

Royaume Pendragon

Livre du joueur 2026



Rédigé par :

Shawn Jarry

Loïc Frappier

Contribution :

Lancelot Morel

Frédéric Coté

Frédéric Talor

Raphaël Gamelin

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	5
Règles de la Maison des Jeunes	5
Règle de sécurité	6
Règles du terrain	7
Règles de combat	8
Règles des blessures et d'inconscience	10
Règles de fouille des corps	11
Règles d'effets et protections en combat	12
Système de combat	13
Points de vie	13
Point d'armure	13
Calculer ses points d'armure.....	14
Bouclier	14
Les armes.....	15
Dégâts.....	17
Type de dégât :	17
Effets néfastes.....	18
Type d'effet néfaste :	18
L'Univers de Pendragon	23
Histoire estivale 2026	23
Les grandes guildes	23
La confrérie des briseurs de chaînes	24
Les Érudits de l'Atlas	27
Milice de Nestor	29
L'Ordre de la flamme éternelle	32
Création de personnages	35
Les classes	36
Arbre de Progression – guerrier	38
Arbre de Progression – Roublard.....	39
Arbre de Progression – Clerc.....	40
Arbre de Progression – Magicien	41
Liste d'habileté	42
Système d'Artisanat :	54



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'ast ne peuvent pas être augmentés. Certains types de dégât, tel que « Précis », et certaines habiletés, tel 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 jambières (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, ou 70 cm.



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.

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

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

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

Puissant/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.



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. Découvert 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 Berratien, mais aussi des membres d'autres pays, incluant des individus d'autres espèces, 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 Berratien 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 Berratienne, la Confrérie s'est donné 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.

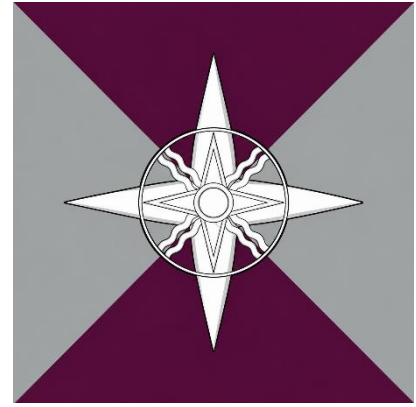
En somme, on rejoint ce groupe pour :

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 : Le Désert Des Milles Caravanes
- 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 Berratien, 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 : la Couronne d'Or
- 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 ? Est-ce que tu respirez ?

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 *Abysse*, 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 éternelle 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 et les atrocités causées envers le peuple des Berratien. À leur création, les paladins de l'ordre 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 le Mondus. 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 de l'ordre 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'Archipel de Pendragon. Cette même journée, un Oracle, Julius Ignar, 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 une des guildes de l'ordre 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 la flamme croit en la puissance de la Flamme, symbole du bien suprême.

Un Paladin de la flamme répond à l'honneur par l'honneur et à la trahison par l'épée.

Un Paladin de la flamme sait diriger les troupes au combat.

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

Un Paladin de la flamme ne redoute rien.

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

Un Paladin de la flamme respecte ses pairs.

Un Paladin de la flamme respecte les femmes et protège les faibles et les innocents.

Un Paladin de la flamme est fier sans être hautain.

Un Paladin de la flamme 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 :

jouer un classique chevalier avec des aspects flamboyant.



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.

Pour les espèces, tu peux jouer n'importe quelle espèce tant que tu as costume approprié et que ton animateur approuve cela. Ton espèce ne donne pas de bonus et est seulement pour le « roleplay ».

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.

