*Livre du joueur 2021*

Édition par :

Kevin Latour-Lachapelle

Daniel Beaudreault

Olivier Beaudreault

Vincent Beaudreault

Samuel Masse

Lucca Rodolfo

Frédéric Taylor

Édouard Corriveau Deschamps

Shawn Jarry

Émile Tourigny-Lalongé

Anthony Daigneault

Et plusieurs autres...

*Avant-propos*

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

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

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

*Table des matières*

1. Introduction…………………………………………………………………………..4

2. Règles de jeu………………………………………………………………………...5

3. Système de combat……………………………………..…………………………10

* 3.1 Dégâts…………………………………………………………………………..11
* 3.2 Les armes………………………………………………………………….…...13
* 3.3 La mort…………………………………………………………………...……..14

4. Création de personnages………………………………………………………....15

5. Histoire…………………………...…………………………..……………………..17

6. Panthéon……………………………………………………………………..……..18

7. Les groupes…………………………………………………………………….…..20

* 7.1 L’Insurgence d’Akrar…………………………………………………….…….21
* 7.2 Le Shogunat Zendaka…………………………………………………….......26
* 7.3 Les Chevaliers D’Arala…………....……………………………………….....31
* 7.4 L’Alliance de Kar-Hadasht………………………………………..…………..36

8. Liste d’habiletés……………..……………………………………………………..42

9. Système de magie………………………………………………………...……….56

* 9.1 Liste de sorts………………………………………………………..………….58

10. Système de forge…………………………………………………………..……...67

11. Système d’alchimie………………………………………………………...……...69

1. Introduction

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

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

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

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

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

1. Règles de jeu

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

**Règles de la Maison des Jeunes**

1.Tous les participants doivent fournir leur autorisation parentale, leur fiche médicale et avoir le matériel obligatoire pour participer à une activité.

2. L’alcool, la drogue et toute forme de relation sexuelle sont interdits sur le terrain. Les contrevenants retourneront en taxi chez eux aux frais de leurs parents et seront bannis de la Maison des Jeunes.

3.Aucune tente mixte n’est acceptée.

4.Il est interdit de quitter le terrain sans avertir les animateurs de la Maison des Jeunes (bénévoles non inclus).

5.Tous doivent donner leur présence à la Maison des Jeunes, aux repas, au coucher et au départ du terrain.

6.Durant le jour, mettre de la crème solaire et boire beaucoup d’eau.

7.Durant la nuit, avoir des vêtements chauds et secs pour dormir.

8.Durant la nuit, tous les joueurs doivent dormir dans la zone des tentes.

**Règle de sécurité**

1. Les combattants doivent se battre avec savoir-vivre. Le but du combat est de faire semblant de blesser l’autre et non de le blesser véritablement. En tout temps, chacun doit rester en contrôle de son arme et modérer la puissance de ses coups.

2. Il est interdit de frapper à la tête et de frapper en pointant avec une arme autre qu’une lance.

3. Toutes les armes que vous désirez utiliser doivent avoir été approuvées par l’équipe d’animation au début de chaque jeu. Les flèches commerciales à bout rond seront refusées.

4. Aucun contact physique entre les participants n’est accepté (pousser ou bloquer un participant avec son corps est défendu)

5. Les combats doivent avoir lieu dans un endroit sécuritaire et qui ne présente pas de risque pour les participants. Aucun combat ne doit avoir lieu à l’intérieur des bâtiments ou sur une passerelle. Arrêtez-le et recommencez-le à l’extérieur dans un lieu sécuritaire en simulant que vous êtes à l’intérieur.

6. Tout joueur « sonné » par un coup douloureux peut arrêter le combat pour prendre quelques instants de repos. Attention ; les hors-jeux sont permis uniquement pour d’excellentes raisons.

7. Lorsqu’un personnage tombe inconscient en combat, il doit se retirer du combat pour ne pas se faire piétiner par les autres participants si l’endroit n’est pas sécuritaire. Lorsque le combat est terminé, le personnage peut changer d’emplacement pour se mettre dans un endroit plus confortable pour le restant des 15 minutes d’inconscience.

8. Il est interdit de monter dans les arbres.

9. Il est interdit de se promener seul lorsqu’il fait noir et il est recommandé d’avoir une lampe torche. Les lampes de poche doivent être pointées vers le sol et doivent être éteintes sauf en cas de nécessiter hors-jeu tels un sentier accidenté ou une raison de sécurité. Ainsi, utilisé une lampe de poche parce que l’on pense être suivi en jeu n’est pas une bonne raison et sera sanctionné. Il est par contre possible d’avoir une lanterne ou autre lumière décorum ne contenant pas de vraie flamme qui pourra être utilisée en jeu.

**Règles du terrain**

1. Tous les déchets doivent être mis dans les poubelles.

2. Les feux (toute flamme vive) doivent être démarrés et surveillés par des animateurs aux endroits prévus à cet effet soit dans les ronds de feu et dans les foyers. Ainsi, aucun joueur n’est censé allumer quoi que ce soit sans la présence d’un animateur. Même s’il ne s’agit que d’une bougie. Aucune lampe à l’huile n’est autorisée.

3. Il est strictement interdit de se baigner.

4. Il est interdit de sortir des limites du terrain loué pour l’activité.

5. Dans le cas d’un bris de matériel, veuillez nous informer de la situation.

6. Après le souper, veuillez restreindre les bruits.

7. Veuillez laisser aux animateurs le soin de parler aux personnes qui ne sont pas autorisées dans la zone de Pendragon.

**Règles de combat**

1. Les animateurs ont le droit de mort sur tous les personnages. Si un personnage triche ou ne respecte pas les règles de sécurité, les animateurs peuvent lui dire « mort !». Le fautif devra tomber sur le sol sans poser de question et attendre les explications qui viendront sur le champ ou lorsque le combat sera terminé. Tout refus de se conformer sur le champ sera sanctionné.

2. Tout personnage ou petit monstre peut se faire attaquer par 4 personnes maximum en même temps. Seuls les gros monstres (géant, troll, démon, ogre) peuvent être attaqués par 6 personnes en même temps.

3. Les combats doivent être réalistes. Les armes doivent être manipulées comme si elles possédaient vraiment leur poids.

4. Tous les dégâts doivent être mentionnés à haute voix à son adversaire. Si les dégâts ne sont pas mentionnés, le joueur qui reçoit le coup ne perd pas de points de vie ou de point d’armure. Les flèches font exception à cette règle, elles font toujours 2 précis.

5. Le maximum de dégât qu’une arme peut causer est de 2 points de plus que les dégâts de base, le maximum est donc de 3 si l’arme frappe à 1 à la base, ou 4 dégâts si l’arme frappe à 2 à la base. Peu importe la combinaison d’effet utilisé, le maximum absolu pour un joueur est de 4 points de dégât. Si un tel dégât est appelé, le joueur doit-être capable de la justifier auprès d’un animateur. La seule manière de dépasser la limite est avec une habileté qui le permet dans sa description.

6. Pour que les habiletés de combat soient rétablies, 15 minutes doivent passer sans échange d’attaques physiques ou magiques.

7. Il n’est pas possible, lors d’un combat, de trancher la gorge de quelqu’un pour le tuer d’un coup. Cependant, si la personne est consentant hors-jeu, elle peut être égorgée dans une scène en jeu et hors combat. Dans ce cas, la victime tombe à 0 point de vie automatiquement.

8. Tous les participants doivent connaître les interactions principales que les autres joueurs peuvent avoir avec eux. Pour se faire, veuillez-vous familiariser avec la liste d’habileté.

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

10. Il est interdit de monter dans les arbres et aucun personnage ne peut faire semblant de le faire.

11. En aucun cas plus d’un effet bénéfique ayant la même source ne peut être cumulé à la fois. Les différentes sources d’effet bénéfique sont : la magie, les habiletés (guerriers, roublards et prêtres), les potions, et les rituels.   
Certaines habiletés (entraînement, aiguisage, etc..) Sont uniques et ne sont pas considérées dans le calcul du nombre d’effets bénéfiques total. Si un personnage reçoit un effet bénéfique alors qu’il en avait déjà un sur soi, le premier est dès lors annulé. Cette règle exclut les effets bénéfiques des objets magiques ou les armes/armures forgées/plaquées.   
Par contre, il est possible de subir un nombre infini d’effets négatifs à la fois.

**Règles des blessures et d’inconscience**

1. Les coups qui atteignent la tête, les parties intimes où la main qui tient l’arme ne font pas de dégâts.

2. Un personnage n’ayant pas perdu tous ses points de vie durant un combat reprend tous ces points de vie après 15 minutes.

3. Un personnage à 1 point de vie ne marche pas normalement et doit simuler ses blessures.

4. Un personnage à 0 point de vie s’écroule sur le sol inconscient pour une période de 15 minutes. Un personnage inconscient n’est pas en mesure de parler, ni de bouger, ni d’entendre ce qui se passe autour de lui.

5. Il n’est pas possible de simuler l’inconscience.

6. Un personnage inconscient peut être secouru durant un combat par des sorts. En revenant à la vie d’une telle manière, il peut immédiatement revenir au combat.

7. Après la période d’inconscience de 15 minutes, le personnage revient conscient avec tous ces points de vie à moins d’être soigné par un sort.

