou le barde démontre que lui et ses alliés sont digne de la bénédiction de leurs dieux en chantant des chants grégoriens autour de leur arme. Après le rituel, les participants de ce rituel frappent a béni ou maudit (un ou l'autre) pour la prochaine heure

-Avancé : (prix : 2 pépites d'argent pour chaque 5 personne qui participe au rituel) le premier coup par combat de chaque participant soigne de 1 pv s'il connecte.

Armure Divine : le bard demande au dieu pour protéger ses alliés. Après un rituel de 10 minute les participant gagne un point d'armure supplémentaire (qui ne dépasse pas le maximum)

Avancé : (prix : 1 pépite adamantium et 1 éther pour chaque 5 personne qui participe au rituel) les participants gagnent 1 pv supplémentaire.

Communication avec les morts : le prêtre peut communiquer avec un cadavre. Après un rituel de 10 min, qui est réduit de 2 min par participant supplémentaire minimum 2 min) le prêtre posse 3 question au cadavre qui répond véritablement avec oui ou non. Le cadavre se rappel des 5 min avant sa mort.

-Avancé : (prix : 2 ether) le cadavre répond à une question le précisément possible (il ne répond pas par oui ou non)

Augure : (prix : 6 éthers et un symbole divin du dieu (qui n'est pas consommer) le Barde fait un rituel pour communiquer avec son dieu. Après un rituel de 10 minute,



bard peut poser une question a son dieu et son dieu va répondre par : c'est une bonne idée, c'est une mauvaise idée ou c'est une bonne et mauvaise idée.

Rituel avancé (nv3)

Bouclier de la fois : le barde demande au dieu pour protéger ses alliés des forces du mal. Après un rituel de 10 min, tout le participant gagne la protection divine, tous les dégâts bénis et maudits sont réduits de 1 a un minimum de 1 dégât

-Avancé : (prix : _1mythril 1 fer bleu 2 éthers__pour chaque 5 personne qui participe au rituel) le minimum de la réduction est 0 dégât.

Rituel de précision : le Barde demande au dieu pour que tous les coups de leurs alliés touchent juste. Après un rituel de 10 min, tous les participe frappe a précis.

Avancé : (prix : _4 mythril_pour chaque 5 personne qui participe au rituel) le premier coup de chaque combat frappe à + 1

Sanctification : (prix : 2argent 2 éthers__) le barde prit pour garder les forces du mal en dehors de leur sanctuaire. Après un rituel de 10 min, l'habileté sanctuaire du le barde gagne l'habileté à repousser le monstre faible. Tant que le sanctuaire est actif les monstres ne peuvent pas rentrer ou sont détruit.

Rituel maitre (nv 4)

Transmutation : le barde fait un rituel pour transformer un élément a un élément qui a une valeur équivalente (par exemple 2 pépites d'argent pour 1 pépite de fer bleu). Pour chaque nouveau matériau de créé cela nécessite 2 éthers par matériau (ex : 1 pépite créé 2 éther 4 pépites créé 8 éthers et ainsi de suite) l'éther ne peut pas être utiliser pour transmuter des matériaux.

Rituel de destruction : le barde prix pour la destruction de tous ceux qui leur oppose. Après un rituel de 10 minute, tout participant frappe à poison (à l'addition de leur dégât ex : 1 poison)

-Avancé : (prix : 2 éthers 1 mythril 1 argent 1 adamantium pour chaque 5 personne qui participe au rituel) le premier coup de chaque combat frappe à + 1

Communication divine : (prix : 20ether et symbole divine de la religion(qui n'est pas consommer) le Barde fait un rituel pour communiquer avec son dieu. Après un rituel de 10 minute, bard peut poser une question a son dieu et son dieu va répondre.





Scriptomancie:

Afin de concevoir un parchemin, il faut suivre plusieurs étapes et faire la vérification auprès de l'aubergiste, un animateur de groupe ou un NPC désigné.