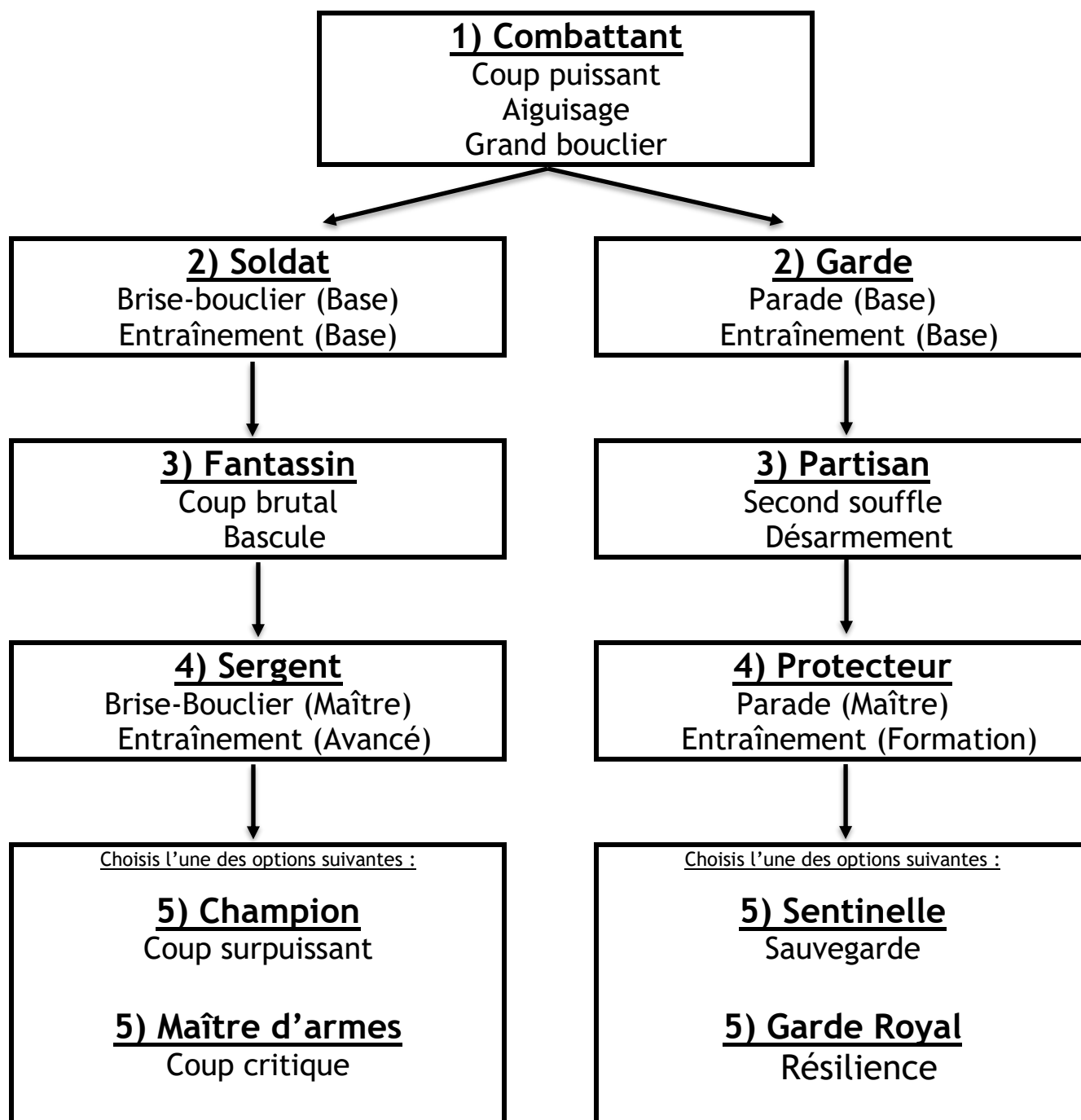
Clerc

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.