8. Un personnage qui revient conscient ne se souvient pas des 5 minutes qui ont précédé sa mort.

9. Un joueur inconscient peut se faire transporter par d’autres personnages et doit supporter son poids.

10. Un personnage inconscient peut se faire transformer par un mage en mort-vivant ou en monstre.

**Règles de fouille des corps**

1. Un personnage inconscient peut se faire fouiller, cependant ce n’est pas très bien perçu.

2. Un personnage ne peut être fouillé qu’une seule fois et ne remet qu’une seule de ses possessions. *Par exemple : tout son argent, une potion, un objet magique ou spécial.*

3. Seuls l’argent, une potion, les métaux, un objet ou une arme spéciale peuvent être dérobés.

4. Les armes et objets personnels ne peuvent être volés. Par contre, tous objets personnels servant à dissimuler des éléments en jeu peuvent être ouverts pour voler le contenu.

5. Tous les objets dissimulés doivent être remis par la victime, mais le voleur doit rester 1 minute à côté du corps à fouiller.

6. Tous les objets pouvant être volés doivent se retrouver sur la personne ou être dissimulés à un maximum de 10 mètres d’un bâtiment principal. Il est interdit de les laisser dans sa tente ou dans ses poches de pantalon.

7. Tous les objets pouvant être volés doivent être remis aux animateurs de groupes à la fin d’un scénario.

8. Pour les objets magiques qui sont représentés par des objets personnels, on ne vole que le marqueur qui indique que l’objet est magique. Il faut mettre immédiatement le marqueur sur l’objet de remplacement.

**Règles d'effets et protections en combat**

1. Toute habileté associée à un coup doit être annoncée en même temps qu'on donne le coup.

2. Si on ne touche pas l'adversaire ou s'il bloque le coup, l'effet de l'habileté ne compte pas et l'habileté est considérée comme avoir été utilisée.

3. Une armure, une protection magique ou tout autre effet protégeant un personnage d'un coup porté par une arme ne le protège que des dégâts, mais pas des effets qui peuvent y être associés, à moins que ce ne soit explicitement souligné dans la description de la protection.

4. Aucune combinaison d'habiletés n’est permise sauf lorsque précisé.

1. Système de combat

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

**Point de vie**

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

**Point d’armure**

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Type d’armure | Torse | Membre | Casque |
| Léger | 1 | 1 | 1 |
| Intermédiaire | 2 | 1 | 1 |
| Lourd | 3 | 1 | 1 |

Toute fausse armure sera considérée comme armure de « mauvaise qualité » et se verra donc attribuer un seul point d'armure, peu importe ce qu'elle représente (armure de plates, cotte de mailles, casque, etc.).

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

**Léger :** Cuir, Cuir clouté

**Intermédiaire :** Cotte de mailles, armure de cuir plaquée

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

**Bouclier**

Les boucliers protègent contre tous les coups qu’ils bloquent. Les boucliers bloquent les habiletés sauf si précisé dans celle-ci. Un bouclier ne peut pas bloquer un sort. Un bouclier que l’on porte sur soi, accroché dans son dos par exemple, ne protège pas du tout et les coups reçus comptent dans les points de vie. Il est par contre permis d’avoir un bouclier sur chaque bras. Dans ce cas, la personne est très bien protégée, mais ne peut pas tenir une arme pour attaquer. Un bouclier peut être brisé avec l'habileté « brise bouclier ». Un bouclier trop grand, un bouclier dit « porte de grange » pourra être refusé ou devra être manié à deux mains. Les animateurs seront les juges en ce qui a trait aux grandeurs de bouclier. Soyez logique si vous mesurez cinq pieds, n’apportez pas de bouclier de six pieds de haut par trois pieds de large, il vous sera refusé.

**3.1 Dégâts**

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

**Type de dégâts :**

**Normaux** :

* Peut être bloqué par l’armure ;
* Peut-être esquivé.

**Magiques** :

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

**Précis** :

* N’est pas bloqué par l’armure ;
* Ne peut pas être esquivé ;
* Dois être spécifié clairement lors de l’attaque (1 précis !).

**Maudits** :

* N’est pas bloqué par l’armure ;
* S’il provient d’un coup, peut être esquivé ;
* Le joueur touché ne peut plus se faire soigner pendant 15 minutes
* Dois être spécifié clairement lors de l’attaque (1 maudit !).

**Type d’effets :**

Convalescent:

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

Exemple: *Lucca s’est fait tuer par Vincent et est resté au sol durant 15 minutes. Quand il revient à la vie, la durée de sa convalescence est de 0 minutes, il n’est donc pas convalescent.   
Frederick s’est fait tuer par une flèche magique et est resté 5 minutes mort au sol. Il s’est ensuite fait transformer en zombie et a combattu durant 5 minutes avant que le zombie meure. Enfin, il s’est fait stabiliser par un prêtre durant une minute, ce qui l’a ramené à la vie. Frederick est donc convalescent durant 4 minutes (15-5-5-1=4)*

* Le personnage ne peut plus courir pour la durée
* Le personnage ne peut plus combattre pour la durée
* Ne compte pas comme un effet néfaste (peut seulement être retiré en attendant la durée)

**Rage** :

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

**Maudit** :

* Le personnage ne peut plus se faire soigner pendant 15 minutes

**Silence** :

* Le personnage ne peut plus activer d’habileté ni de sort tant qu’il est affecté.

**Peur** :

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

**Aveuglement** :

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

**Paralysie**

* Le personnage ne peut plus bouger du tout. Recevoir des dégâts annule l’effet.

**Enchevêtrement** :

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

**Coupe-Jarret** :

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

**3.2 Les armes**

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

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

**Petit rappel** :

* 1 Les bâtons **ne peuvent pas** servir pour frapper ou attaquer quelqu’un (c’est pourquoi **les bâtons ne font pas de dégâts**). Ils sont utilisés comme appui ou pour bloquer des coups
* 2. Toutes les armes à distance, que c’est une flèche ou une arme de lancer, ne peuvent être ramassées et réutilisées dans le même combat.
* 3 La limite de longueur pour le combat à deux armes est de 180 cm combinée. Les armes de plus de 110 cm doivent être tenues à 2 mains.
* 4 Les flèches font des dégâts **précis.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Type d’arme** | **Dégâts à une main** | **Dégâts à 2 mains** | **Dégâts si lancés** | **Taille de l’arme** |
| **Arme courte** | 1 | 1 | N/D | 1 à 90 cm |
| **Arme bâtarde** | 1 | 2 | N/D | 91 à 120 cm |
| **Arme d’Hast** | 0 | 2 | N/D | 121 à 180 cm |
| **Lance** | N/D | 2 | N/D | 121 à 240 cm |
| **Javelot\*** | 1 | 1 | 2 | 91 à 120 cm |
| **Flèche** | - | - | 2 | 45 à 76 cm |
| **Armes de jet\*\*** | 1 | 1 | **1** | 10 à 30 cm |

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

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

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

**3.3 La mort**

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

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

1. Création de personnages

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

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

Avant tout, votre personnage doit avoir une classe. Les chapitres suivants vous aideront à faire un choix. Par la suite, le personnage doit appartenir à un des 4 groupes. Ce choix influencera la mentalité, la perception du monde ainsi que les valeurs du personnage incarné. Les différents groupes sont présentés dans le chapitre 7.

**Les classes**

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

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

**Guerriers**

Les personnages guerriers gagnent leur vie grâce à leurs connaissances des armes et du combat. Ils s'entraînent physiquement et apprennent les techniques de combat dès leur jeune âge. 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.

En temps de guerre, ces personnages sont très recherchés par les seigneurs pour leurs campagnes militaires. En temps de paix, ils assurent la sécurité des royaumes et forment une milice au service du seigneur.

**Roublards**

Les personnages roublards sont spécialisés dans le vol, l’escroquerie et l’art gris. Ils sont attirés par l’appât du gain. Contre de l’argent, ils sont prêts à faire des bassesses. Les roublards ont une morale variable. Ils n’hésitent pas à s’en prendre aux plus faibles et à mentir sans regret aux plus forts. Cela étant dit, un roublard peut avoir des idéaux et se battre pour une cause en laquelle il croit. La plupart des roublards misent sur la discrétion pour opérer. Dans la société, les roublards sont très mal vus et se font chasser des villes, souvent avant même d’avoir commis une faute. Partout sur leur passage, ils se font des ennemis. Dans les grandes villes, il n’est pas rare que les roublards s’organisent en réseau. Ainsi, ils peuvent escroquer les gens de manière plus subtile et rester au sein de la ville.

**Magicien**

Un magicien possède l’habileté de manier l’énergie magique comme principale arme. Malgré qu’il soit, la plupart du temps, faible physiquement, il peut devenir explosif et décimer des armées de guerriers par ses pouvoirs magiques. Le profil magicien n’est pas expliqué en détail ici. En effet, vu le caractère magique de cette classe, une section lui est réservée (voir section sur le système de magie).

**Prêtre**

Ces personnages religieux ont une forte foi en un ou plusieurs dieux. Ils vivent pour rendre hommage à leur divinité et répandre leur enseignement. Certains religieux le font d’une manière douce tandis que d’autres le font d’une manière plus… radicale. Ce sont d’excellents combattants, mais il est aussi d’excellents orateurs.