Coût d'un parchemin :

Le parchemin coûte 3 éthers ou 3 solvants universels pour le papier plus 1 éther additionnel par point de mana utilisé.

Charge éthérique :

Contrairement aux mages traditionnels, qui puisent la mana présente dans leur environnement pour lancer des sorts, les scribes canalisent et emmagasinent cette énergie à l'intérieur d'eux-mêmes sous forme de charges éthériques.

Ce processus de régénération est lent. Ainsi, vos charges éthériques ne se rechargent qu'une seule fois par jour : le samedi et le dimanche durant les événements d'été, ou au début de l'événement durant la saison hivernale.

Afin de vous aider à suivre vos réserves, des macaronis représentant vos charges éthériques vous seront remises au début de chaque journée de jeu. Vous pouvez communiquer avec l'équipe d'animation pour faire approuver une autre alternative. Vous ne pouvez jamais posséder plus de charges éthériques que le maximum indiqué dans le tableau ci-dessus.

Les charges éthériques peuvent être dépensées comme de l'éther pour créer des parchemins. Elles peuvent également remplacer l'éther dans tout autre projet ou capacité nécessitant l'utilisation d'« éther ». Additionnellement, vous pouvez recharger vos charges éthériques avec de l'éther.

Points de mana

Nombre maximum de point que vous pouvez investir dans chaque parchemin.

Pallier maximum

Nombre maximal de points de mana que vous pouvez investir dans une colonne du tableau de conception du parchemin.



Caractéristiques du sort :

Quand un joueur crée un parchemin, il dispose d'un nombre limité de points de mana. Ces points représentent le « budget magique » pour fabriquer le sort.

Le tableau de création est divisé en plusieurs colonnes, et chaque colonne correspond à une caractéristique du sort (Portée, Nombre de cibles, Durée, Effets).

Le fonctionnement :

- Le joueur commence avec son total de points de mana disponible.
- Il peut répartir ses points dans différentes colonnes comme il le désire.
- Plus il met de points de mana dans une colonne, plus cet aspect du sort devient puissant.
- Il est possible de dépenser 0 points dans une colonne.
- Il est possible de combiner deux effets différents, une dans chaque colonnes (effet 1, effet 2). **Il est impossible de prendre deux effets de la même colonne.**
- Les incantations pour les durées des effets sont les mêmes pour les 2 effets.
- Si le joueur décide de combiner deux effets utilisant les deux types de durées distinctes, on utilise les deux durées de même niveau pour chaque nature respectivement. Il est important de le spécifier à la victime du sort. De plus, L'incantation de la durée n'est pas répétée. Par exemple, un sort ayant l'effet ralentissement et aveuglement avec la durée du pallier 2, aura 3 minutes de ralentissement et 15 secondes d'aveuglement. L'incantation pour la durée sera ***Diam diutius***.
- Les effets : Coup puissant, dommages magiques et bascule n'utilisent pas de durée.
- La distance contact veut dire que le joueur qui incante le sort doit toucher la cible avec son arme ou sa main. Vous avez 10 secondes après l'incantation pour utiliser l'effet, sinon, l'effet est perdu.
- Pour les sorts « x prochains coups », ils sont considérés comme des effets bénéfique et n'utilise pas la durée. Additionnellement, seulement le joueur qui a été utiliser le parchemin bénéficie des frappes. Le nombre de cible représente le nombre de prochains coups.
- Les coups vampirique redonne 1 points de vie si ils touchent une cible.



Tableau de conception de parchemin :