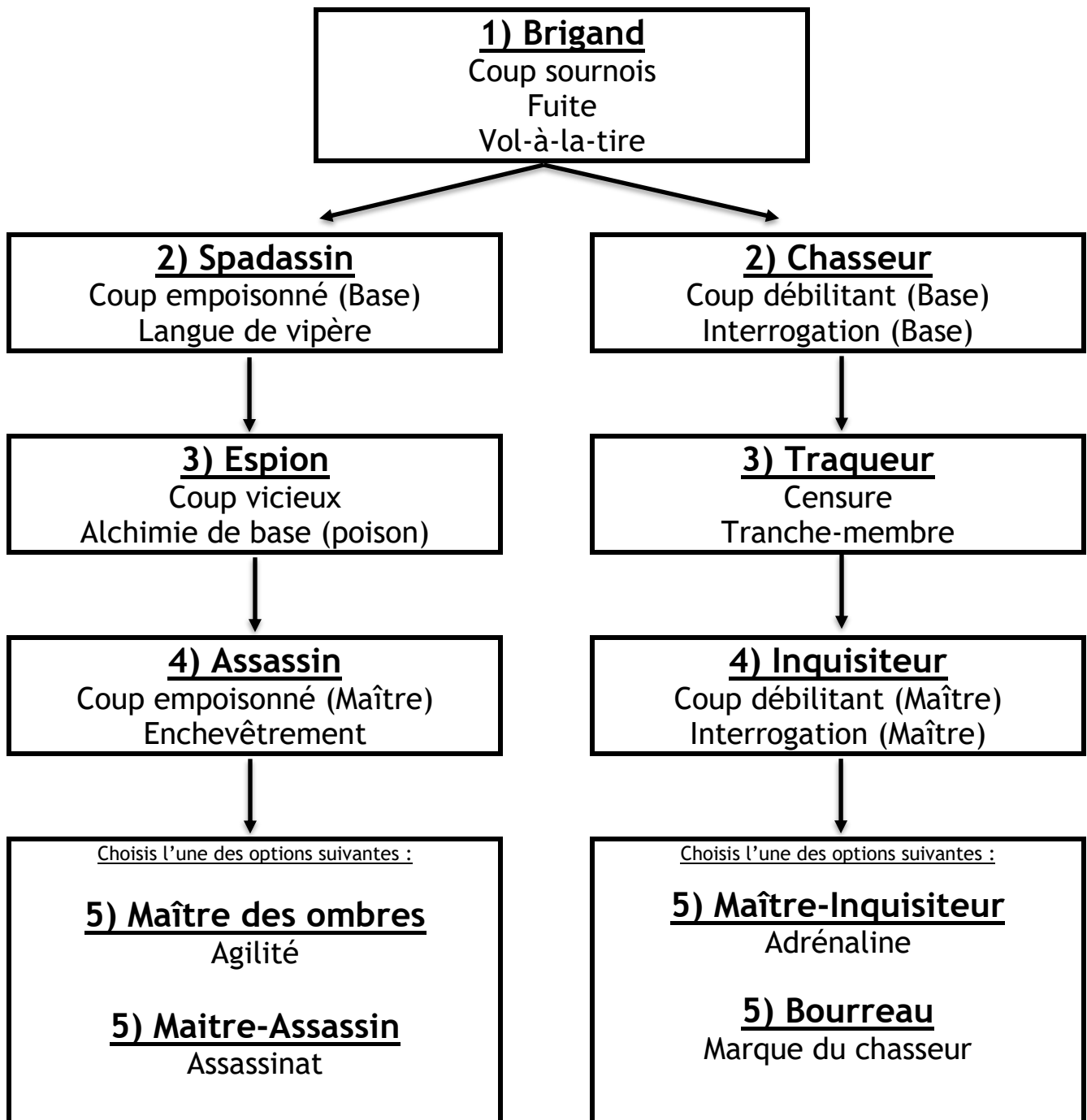
Arbre de Progression – guerrier



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

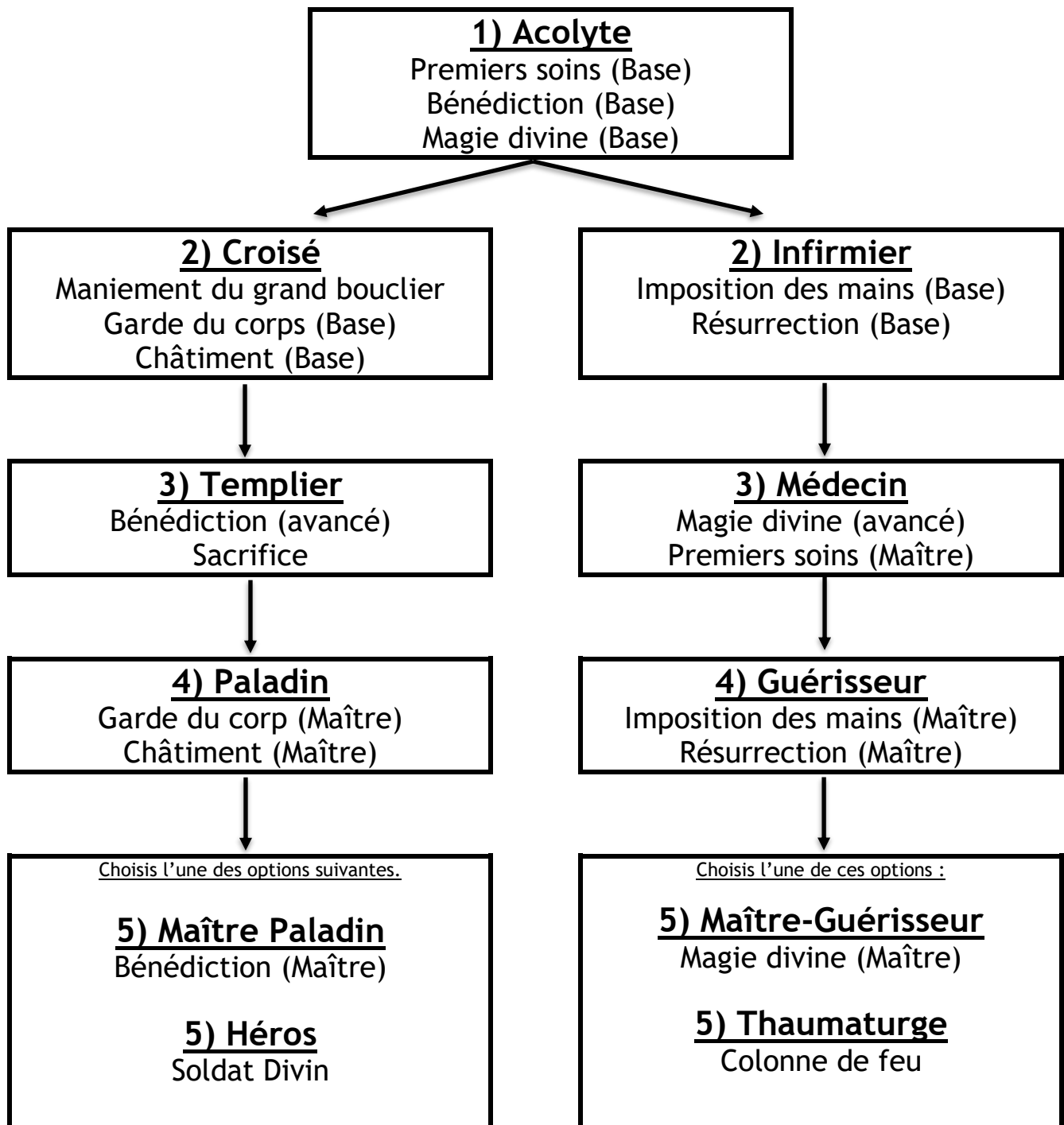


Arbre de Progression – Roublard



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

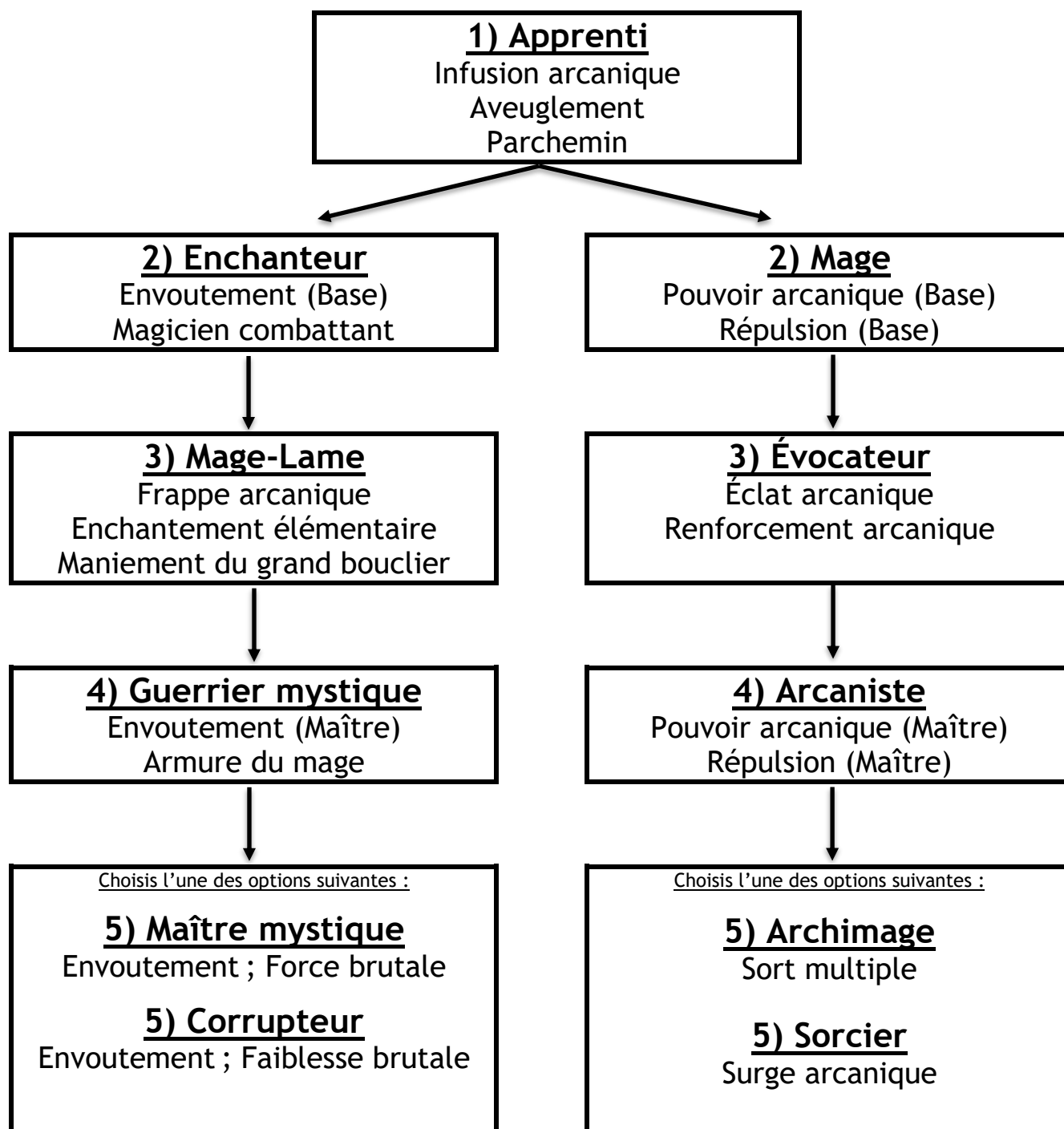
Arbre de Progression – Clerc



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



Arbre de Progression – Magicien



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



Liste d'habileté

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 minute 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**.

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

Alchimie (poison) : vous avez accès à la fonction des poisons de niveau 1. (voir système d'artisanat)

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.

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 débilisant (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 débilisant, ralentissement 2 minutes !** »
- **Maître** : En portant son coup, le joueur proclame : « **Coup débilisant, 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 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.