**Les races**

Étant donné les circonstances apocalyptiques dans lesquelles se déroule Pendragon, il n’est pas possible, pour les joueurs et joueuses de jouer un personnage de race fantastique. Les races fantastiques telles que les elfes, les orques ou les nains sont réservées à l’animation. Il est possible d’avoir une descendance d’une autre race, mais aucun signe distinctif (comme de longues oreilles) n’est permis.

# Progression

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

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

**Progression des niveaux :**

|  |  |
| --- | --- |
| Niveau | Nombre de scénarios d'expérience |
| 1 | 1er |
| 2 | 3e |
| 3 | 6e |
| 4 | 10e |
| 5 | 15e |

1. Histoire

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Avant la Grande Révolte, la vie était paradisiaque. Les races dites civilisées, soit les humains, les elfes et les nains, avaient le contrôle absolu sur les races sauvages. Ce contrôle absolu était dû à un sort développé par les races civilisées. Ce sort permettait d’asservir les esprits de certaines races, et ce, pour toujours. Toutes les races sauvages étaient leurs esclaves : Orque, Troll, Hydre, Chimère, Dragon, etc. Dès lors, les races dirigeantes prirent leurs aises. Leurs nouveaux esclaves prirent tout en charge : la construction des routes et des bâtiments, l'agriculture, l’alimentation de leur maître, l'excavation de ressources et tant d’autres domaines. Cela ne laissait aucune responsabilité pour les plus intelligents. Au cours des années, les races civilisées, trop gâtées, ont perdu certaines notions, notamment l'art de se battre et se défendre, n'ayant plus d'ennemi. Les dieux eux-mêmes devinrent insignifiants à leurs yeux, n’ayant plus besoin d’eux pour quoi que ce soit.

Un jour, un vieil artefact fut trouvé dans une carrière. Un orbe luminescent qui, une fois libéré, se mit à irradier d’une très grande force magique. Un grand conclave eut lieu, regroupant des représentants de chaque race civilisée, afin de décider ce qu'il adviendrait de cet objet mystérieux. N'ayant aucune idée de son pouvoir, ils vinrent à la conclusion qu'il valait mieux enfermer l'artefact et ne pas s'en préoccuper. La décision finale fut de cacher l'artefact au fond d'une ancienne mine, vidée de ses minéraux, de manière à ce que personne ne le retrouve. Cependant les elfes ne surent se contenir.

Quelques jours plus tard, le représentant des elfes vola l'artefact et l'emmena au cœur de leur cité. Les hommes et les nains s'en rendirent compte, mais, malheureusement, bien trop tard. Les elfes tentèrent d'ouvrir l'artefact et d'en prendre ses pouvoirs, mais le seul résultat fut la rupture de la toile magique. Cette rupture apporta la fin de la magie pour les races civilisées, donc la fin du sortilège d’asservissement. Les races sauvages, revenant à elles, se mirent à se massacrer entre elles et à décimer leur maître. Cet événement s’appelle la Grande Révolte. Le chaos fut total. Les races civilisées ne surent comment affronter cette menace si soudaine. En effet, des milliers d’années dans le confort, apporté par la magie, ont rendu les races civilisées paresseuses et inadaptées au combat physique. N’ayant plus rien, certains se retournèrent vers la seule chose qu’il leur restait : les Dieux. D'autres furent plus pragmatiques et se regroupèrent pour traverser cette épreuve. Ce qui est sûr, c’est qu’ils durent se cacher pour survivre.

Environ un siècle et demi après la Grande Révolte, un événement vint changer la donne : le retour de la magie. En effet, pour une raison encore inconnue, les races civilisées retrouvent lentement l’utilisation de la magie. Bien que la plupart des sorts soient oubliés, l’ingéniosité des humains, l’intelligence des elfes et le savoir-faire des nains ont permis de créer de nouveaux sorts, bien plus offensifs que ceux d’avant la Grande Révolte.

Ça fait maintenant plus de deux siècles que la Grande Révolte a eu lieu et les races civilisées se sont dépeuplées et armées de magie. Ils sont maintenant prêts à retourner sur les terres de Pendragon.

1. Panthéon

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

L’univers de Pendragon contient de nombreuses forces inexplicables, ayant donné existence à la vie. Plusieurs races intelligentes vénèrent ses forces et ont basé leur dogme religieux sur celles-ci. Malgré les différentes voies possibles à la vénération, un élément est toujours présent pour représenter les 8 êtres supérieurs : la rose des vents. Souvent séparées en 4 cardinaux et 4 inters cardinaux, ces entités omnipotentes ont toujours été présentes dans le folklore de l'humanité. Bien que l’importance de ceux-ci ait été oubliée lors de l'âge d’Or de l’humanité, la destruction de la toile arcanique et la Grande Révolte ont forcé les humains à se rallier aux déités, leur permettant de reconnecter avec les puissances anciennes.

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



**Les Cardinaux,**

**Ednir, déité de la Liberté :** Ednir protège la liberté d’esprit ainsi que la liberté individuelle. Cette déité passionnée penche pour une morale sans contrôle. Son symbole est une chaîne brisée. Ses fanatiques ne laissent personne brimer leur volonté et sont toujours prêts à grandir d’esprit suite à des débats philosophiques.

**Zenwa, déité de l’équilibre :** Zenwa protège l’équilibre par l’acte. C’est une déité expressive qui ne recule devant rien pour assurer une harmonie dans le monde. Son symbole est un sablier renversé. Ses prêtres sont notables par leur questionnement constant des éléments les entourant pour en assurer l’équilibre.

**Malazar déité de l’abondance :** Malazar protège l’abondance de la terre, de la flore et de la faune. Il s’agit d’une déité généreuse qui promeut l’optimisation de son environnement. Son symbole est une pierre précieuse. Ses prêcheurs sont constamment à la recherche d’abondance.

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

**Les intercardinaux,**

**Pokel déité du Hasard :** Pokel est une déité qui préfère laisser tout au hasard. Il agit comme agent du chaos. C’est une entité capricieuse. Son humeur peut rapidement changer. Son symbole est le dé.

**Mezyn déité de la Ruse :** Mezyn préfère la réflexion à la brutalité. Cette déité saisit toutes opportunités afin de s’assurer la victoire. Son symbole est une pièce d’un jeu d'échecs.

**Omnos déité du Progrès :** Omnos est prompt au changement, si celui-ci permet le développement. Cette déité ne s’encombre pas de morale, car la fin justifie toujours les moyens. Son symbole est la lanterne.

**Mitaar déité de la Gloire :** Mitaar favorise son ego personnel avant toute chose. Cette déité s’assure toujours de mettre en place les plans nécessaires pour conquérir l'adversité osant le défier. Son symbole est la plume.

1. Les groupes

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

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

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

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

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

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

**7.1 L’insurgence d’Akrar**

**Historique**

Lors de la Grande Révolte, les humains ont dû s'isoler pour pouvoir continuer d'exister. Il y a eu un exil vers une immense île montagneuse. Au rivage de celle-ci, les survivants ont fondé la ville d’Orbel. Les dirigeants d’Orbel ont recréé la civilisation ancienne en utilisant d’autres humains comme esclaves. Au retour de la magie, un esclave du nom Akrar se servit de son affinité avec celle-ci pour libérer ses camarades. Une fois à l'extérieur de la ville, ils jurèrent de rester libres et fondèrent l’insurgence. Ils menèrent une guerre contre les Orbelois. Toutefois, cette guerre était perdue d’avance. Voyant les forces d’Orbel se rapprocher de leur dernier campement, Akrar se sacrifia pour laisser une chance aux insurgés de fuir l’île. En son honneur, ils se nommèrent l’Insurgence d’Akrar.

**Tradition religieuse**

Les valeurs prônées par la déité de la liberté, de la ruse et du hasard sont toutes désignées pour être celle que suivent l’insurgence. Plusieurs croient qu’Akrar était en fait un avatar d’Ednir, le dieu de la liberté. Bien qu’ils soient en accord avec ces valeurs, l’insurgence ne voue pas de culte. Ils suivent leurs préceptes, mais ils ne sont pas soumis à leurs dieux.

**Habitudes vestimentaires**

Le froid arctique a forcé les membres de l’Insurgence à s'habiller chaudement. Ils ont décidé de se vêtir de tissus épais faits de laines, de peaux et de fourrures d'animaux. Les peintures de guerre et bijoux en os étaient portés pour démontrer son âme guerrière. Ayant seulement accès à la nature de l’île, les couleurs portées par les Insurgés sont des couleurs ternes et naturelles (vert, brun et bleu marin par exemple). L'historique combattant de ces anciens esclaves rend le port de l’armure et de la dague protectrice est fortement suggéré dans leur rang.

**Objectif**

Considérant leur passé d’esclave, il est primordial pour eux que chaque membre évoque leurs points de vue. Malgré cela, ils possèdent tout de même un chef qui est élu par l’insurgence et chaque membre est libre de se proposer pour prendre la place du chef déjà en place.

**En somme, on joue dans ce groupe pour...**

...jouer un personnage qui est un valeureux défenseur de la liberté, se comporter en hommes d’honneur qui n’a qu’une seule parole. Ayant toujours été en sous-effectif lors des combats contre les forces d’Orbel, l’insurgé préfère la guérilla au combat de front.