Points de mana	Portée	Nombre de cibles x = nombre de cibles	Durée effet 1	Durée effet 2	Effet 1	Effet 2
0	Contact <i>Tangere</i>	1 <i>Hominem</i>	1 min	5 s <i>Paulisper</i>	• Aucun effet	• <i>Aucun effet</i>
1	3m <i>Ostium procul</i>		2 min	10 s <i>Paulo diutius</i>	Ralentissement <i>Cochlea celeritas</i>	
					Zombification <i>Mortui Ambulantes</i>	
2	5m <i>Cymba procul</i>		3 min	15 s <i>Diam diutius</i>	Poison <i>Sordidum corpus</i>	Aveuglement <i>Ire caecum</i>
						Enchevêtrement <i>Motum invadere</i>
3	7m <i>Tertio amplius</i>	2 <i>A duplici</i>	5 min	20 s <i>Tempus immersionis</i>	1 dmg magique <i>Paucis scuta</i>	Coup puissant <i>hostem vi repellere</i>
					X prochains coups +1 magique * <i>Statim doloris</i>	Paralyse <i>Ne omnio moventur</i>
4	10m <i>Arbor parva propinquit</i>		7 min	25 s <i>Paene longissimum tempus</i>	x prochains coups vampirique * <i>Quis vehementer sugit</i>	Silence <i>Sonum ex homine extrahere</i>
5	Voix <i>Via quam sonus percurrit</i>	3 <i>Maximae fieri hominem</i>	10 min	30 s <i>Longissimus omnium temporum</i>		Peur <i>Terror incoercibilis in oculis</i>
						Bascule <i>In terram cadit, molestum quoddam</i>

Les * indique les effets bénéfiques.



Incantation

Selon les effets choisis dans le tableau, le joueur doit construire l'incantation dans cet ordre en incluant le mot scriptum :

Scriptum (Effet 1) (Effet 2) (Durée) (Nombre de cibles) (Portée)

Lors de l'utilisation du parchemin, le joueur qui l'utilise dit dans cet ordre : L'incantation, le titre du sort, l'effet puis déchire le parchemin.

Titre du sort

Les organisateurs se réservent le droit de refuser un parchemin ayant un titre jugé hors thème, nuisible à l'expérience de jeu ou perturbateur.

Le titre de chaque parchemin est à la discrétion du joueur qui le conçoit, mais il faut respecter les trois règles suivantes :

1. Le titre du sort doit être conforme à l'univers de Pendragon et ne peut pas brimer l'immersion du live.
2. Le titre du sort ne doit être ni vulgaire, ni raciste, ni sexiste, ni discriminatoire, etc.
3. Le titre du sort est de maximum 3 mots. (C'est grandement assez pour toutes les idées absurdes que vous pouvez avoir)

Le nombre de point de mana utiliser

Le nombre de points de mana doit être clairement indiquer sous le titre du sort.

Symbole

Selon les différentes caractéristiques choisies pour le sort, un symbole correspondant doit être inscrit sur le parchemin.

Pour les effets du sort :

Il faut commencer par déterminer si le sort possède une ou deux effets et choisir le modèle adéquat. Ensuite, sélectionner, dans la liste des effets et leur symbole, le ou les symboles adéquats et remplacer les cercles par les symboles.

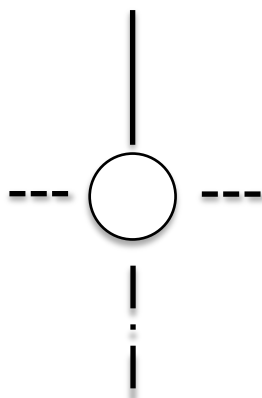
Pour la portée, durée et le nombre de cibles :

Après avoir inscrit la ou les runes pour les effets, il faut ajouter les traits pour la portée, la durée et le nombre de cibles. Pour ce faire, il faut déterminer le niveau de chaque caractéristique, c'est-à-dire la quantité de points de mana utilisés dans chaque caractéristique respectivement.

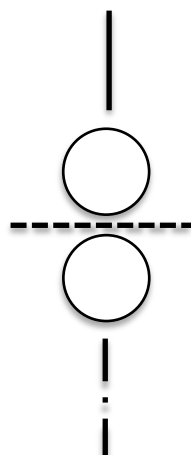


Ensuite, sélectionner le type de trait pour chaque caractéristique et l'inscrire à son endroit approprié, identifié par les lignes (Pleine, pointillée, demi-pointillée). Remarquez que le trait pour la durée peut être différente par rapport au nombre de effets.