- **XXX** : 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.
- **Formation** : 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.

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).



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 déstabilisé 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 chasseur (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**.



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 !** »

- **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 magicien peut faire gratuitement un parchemin d'un sort qu'il connaît. Pour l'événement d'avril 2026, les règlements de confection de parchemin seront expliqués sur place. (Désolé <3)



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.

Résilience : Le corps du joueur est maintenant une forteresse. Les points de vie de base du joueur sont maintenant 5 et son maximum de points de vie possible est de 9.

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 a 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.

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.

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.

- **Base :** Le joueur peut utiliser l'habileté une fois par combat.
- **Avancée :** le joueur peut utiliser l'habileté trois fois par combat.
- **Maître :** Les bénédictions infligent +1 dégât.

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.



Liste des sorts :

(NOTE : les incantations ne sont pas encore créées)

Armure du mage (Sort) (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 (Sort) : 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, Destruit, Necat, Vastat!*

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!*



Système d'Artisanat :

L'équipe d'animation de Pendragon planifiait un système d'artisanat pour la saison 2026. Cependant, en raison de conflits d'horaire, le système n'a pas pu être terminé à temps pour le premier événement estival de 2026.

Nous prévoyons de sortir le système d'artisanat en juillet 2026, avant le troisième événement de l'année. Nous nous excusons de ne pas pouvoir le proposer plus tôt.

Pour tous les joueurs souhaitant changer de classe pour une classe artisanale, aucun effet négatif ne sera appliqué à leur niveau.

Les classes artisanales seront des sous-classes des quatre classes principales : Forgeron pour les Guerriers, Alchimiste pour les Roublards, ritualiste pour les Clercs et Scribe pour les Mages.