**Tableaux de progression des classes**

**Guerrier**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Port d’armure intermédiaire  Port de grand bouclier  Coup puissant  Charge |
| **Niveau 2**  Port d’armure lourde  Endurance  Dernier Soin |

**Berserker Valkyrie**

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau 3**  Brise Bouclier | **Niveau 3**  Esquive  Endurance |
| **Niveau 4**  Frénésie  Contre-attaque | **Niveau 4**  Sauvegarde  Endurance |
| **Niveau 5**  Enchaînement | **Niveau 5**  Miroir  Endurance |

**Roublard**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Port d’armure légère  Port du petit bouclier  Aiguisage  Fuite |
| **Niveau 2**  Coup sournois  Vol à la tire |

**Corbeau Forgeron**

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau 3**  Bascule  Frappe précise | **Niveau 3**  Port d’armure intermédiaire  Placage  Forgeage  Charge |
| **Niveau 4**  Tranche-membre | **Niveau 4**  Spécialisation d’arme forgée  Arme liée |
| **Niveau 5**  Spécialisation martiale | **Niveau 5**  Alliage  Forgeage mythique |

**Chaman**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Magie 1 |
| **Niveau 2**  Magie 2 |
| **Niveau 3**  Magie 3 |
| **Niveau 4**  Magie 4 |
| **Niveau 5**  Magie 5 |

**Prêtre**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Port d’armure légère  Endurance  Stabilisation  Premiers soins |
| **Niveau 2**  Port de petit bouclier  Imposition des mains  Derniers soins |

**Druide de Pokel Druide d’Ednir Druide de Mezyn**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Niveau 3**  Port d’armure intermédiaire  Port de grand bouclier  Coup du hasard  Vague défensive | **Niveau 3**  Saignée  Indépendance | **Niveau 3**  Port d’armure intermédiaire  Port de grand bouclier  Planification  Désorientation |
| **Niveau 4**  Vague offensive | **Niveau 4**  Bénédiction de la volonté  Malédiction du faible | **Niveau 4**  Prison divine |
| **Niveau 5**  Vague hasardeuse | **Niveau 5**  Miracle de la liberté | **Niveau 5**  Déploiement |

**7.2 Shogunat Zendaka**

**Historique**

L’ancienne civilisation guerrière de Zendaka construisait ses villes dans des endroits reculés et dangereux, afin de dissuader leurs adversaires de venir les attaquer. Lors de l'arrivée du sort de contrôle mental, les arts de la guerre pratiqués par cette civilisation se sont fait abandonner, tout comme leurs villages. À l’avènement de la Grande Révolte, plusieurs survivants venant de contrées diverses ont découvert les villages de cette ancienne civilisation et s’y sont cachés. Ces rescapés ont repris les préceptes des anciens habitants des villages de Zendaka et ainsi s’est fondé le Shogunat. Le Shogunat est basé sur une éthique de vie qui stipule que tous sont égaux. Ces guerriers spirituels pensent que la Grande Révolte a été causée par le déséquilibre des forces entre les races sauvages et les humains. À la suite de rapports d’éclaireurs décrivant la diminution du nombre de races sauvages, ils quittent leurs villages pour marcher sur les terres de leurs ancêtres.

**Tradition religieuse**

Les guerriers de l’ancienne civilisation de Zendaka étaient des maîtres du contrôle de soi. Ils savaient parfaitement balancer le corps et l’esprit dans toute situation, ce qui faisait d’eux des combattants redoutables. Évidemment, les villages de Zendaka représentaient bien ce mode de vie modeste et forcément le Shogunat Zendaka suivit les traces des derniers occupants. Suite à leur acte et leur manière de vivre, Zenwa, le dieu de l’Équilibre, leur est apparu et les a pris sous son aile. Ils ont trouvé en Zenwa un guide, une source de stabilité et un objectif à accomplir.

**Habitudes vestimentaires**

Les rescapés de la grande révolte se sont rapidement approprié les traditions vestimentaires de l'ancienne civilisation de Zendaka. Ils portaient des vêtements amples pour ne pas bloquer leurs mouvements et résistants pour endurer l'entraînement des guerriers tels que des gis. Pour ce qui est de l’armure, qui est répandue pour ce groupe discipliné, le cuir est très utilisé de par sa souplesse et la facilité à trouver la matière première. Les couleurs portées par les membres du Shogunat sont le blanc et le noir, car ces couleurs représentent la balance.

**Objectif**

L’objectif du Shogunat est de rétablir l’équilibre dans le monde, coûte que coûte, sur tous ses aspects. Un de ses plus grands objectifs est d’équilibrer les poids des races civilisées contre les races sauvages avec tous les moyens possibles. Dès qu’ils en auront le temps libre, les fanatiques de Zenwa s'attaquent aux déséquilibres de la société civilisée avec la même férocité.

**En somme, on joue dans ce groupe pour…**

Rejoindre les forces qui amèneront l’équilibre et la paix sur les terres de Pendragon. Un groupe très dévoué à leurs principes qui refuse de se faire gouverner par qui que ce soit. Ils diffuseront la doctrine de Zenwa à tous les quatre coins de Pendragon par le feu, l’acier, la justice ou les belles paroles.

**Tableaux de progression des classes**

**Guerrier**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Port d’armure lourde  Port de petit bouclier  Coup puissant  Endurance |
| **Niveau 2**  Port de grand bouclier  Charge  Frappe précise |

**Samuraï Khan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau 3**  Désarmement | **Niveau 3**  Cri de guerre  Endurance |
| **Niveau 4**  Sacrifice  Brise Bouclier | **Niveau 4**  Peinture de guerre |
| **Niveau 5**  Spécialisation martiale | **Niveau 5**  Chef de guerre |

**Roublard**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Port d’armure légère  Port de petit bouclier  Coup sournois |
| **Niveau 2**  Fuite  Cataplasme  Vol à la tire |

**Ninja Alchimiste**

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau 3**  Fumigène  Esquive | **Niveau 3**  Alchimie niveau 1 |
| **Niveau 4**  Frappe précise  Coup vicieux | **Niveau 4**  Alchimie niveau 2  Affinité alchimique |
| **Niveau 5**  Assassinat | **Niveau 5**  Alchimie niveau 3  Soif  Accumulation alchimique |

**Sorcier**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Magie 1 |
| **Niveau 2**  Magie 2 |
| **Niveau 3**  Magie 3 |
| **Niveau 4**  Magie 4 |
| **Niveau 5**  Magie 5 |

**Prêtre**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Port du petit bouclier  Port d’armure légère  Stabilisation  Premiers soins |
| **Niveau 2**  Endurance  Imposition des mains  Frappe précise |

**Moine de Pokel Moine de Zenwa Moine de Mitaar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Niveau 3**  Port d’armure intermédiaire  Port de grand bouclier  Coup du hasard  Vague défensive | **Niveau 3**  Saignée  Lame bénite | **Niveau 3**  Port d’armure intermédiaire  Port de grand bouclier  Glorieux  Frappe glorieuse |
| **Niveau 4**  Vague offensive | **Niveau 4**  Bénédiction de la balance  Malédiction du déséquilibre | **Niveau 4**  Duel glorieux |
| **Niveau 5**  Vague hasardeuse | **Niveau 5**  Miracle de l’équilibre | **Niveau 5**  Gloire éternelle |

**7.3 Les chevaliers d’Arala**

**Historique**

La ville d'Arala était la dernière ville forte du monde des humains. Lors de la Grande Révolte, des milliers d'humains se sont accumulés aux portes de cette ville avant d’être massacrés par les races sauvages qui devaient garder la muraille. Après le départ de la majorité des races sauvages, les survivants, ayant réussi à se terrer, ont pu se regrouper et reprendre le contrôle de la ville. Une doctrine de fer, où l’ordre règne, a permis à la ville de survivre au passage des années. Les Aralides quittèrent la ville au commandement de leur dieu Valonar qui leur indiqua d’aller rétablir l’ordre.

**Tradition religieuse**

Dans la ville d'Arala se trouvait un vieux monastère abandonné, les moines ayant quitté les lieux depuis longtemps, n'ayant plus de visiteurs ou de priant. Le monastère était dédié au dieu de l'Ordre, dieu qui leur offrit son aide en échange d'une servitude sans remise en question. Une hiérarchie s'imposa par la parole des prêtres, ceux qui étaient en contact direct avec le dieu. Tout le monde trouvait dans son rôle une part de responsabilité et se voyait combler par celui-ci. Personne ne contestait son rôle dans la société, sachant que peu importe les tâches qui leur sont attribuées, ils sont importants et nécessaires. C'est sur cette logique que se fonde la morale des Aralides , et c'est sous cette doctrine hiérarchique qu'ils survécurent et devinrent ce qu'ils sont.

**Habitudes vestimentaires**

Les Aralides n'avaient, originellement, que les bannières rouges et blanches de la cité comme source de tissu. Rapidement, les Aralides se virent tous vêtus de bannières rafistolées en toges, en capes et en redingotes. Le rouge et le blanc devinrent identitaires aux Aralides, maintenant arborant tous ses couleurs par choix. Ils eurent aussi accès aux forges de la cité et acquirent assez d'expérience pour forger des armures suffisantes pour défendre leur porteur que ce soit cotte de mailles, casque à visière ou même fameuse armure de plaque. Vêtu ou bien de métal ou de cuir, l'Aralide commun est reconnaissable surtout à ses couleurs.