1 effets :



2 effets :



Points de mana	Portée	Nombre de cibles	Durée (1 effet)	Durée (2 effet)
0				
1				
2				
3				
4				
5				

Liste des effets et leur symbole : **Ƶ ƒ X Ɔ H J Y ↑ B †**

Aucun effet	◊
Domage magique	<
Ralentissement	⌘
Poison	⌚
Aveuglement	⌛
Enchevêtrement	℞
Coup puissant	Ⓜ
Paralyse	ℓ
Zombification	Ɔ
Frappe magique	Ɔ
Vampirisme	⌘
Silence	⌘
Peur	↵
Bascule	ℓ

Exemple de parchemin d'un scribe niveau 4 à la prochaine page :

Coût du parchemin :

3 éthers (Papier)
+ 5 éthers (1 éthers) x (5 points de mana)
= 8 éthers



Bourrasque collante

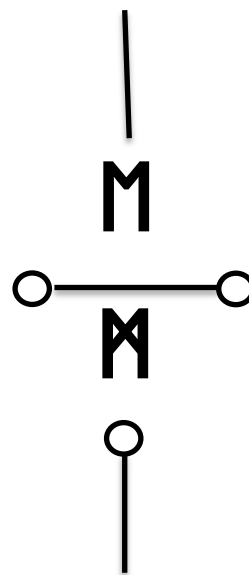
Nombre de point de mana : 5

Incantation :

*Scriptum Cochlea celeritas Hostem vi
repellere Paulisper Hominem Ostium procul*

Effet :

Coup puissant + ralentissement 1 minute,
1 cible, 3m



Les ressources des îles Pandragon

Étant nouvellement découverte l'économie de ces îles ne sont pas encore solide c'est pourquoi les marchands achètent à prix moindre les ressources. Cela dit les îles Pandragon est un territoire encore inexploré remplis de trésors et de savoirs cachés.

Marchander à l'auberge : présentement, toutes les ressources achetées par l'aubergiste pour une pièce, car l'économie de l'île n'est pas encore assez stable. Vous pouvez aussi lui acheter des ressources à prix de commerce, dans les quantités qu'il possède.

Les ressources :

(tous ces objets sont volables)

La monnaie :

Pièce de cuivre : équivalent 1pc

Pièce d'argent : équivalent 10pc

Pièce d'or : équivalent 100pc

L'éther :

De petite pierre renferment de la puissance magique pure

Représenté par des cristaux en plastique transparents

On en a pris de commerce de : 3 pc

Les métaux et bijoux :

Les métaux sont représentés par des billes de bois

- Argent (gris) valent : 6 pc
- Mithril (vert) valent : 8 pc
- Adamantium (noir) valent : 10 pc
- Fer bleu (bleu) valent : 10

Les bijoux sont représentés par des cristaux en plastique de couleur

- Joyau de Feu (rouge)
- Joyau de Glace (bleu foncé)
- Joyau de Foudre (bleu pâle)

On en a pris de commerce de : 4 pc

Faveur de la gouverneuse :

Représenté par un diamant doré.



Ils sont utilisés pour obtenir certaines faveurs de la part du gouverneur.

Les éléments alchimiques :

Représenté par des bâtonnets de couleurs

Ingrédients	Prix de commerce (Pc)
Calcium Equum (sans couleur)	1
Huile de vitriol (bleu)	1
Graine de pavot (jaune)	1
Œufs de diptères géants (vert)	1
Cigüe tachetée (orange)	1
Feuille de Belladone (noire)	3
Racine de Mandragore moulue (blanc)	3
Poudre de topaze (rouge)	3
Ossements feracati en poudre	10
Distillat de sanguine de Maraksha	10
Poussière de Gargouille	10

Les objets créer par un joueur :

Les potions : fiole de plastique qui sont marqué par une couleur et qui contiennent une fiche de description.

Les forges : bandeaux de couleur attaché à une arme de la couleur du métaux et/ou du bijoux.

Les parchemins : feuille permettant de lancer un sort.