**Objectif**

Les Aralides se sont fait dicter de sortir du confort de la cité pour rétablir l'Ordre dans les terres sauvages. Ils doivent regrouper les hommes et en faire une grande puissance pour revenir au monde d'antan, seulement ce coup-ci, sans la perfidie des elfes et des nains pour corrompre la paix. Le dieu de l'Ordre ne s'attend pas à ce que tous les hommes veuillent rejoindre cette nouvelle puissance, mais ne tolérera pas que les contrevenants se mettent en travers de leur route.

**En somme, on joue dans ce groupe pour…**

Être un personnage valeureux ayant un esprit hiérarchique. Un personnage dévoué à sa cause et à son dieu, et avec un esprit combatif, mais noble. Les Aralides vont être bons avec la majorité, mais ne se laisseront pas marcher sur les pieds.

**Tableaux de progression des classes**

**Guerrier**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Port d’armure lourde  Port de grand bouclier  Endurance  Garde |
| **Niveau 2**  Charge  Coup puissant |

**Maître d’armes Paladin**

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau 3**  Bascule  Entraînement | **Niveau 3**  Châtiment |
| **Niveau 4**  Maître du bouclier  Maîtrise du bouclier | **Niveau 4**  Rédemption  Endurance |
| **Niveau 5**  Désarmement  Coup paralysant | **Niveau 5**  Spécialisation martiale |

**Roublard**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Port d’armure légère  Vol à la tire  Fuite |
| **Niveau 2**  Port de petit bouclier  Coup sournois  Aiguisage |

**Inquisiteur Forgeron**

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau 3**  Coup paralysant  Coup critique | **Niveau 3**  Port d’armure intermédiaire  Placage  Forgeage  Endurance |
| **Niveau 4**  Censure | **Niveau 4**  Spécialisation armure forgée  Armure liée |
| **Niveau 5**  Assassinat | **Niveau 5**  Alliage  Forgeage mythique |

**Mage**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Magie 1 |
| **Niveau 2**  Magie 2 |
| **Niveau 3**  Magie 3 |
| **Niveau 4**  Magie 4 |
| **Niveau 5**  Magie 5 |

**Prêtre**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Port de petit bouclier  Endurance  Stabilisation  Premiers soins |
| **Niveau 2**  Port d’armure légère  Imposition des mains  Garde |

**Clerc de Mitaar Clerc de Valonar Clerc d’Omnos**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Niveau 3**  Port d’armure intermédiaire  Port de grand bouclier  Glorieux  Frapper glorieuse | **Niveau 3**  Saignée  Privilège | **Niveau 3**  Port d’armure intermédiaire  Port de grand bouclier  Progression  Science de la médecine |
| **Niveau 4**  Duel glorieux | **Niveau 4**  Bénédiction du chevalier  Malédiction du désordre | **Niveau 4**  Géologie |
| **Niveau 5**  Gloire éternelle | **Niveau 5**  Miracle de l’ordre | **Niveau 5**  Chirurgie |

**7.4 L’alliance de Kar-Hadasht**

**Historique**

La Grande Révolte et la destruction qui a suivi ont déplacé des masses entières des peuples jugés « civilisés ». Certains ont eu le luxe et les ressources pour se barricader dans une place forte, les autres sont partis ; dispersés aux huit vents vers des landes inconnues et hostiles pour des avenirs douteux. Bien que peu attrayantes, les terres arides du Sud sont devenues des havres de paix pour certains survivants hardis qui se sont installés dans ses terres sèches au fil des ans. Dû à la dispersion des ressources, ces survivants, provenant de toutes les basses castes de la société qui les a précédés, se sont organisés en petites tribus, survivant de leur mieux dans les quelques terres arables, pâturages, mines et oasis. Lors des grandes célébrations, fêtes religieuses et foires, ces tribus se rencontrent devant le Palais des Dieux, un vaste complexe datant de la Grande Civilisation au centre du territoire afin de passer un moment de paix sous le regard des Dieux. Durant cent cinquante ans, ces tribus luttaient les unes contre les autres afin de s’accaparer des ressources, jusqu’à ce qu’une mauvaise année, où absolument tout a mal tourné les a poussés aux portes de l’extinction plus près que d’habitude. Ils ont interprété les catastrophes qui secouèrent leur petit monde comme un défi des Dieux, qui, dans leurs caprices, ont essayé de forcer les tribus à s’entre-tuer. Défiant leurs désirs, des représentants se sont rencontrés sous l’ombre des grandes murailles de la demeure divine et après des jours tendus de négociations, ils se sont créé une alliance, cherchant à résoudre les conflits entre les quatre tribus et établir des routes de commerce entre les tribus afin d’améliorer le sort de tous et combattre le vol. Après tout ce temps à la merci des Dieux, l’Alliance se sent prête à étendre sa portée commerciale et son emprise sur les richesses d’ailleurs, dans les terres qui les ont jadis opprimées, maintenant nettoyées de leurs péchés par le feu et le sang.

**Tradition religieuse**

L'Alliance est très fidèle envers les dieux Malazar, Omnos et Mezyn. Selon les nomades, les Dieux vivent ensemble dans un luxueux palais au centre des terres, un complexe dont quelques salles abandonnées sont fouillées et son terrain est utilisé par les tribus assez souvent. Toujours à l'affût pour influencer le monde des mortels ou pour assouvir leurs caprices. Cependant, à cause de leur passé violent et difficile, les alliés vont prier aux dieux le matin pour leur demander une bonne journée. L’aide des dieux ne sera pas demandée lorsque les situations deviennent difficiles, car ils croient que les dieux les ont abandonnés dans le désert. Ils ont survécu aux caprices des Dieux par la sueur de leurs fronts alors ce n’est pas maintenant qu’ils vont demander leur aide. Les prêtres, quant à eux, croient que les dieux doivent être vénérés et que les maux qu’ils ont causés dans le passé doivent être pardonnés afin de ne pas attirer leur courroux.

**Habitudes vestimentaires**

L’Alliance est habillée d’habits légers, et aux couleurs vives. Le groupe préfère des habits qui sont assez extravagants, tout dépendamment de la tribu d’origine, mais beaucoup plus pratiques. Certains portent des turbans ou des foulards pour cacher le visage des intempéries, pratique lors d’une journée à patrouiller les routes marchandes. D’autres ont leurs visages découverts, aux allures d’un sédentaire, utiles lors des échanges avec les marchands qui traversent les grands déserts, car un visage familier est toujours un facilitateur d’échanges. Certains préfèrent que leurs habits soient assez interchangeables, afin de leur permettre de mieux marchander avec ceux qu’ils interagissent. En plus, comme ils sont toujours à la recherche de choses exotiques, ils ont toujours un sac avec eux pour ranger leur matériel et facilement transporter les biens à marchander. En termes de couleur, l’Alliance adore des combinaisons de couleurs, surtout celles qui se ressemblent aux couleurs de leurs vies : l’or solaire, l’indigo, le beige sablonneux et le brun des poils du cheval.

**Objectif**

L’Objectif de l’Alliance est de financer des expéditions dans les anciennes terres afin de cartographier, établir et contrôler une route marchande vers les Terres du Sud. Bien que semi-nomade de nature, elle est possiblement intéressée à s’installer d’une manière plus permanente à Pendragon, si les conditions leur sont favorables. L’Alliance a aussi le but de s’assurer que le marché reste hautement lucratif pour eux, alors ils n'hésitent jamais à chasser les faux-monnayeurs, les marchands à meilleur prix ou, encore, des brigands qui cherchent à profiter malhonnêtement du commerce ou encore toute chose qui menace l’intégrité de leurs opérations.

**En somme, on joue dans ce groupe pour…**

...participer dans un groupe qui a vécu à travers de moult épreuves, dans un des environnements les moins vivables et qui a réussi à survivre en utilisant leur ruse, leur désir d’une vie meilleure et l’entraide. Un groupe très lié ensemble, qui prône le succès économique et qui récompense généreusement tous ceux qui la soutiennent, tout en punissant ceux qui cherchent à la détruire. Bien qu’honnêtes les trois quarts du temps, ils n'hésitent pas à faire des coups bas pour dénicher de meilleurs prix, des faveurs diplomatiques ou avoir en main ce qu’ils désirent... si la situation se présente.

**Tableaux de progression des classes**

**Guerrier**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Port d’armure intermédiaire  Port de petit bouclier  Coup puissant  Fuite |
| **Niveau 2**  Port d’armure lourde  Port de grand bouclier  Charge  Endurance |

**Chasseur de primes Garde du corps**

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau 3**  Marque du chasseur  Coupe-jarret | **Niveau 3**  Protection  Endurance |
| **Niveau 4**  Bascule à distance | **Niveau 4**  Riposte |
| **Niveau 5**  Prime | **Niveau 5**  Paiement du contrat |

**Roublard**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Cataplasme  Vol à la tire  Fuite |
| **Niveau 2**  Port d’armure légère  Port de petit bouclier  Coup sournois |

**Caravanier Alchimiste**

|  |  |
| --- | --- |
| **Niveau 3**  Vol à la fuite  Dissimulation | **Niveau 3**  Alchimie niveau 1 |
| **Niveau 4**  Sabotage | **Niveau 4**  Alchimie niveau 2  Transmutation |
| **Niveau 5**  Vol d’identité | **Niveau 5**  Alchimie niveau 3  Herboristerie  Coup vicieux |

**Ensorceleur**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Magie 1 |
| **Niveau 2**  Magie 2 |
| **Niveau 3**  Magie 3 |
| **Niveau 4**  Magie 4 |
| **Niveau 5**  Magie 5 |

**Prêtre**

|  |
| --- |
| **Niveau 1**  Fuite  Endurance  Stabilisation  Premiers soins |
| **Niveau 2**  Port d’armure légère  Port de petit bouclier  Imposition des mains |

**Oracle d’Omnos Oracle de Malazar Oracle de Mezyn**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Niveau 3**  Port d’armure intermédiaire  Port de grand bouclier  Progression  Science de la médecine | **Niveau 3**  Saignée  Charité | **Niveau 3**  Port d’armure intermédiaire  Port de grand bouclier  Planification  Désorientation |
| **Niveau 4**  Géologie | **Niveau 4**  Bénédiction de précision  Malédiction du condamné | **Niveau 4**  Prison divine |
| **Niveau 5**  Chirurgie | **Niveau 5**  Miracle d’abondance | **Niveau 5**  Déploiement |

1. Liste d’habiletés

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Accumulation alchimique** : Permets de bénéficier de 2 effets bénéfiques venant de potions sur soi-même et sur une arme.

**Affinité alchimique** : Cette habileté immunise le personnage à l’intoxication. (Voir chapitre 11)

**Aiguisage :** Une fois par 2 minutes, le personnage peut aiguiser une arme. L’arme fera 1 dégât supplémentaire lors du prochain coup porté (qu’il touche ou non). Il est nécessaire de simuler l’aiguisage de l’arme lors des 2 minutes d’utilisation de cette habileté. Il n’est pas possible de se déplacer durant l’aiguisage d’une arme. Il n’est pas possible d’aiguiser une arme à distance. Il n’est pas possible d’accumuler plusieurs aiguisages sur une même arme. Une arme aiguisée compte comme une potion sur l’arme de l’utilisateur (donc il n’est pas possible d’utiliser une autre potion sur l’arme en même temps qu’un aiguisage).

**Alchimie** : Donne accès à la fabrication de potions du même niveau que le niveau de l’habileté. (Voir chapitre 11) pour fabriquer une potion, il est nécessaire de récolter les ingrédients de faire une scène de fabrication durant au moins 2 minutes à l’auberge. Ensuite, le personnage doit aller voir l’aubergiste pour lui remettre les ingrédients, en échange de lesquels l’aubergiste lui remettra la potion en question.

**Alliage** : Permets de forger une arme avec 2 métaux différents. L’arme possède les effets des deux métaux et doit avoir 2 bandeaux pour représenter l’alliage. Le coût des métaux est de 75% de chaque métal (arrondi vers le bas). *Par exemple, forger une dague en alliage argent et fer bleu coûtera 9 pépites d’argent et 9 pépites de fer bleu.*

**Arme liée** : Le personnage peut réaliser un rituel de forge, d’au moins 15 minutes, pour lier son arme à son âme. Une fois le rituel fait, le personnage ne peut plus transmettre son arme (donnée, volée, etc.). Le personnage ne peut avoir qu’une seule arme liée, mais cette arme reste liée au personnage pour toujours.

**Armure liée** : Le personnage peut réaliser un rituel de forge, d’au moins 15 minutes, pour lier son armure à son âme. Une fois le rituel fait, le personnage ne peut plus transmettre son armure (donnée, volée, etc.). Le personnage ne peut avoir qu’une seule armure liée, mais cette armure reste liée au personnage pour toujours.

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

**Bascule** : Une fois par combat ou 15 minutes, le joueur peut porter un coup bien placé dans les jambes de son adversaire, ce qui le fera trébucher. La cible doit obligatoirement faire un arrêt au sol avec ses 2 épaules touchant le sol. Le joueur doit nommer l'habileté à voix haute au moment de son utilisation. L’habileté peut être utilisée avec tous types d’armes de contact.

**Bascule à distance** : Une fois par combat ou 15 minutes, le joueur peut choisir une cible à 5 mètres qui subit l’effet d’une bascule. Pour utiliser cette habileté, le personnage doit donner un coup au sol avec son poing.

**Bénédiction** : Une bénédiction est un effet bénéfique qu’un prêtre peut donner à 5 personnages à la suite d’une prière de 5 minutes. Les 5 personnages (cela peut inclure le prêtre) qui reçoivent la bénédiction doivent être hors combat, à moins de 2 mètres du prêtre et cela tout le long de la prière. Contrairement à la plupart des autres sorts, cette habileté n’a pas d’incantation prédéfinie. C’est au prêtre d'inventer lui-même sa prière, pour autant qu’elle dure 5 minutes et que son dieu en soit le sujet principal. L’effet dure pendant les 15 minutes suivant la bénédiction. Il est possible de faire autant de bénédiction que le prêtre le veut (sans pour autant pouvoir dépasser le maximum d'effets bénéfiques sur un personnage).

**Bénédiction de la volonté :** Annule le prochain coup puissant, bascule ou enchevêtrement subi par chaque personnage recevant la bénédiction.  
**Bénédiction de la balance :** Le prêtre copie ses propres points de vie sur chaque personnage recevant la bénédiction. Si le prêtre est affecté par un ou des effets bénéfiques, les cibles doivent choisir 1 seul effet à recevoir (donc ne peuvent que recevoir les points de vie de base du prêtre en plus d’un effet bénéfique).   
**Bénédiction du chevalier :** Donne 1 point d’armure à chaque personnage recevant la bénédiction.  
**Bénédiction de précision** : Le prochain coup qui touche des personnes recevant la bénédiction fait l’effet +1 précis.

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

**Cataplasme** : Une fois par combat ou 15 minutes, le joueur peut utiliser les éléments médicinaux des plantes pour guérir un allié ou lui-même de 2 points de vie (ne peut pas ressusciter un mort). Le joueur doit nommer l’habileté à voix haute au moment de son utilisation.

**Censure** : Une fois par combat ou 15 minutes, si l’Inquisiteur touche sa cible avec son arme, il peut lui donner l’effet silence pendant 30 secondes. Suite au coup, il doit dire à sa cible ‘’silence 30 secondes’’. Si l’Inquisiteur manque son coup, touche l’arme ou le bouclier, l’habileté est perdue. Ce coup n’inflige pas de dégâts. L’habileté peut être utilisée avec tous types d’armes de contact.

**Charité** : Une fois par combat ou par 15 minutes, à la fin de l'incantation 4 cibles à moins de 2 mètres du prêtre sont soignées de 1 point de vie. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou l’effet d’une habileté.

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

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

**Châtiment** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le Paladin peut faire +1 à son prochain coup et se guérir d’un nombre de points de vie équivalent des dégâts infligés. L’habileté peut être utilisée avec tous types d’armes de contact.

**Chef de guerre** : À chaque fois que le Khan achève un allié **consentant**, il regagne tous ses points de vie.

**Chirurgie** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le prêtre peut incanter son dieu pour ramener une cible morte à la vie avec tous ses points de vie et sans l’effet convalescent. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou l’effet d’une habileté.

Progression : Les 5 prochains coups de la cible font 1 point de dégât supplémentaire.

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

**Contre-Attaque** : Une fois par combat ou 15 minutes, le Berserker renvoie un nombre de dégâts égal au nombre de points de vie qu'il a perdu suite à un coup physique. Il subit quand même les dégâts. Le berserker doit survivre au coup pour utiliser cette habileté.

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

**Coup du Hasard** : Au début de chaque live, le prêtre doit aller voir l’animation pour se faire prêter une pièce avec un côté noir et un blanc. À chaque fois que le prêtre utilise un de ses sorts, il lance la pièce et fait l’effet conséquent au résultat du lancée.

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

**Coup paralysant** : Une fois par combat ou par 15 minutes, la cible du coup reçoit l’effet paralysie. La paralysie dure 5 secondes. Le joueur doit annoncer son attaque comme suit : ‘’Paralysie 5 secondes’’. Le personnage doit nommer l'habileté à voix haute au moment de son utilisation. L’habileté peut être utilisée avec tous types d’armes de contact.

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

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

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

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

**Déploiement** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut choisir 4 cibles à moins de 2 mètres de lui. Le prêtre et les cibles peuvent se déplacer sur une distance de 10 mètres. À l’exception de la cible d’une prison divine, les cibles doivent être consentantes. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou un l’effet d’une habileté durant l’incantation.

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

**Dernier soin :** Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut se guérir instantanément de 2 points de vie, mais reçoit l’effet maudit. Le joueur doit nommer l’habileté à voix haute au moment de son utilisation.

**Désarmement** : En frappant l’arme d’un adversaire, le joueur peut désarmer son adversaire d’un seul coup. La cible doit lâcher son arme et la laisser tomber au sol. Le joueur doit nommer l’habileté à voix haute au moment de son utilisation. L’habileté peut être utilisée avec tous types d’armes de contact.

**Désorientation** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage choisit une cible qui doit laisser tomber tout ce qu’elle tient dans une de ces deux mains. La cible doit être à moins de 2 mètres du lanceur. Le lanceur ne peut pas se déplacer durant l’incantation, mais peut se battre normalement. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou l’effet d’une habileté durant l’incantation.

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

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

**Duel glorieux** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le prêtre choisit une cible (ennemi) qui ne peut pas s'éloigner à plus de 5 mètres du lanceur, mais le lanceur ne peut pas s’éloigner à plus de 5 mètres de la cible. L’effet prend fin quand l’un des deux meurt ou après 15 minutes. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou l’effet d’une habileté durant l’incantation.

Glorieux : Le lanceur fait +1 dégât contre la cible et bénéficie d’une ‘’sauvegarde’’ utilisable seulement contre la cible pour les 15 prochaines minutes.

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

**Enchaînement** : Le personnage est devenu un maître du combat. Il peut maintenant enchaîner les coups dévastateurs. Le premier coup qui touche la cible, donné par le personnage, fait les dégâts normaux de son arme. Si le second coup qu’il porte touche aussi une cible, le coup fait +1 dégât. Par la suite, tous les coups portés qui touchent une cible font +2 dégâts. L’enchaînement prend fin si le personnage ne touche pas de cible ou s’il ne porte pas de coup dans les 5 secondes suivant son dernier coup. Quand l'enchaînement est perdu, le personnage doit reprendre au début de l'enchaînement. L’habileté peut être utilisée avec tous types d’armes de contact. *Exemple : Pierre se bat avec 1 épée 90cm. Il porte un premier coup sur l’avant-bras d’un orque et dit ‘’1’’. Son second coup touche la jambe de l’orc et Pierre dit ‘’2’’. Son troisième coup touche un gobelin et Pierre dit ‘’3’’. Son quatrième coup touche l’orc, à nouveau, et Pierre dit ‘’3’’. Son cinquième coup touche le bouclier de l’orc. Son sixième coup touche l’orc et Pierre dit ‘’1’’.* L’habileté peut être utilisée avec tous types d’armes de contact.

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

**Entraînement** : Une fois par heure, le maître d’armes peut faire un entraînement physique de 10 minutes. À la fin de l'entraînement, le maître d’armes choisit un bonus que tous les personnages ayant participé à l'entraînement gagnent pour la prochaine heure. Les bonus sont les suivants : +1 point de vie ou l’habileté coup puissant. Il n’est pas possible d’accumuler plusieurs entraînements. Toutefois, il est possible d’accumuler un autre bonus venant d’une habileté en plus d’un entraînement, mais pas 2 entraînements.

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

**Forgeage :** Permets de forger une arme. Le coût de forgeage et les effets des armes forgées sont précisés dans le chapitre 10. Pour forger une arme, il est nécessaire de donner les ressources à l’aubergiste, en échange de quoi, il donnera un bandeau représentant que l’arme est forgée ? Une arme reste forgée en permanence, mais peut-être volée/perdue/transférée (on ne prend que le bandeau qui identifie l’arme, donc si un personnage manie une arme courte, il ne peut pas voler une arme bâtarde longue). Il est aussi possible au forgeron d’aller voir l’aubergiste avec une arme forgée pour l’échanger contre les matériaux nécessaires à sa construction.

**Forgeage mythique** : Le forgeron a acquis la connaissance nécessaire pour forger des armes légendaires. Permets de forger des objets avec de l’éther. Pour ce faire, il faut suivre un parchemin de forge trouvé en jeu.

**Frappe glorieuse** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le prêtre choisit une cible qui subit 2 points de dégât magique. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou l’effet d’une habileté.

Glorieux : Le prêtre se soigne de 3 points de vie.

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

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

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

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

**Fumigène** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut choisir une cible qui subit l’effet « aveuglement » pour une durée de 5 secondes.

**Garde** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut poser au moins 1 genou au sol. Tant qu’il est dans cette position, il obtient 1 point d’armure additionnel (pouvant dépasser son maximum d’armure). Il est possible de se relever sans perdre l’utilisation de l’habileté (si elle n’est pas utilisée). Si le premier coup qu’il reçoit est un coup puissant, il annule l’habileté, mais perd son point d’armure. Le point d’armure est le premier à partir (avant l’armure physique). Si le premier coup est une habileté autre qu’un coup puissant, le personnage subit l’habileté, mais ne perd pas son utilisation de «garde». L’habileté doit être appelée au moment de subir le coup. L’habileté peut être utilisée avec tous types d’armes.

**Géologie** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le prêtre incante son dieu pour obtenir une connaissance des rochers. À la fin de l’incantation, 3 cibles subissent l’effet ‘’bascule’’.

Progression : Le nombre de cibles passe à 5.

Incantation : Omnos, dieu du progrès et du changement, entend ma prière et accorde moi la force de faire évoluer ce monde. Que ta lanterne chauffe le sol pour qu’il tremble sous les pieds de mes ennemis. S’ils ne veulent pas progresser, ils chuteront comme les autres.

**Glorieux** : À la fin d’une incantation, le prêtre doit choisir entre faire l’effet de son sort immédiatement en choisissant sa cible à une distance de 5 mètres ou aller toucher sa cible avec son arme. S’il choisit la 2e option, il a 5 secondes pour toucher la cible et, si le coup touche, le prêtre bénéficie d’un effet supplémentaire (décrit dans chacun des sorts sous le nom glorieux). Si le coup ne touche pas, le sort est perdu. L’habileté peut être utilisée avec tous types d’armes de contact.

**Gloire éternelle** : À la mort du prêtre, il peut incanter ce sort. À la fin de l’incantation, la personne qui l’a tué subit 2 dégâts, si la cible meurt, le prêtre revient avec tous ses points de vie. Durant l’incantation, le prêtre est invulnérable, mais il subira tout de même les effets des habiletés qu’il reçoit.

Glorieux : À la fin de l’incantation, le prêtre a 5 secondes (le temps pour effectuer l’effet glorieux) pour toucher la personne qui l’a tué avec son arme. S’il réussit, le coup fait 4 dégâts plutôt que 2. Le prêtre est invulnérable durant les 5 secondes, mais il subira tout de même les effets des habiletés qu’il reçoit.

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

**Herboristerie** : Permets de choisir la couleur de ses ingrédients au moment de fabriquer une potion.

**Imposition des mains** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le prêtre doit prononcer une phrase (10 mots minimums) en lien avec son dieu. Une fois cette incantation faite, il a 10 secondes pour aller toucher un autre personnage vivant. Le prêtre choisit de faire bénéficier la cible d’un point d’armure temporaire (15 minutes) ou redonner de lui redonner une utilisation d’une habileté de niveau 1. S’il choisit la seconde option et que la cible peut lancer des sorts, il peut seulement retrouver l’utilisation d’un sort de rang 1.

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

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

**Lame bénite** : Une fois par combat ou par 15 minutes, à la fin de l’incantation, le prochain coup que le prêtre inflige fait +2 dégâts et la cible est guérie pour un nombre équivalent de dégâts que le coup aurait dû faire (plutôt que de subir des dégâts). L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou l’effet d’une habileté.

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

**Magie**: Le personnage peut plier la toile de la magie à volonté. Pour chaque niveau de magie, il obtient un nombre de points de sort qu’il pourra utiliser pour choisir ses sorts. Il accède aussi aux sorts de même grade que son niveau de magie.   
 Magie 1 : 5 points de sort et accès au sort de grade 1  
 Magie 2 : 4 points de sort et accès au sort de grade 2  
 Magie 3 : 3 points de sort et accès au sort de grade 3  
 Magie 4 : 2 points de sort et accès au sort de grade 4  
 Magie 5 : 1 point de sort et accès au sort de grade 5

**Malédiction** : Une malédiction est un effet négatif qu’un prêtre peut donner à une cible à la suite d’une prière de 30 secondes. Contrairement à la plupart des autres habiletés de prêtre, cette habileté n’a pas d’incantation prédéfinie. C’est au prêtre d'inventer lui-même sa prière, pour autant qu’elle dure 30 secondes et que son dieu en est le sujet principal. La cible doit être à moins de 3 mètres du prêtre à la fin de la prière. Il n’est pas possible, pour le prêtre, de se déplacer durant la prière, mais peut combattre normalement. L’effet dure pendant les 15 minutes suivant la malédiction. Il est possible de faire autant de malédictions que le prêtre le veut (en ciblant la même cible ou non). Il n’y a pas de limite au nombre de fois que cette habileté peut être utilisée.

**Malédiction du faible** : Tous les coups portés par la cible font 1 point de dégât de moins, avec minimum de 1.   
**Malédiction du déséquilibre** : À la mort de la cible (ennemi), celle-ci revient à la vie avec 3 points de vie. Durant cette seconde vie, elle doit combattre avec l’équipe du prêtre. Elle ne peut pas courir ni utiliser d’habileté. La cible doit rester 5 secondes au sol avant de revenir à la vie.   
**Malédiction du désordre** : À la mort de la cible, celle-ci fait 1 point de dégât magique à tous ses alliés à moins de 2 mètres.  
**Malédiction du condamné** : La cible est maudite. (Voir chapitre 3.1)

**Marque du chasseur** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut choisir un adversaire qui devient sa cible. Les coups du personnage font +1 dégât contre la cible pendant 15 minutes. L’habileté doit être nommée au moment de choisir la cible et celle-ci doit comprendre qu’elle est la cible du chasseur. L’habileté peut être utilisée avec tous types d’armes.

**Maître du bouclier** : Tant que le personnage tient un bouclier dans au moins une main, il possède un point d’armure supplémentaire. Il est possible de dépasser le maximum d'armures avec cette habileté.

**Maîtrise du bouclier** : Le personnage peut utiliser toutes ses habiletés avec son bouclier. Pour ce faire, il doit appeler (donc utiliser) l’habileté qu’il souhaite utiliser au moment que son bouclier est frappé par une arme de contact d’un ennemi. Faites particulièrement attention d’éviter les coups de bouclier avec cette habileté. Le personnage doit nommer l'habileté à voix haute au moment de son utilisation.

**Miracle de l’abondance :** Une fois par combat ou par 15 minutes, le prêtre peut commencer à incanter son miracle. Tant que le prêtre incante, il peut soigner 2 points de vie par tranche de 15 secondes à une cible à 5 mètres de lui. Arrête quand il subit un coup physique.

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

**Miracle de l’équilibre** : Une fois par combat ou par 15 minutes, à la fin de l’incantation, le prêtre choisit une cible à moins de 5 mètres. Celle-ci devient niveau 1 pour les 15 prochaines minutes. Il est possible de cibler un personnage, avec cette habileté, qu’une seule fois par GN. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou l’effet d’une habileté durant l'incantation. Les habiletés déjà utilisées conservent leur effet. *Exemple : Shawn est un guerrier de l’alliance marchande de niveau 3. Il utilise l’habileté « protection » sur Édouard. Par la suite, Shawn se fait cibler par « Miracle de l’équilibre ». Édouard conserve son point d’armure, mais Shawn ne pourra pas lui en redonner un autre durant les 15 prochaines minutes.*

Incantation : Au cours de ma croisade afin de rétablir l’équilibre, des forces surpuissantes me barrent constamment la route et m’empêchent d’accomplir la destinée que tu m’as dictée. Je demande donc ta force, ô, grand Zenwa, afin d’affaiblir ces infidèles. De cette façon, je pourrai les éliminer plus facilement et pourrais donc faire régner ta parole sur ces terres.

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

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

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

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

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

**Paiement du contrat** : Une fois par 15 minutes, le personnage peut choisir 2 habiletés de niveau 4 ou moins d’un personnage allié et peut les utiliser comme si elles lui appartenaient durant les 15 prochaines minutes ou le prochain combat. Le personnage ciblé ne perd pas l’utilisation des habiletés. Il n’est pas possible de prendre des sorts avec cette habileté. Cette habileté compte comme une habileté bénéfique.

**Peinture de guerre** : Le khan applique des peintures de guerre sur 5 personnages n’ayant pas d’armure physique. Tant qu’ils ont des peintures de guerre visibles, les personnages bénéficient d’un point d’armure supplémentaire. Si le khan veut changer les personnages bénéficiant des peintures de guerre, il doit s’assurer que les peintures soient bien effacées. C’est aussi à lui que revient la tâche de s’assurer que les peintures soient bien visibles. Il n’est pas possible d’accumuler plusieurs peintures de guerre. Toutefois, il est possible d’accumuler un autre bonus venant d’une habileté en plus d’une peinture de guerre.

**Placage :** Permets d’appliquer un placage sur une arme. Une arme plaquée possède les mêmes effets qu’une arme forgée, mais possède un bandeau de 2 couleurs (la couleur du métal et orange pour préciser que l’arme est plaquée). Les coûts de placage et les effets sont précisés dans le chapitre 10. Le placage dur une section de live (Live extérieur : avant souper, après souper, dimanche matin ou bataille finale. Live intérieur : avant minuit ou après minuit).

**Planification** : Toutes les habiletés du prêtre de la ruse peuvent être incantées 5 minutes avant de faire l’effet. Au moment d’utiliser l’habileté, il est nécessaire de préciser que l’habileté planification a été utilisée. *Exemple : Samuel a incanté prison divine avant d'entrer dans le village. Il passe devant son ennemi, met ses mains sur les épaules de ce dernier et dit « planification, prison divine ».*

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

Léger : Maximum de 1 point d’armure  
 Intermédiaire : Maximum de 3 points d’armure  
 Lourd : Maximum de 5 points d’armure

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

Petit : Les petits boucliers ne peuvent pas être plus grands que la distance séparant l’épaule de la hanche de la personne l’utilisant.  
Grand : Les grands boucliers ne peuvent pas dépasser l’épaule de la personne l’utilisant, lorsqu’il est appuyé sur le sol.

**Prime :** À chaque fois qu’un autre personnage meurt (ennemi ou allié), le chasseur de prime se soigne de 1 point de vie et son prochain coup fait +1 dégât. Il n’est pas possible d’augmenter ses dégâts de plus de 1 point avec cette même habileté (pas de stack des dégâts).

**Privilège** : Une fois par combat ou par 15 minutes, à la fin de l’incantation, le prêtre touche 2 personnages qui gagnent 1 point de vie pouvant dépasser le maximum. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou un l’effet d’une habileté.

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

**Premiers soins** : Permets de faire une scène de premiers soins sur un autre personnage vivant durant 1 minute, à la suite de quoi, la cible reprend 1 point de vie. Il est possible de faire cette habileté aussi souvent que le prêtre le veut, mais ne peut cibler que des personnages vivants.

**Prison divine** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut mettre ses deux mains sur les épaules d’une cible. La cible et le prêtre ne peuvent plus bouger pour les 5 prochaines minutes (les dégâts subis n’arrêtent pas l’effet). Le prêtre peut mettre fin à l’effet quand il le souhaite. Ni la cible ni le prêtre ne peuvent attaquer ou se déplacer. Outre parler, la seule chose que le prêtre peut faire est d’utiliser une habileté qu’il a planifiée.

Incantation : Les faibles meurent et les forts survivent, mais qu’en est-il de la force de l’esprit ? Les esprits faibles se font emprisonner par les esprits forts. Mon esprit est des plus forts ; voici les derniers mots avant ton emprisonnement. Seule une ruse parfaite te permettrait de t’en sortir.

**Progression** : Plutôt que d’incanter un sort normalement, le prêtre peut l’incanter deux fois de suite. S’il fait de la sorte, il obtient un effet bonus (décrit dans la section ‘’progression’’ de chaque sort).

**Protection** : Le personnage peut sacrifier 1 de ses points de vie pour donner 1 point d’armure à un personnage allié. Le personnage bénéficiaire doit nommer l’habileté à voix haute au moment d’utiliser son point d’armure. Ce point d’armure est le premier à partir (avant l’armure physique). Cette habileté peut être utilisée autant de fois que le veut le garde du corps. Ne pas oublier qu’il n’est pas possible d’avoir plus d’un effet bénéfique à la fois.

**Rédemption** : À chaque fois que le Paladin subit des dégâts, il a 10 secondes pour aller toucher une cible. S’il touche la cible durant toute l’incantation, il la guérit d’un nombre de points de vie équivalent aux dégâts qu’il a subis. Si le paladin subit une seconde fois des dégâts, le lien est annulé et la cible n’est pas guérie. Le paladin ne peut pas se cibler lui-même ou une cible morte. Le paladin doit incanter à voix haute.

Incantation : Que la puissance qui m’est conférée cicatrise et guérisse les blessures de ce gardien de l’ordre !

**Riposte** : Le personnage renvoie un total de dégâts équivalent au coup non magique et non précis reçu. Le personnage ne subit aucun point de dégât lors de l’utilisation de la riposte. Le joueur doit nommer l’habileté à voix haute ainsi que les dégâts au moment de l’utilisation de l’habileté.

**Saignée** : Permet de faire une scène de saigné sur un personnage vivant durant 10 secondes, à la suite de quoi, la cible perd 2 points de vie et 1 effet néfaste de son choix. Il est possible de faire cette habileté aussi souvent que le prêtre le veut, mais ne peut cibler que des personnages vivants.

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

**Sabotage** : À la suite d’avoir réussi un vol à la tire au niveau de la ceinture, le personnage peut saboter la cible. Celle-ci est maudite, ne pourra plus utiliser d’habileté ni recevoir d’effet bénéfique pour les 15 prochaines minutes.

**Sauvegarde :** Une fois par combat ou par 15 minutes, le joueur peut annuler un effet négatif ciblé vers lui. Il peut s’agir d’un sort ou d’une habileté. Si une habileté faisant des dégâts est annulée, les dégâts sont aussi bloqués. Ne peut pas être utilisé contre assassinat. Le joueur doit nommer l'habileté à voix haute au moment de son utilisation.

**Science de la médecine** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut demander l’aide de son dieu pour soigner une cible de 2 PV et retire tous les effets néfastes l’affectant. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou l’effet d’une habileté durant l’incantation.

Progression : La cible est soignée de 3 points de vie plutôt que de 2.

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

**Soif** : Après avoir bu 3 potions, tous les coups subis par l’alchimiste font 1 dégât pour le reste du combat ou 15 minutes.

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

**Spécialisation d’arme forgée** : Le personnage fait 1 point de dégât supplémentaire quand il utilise une arme forgée.

**Spécialisation d’armure forgée** : Quand le personnage porte une armure forgée, il inflige 1 point de dégât à chaque fois qu’il perd un point d’armure. La cible qui perd 1 point de vie doit être celle qui a fait perdre 1 point d’armure.

**Stabilisation** : Permet de faire une scène de stabilisation d’un mort durant 1 minute, à la suite de quoi, le mort reprend 1 point de vie et est convalescent. (Voir chapitre 3.1) il est possible de faire cette habileté aussi souvent que le prêtre le veut, mais ne peut cibler que des personnages morts.

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

**Transmutation** : Une fois par combat ou par 15 minutes, le personnage peut changer une potion d’un niveau vers une autre du même niveau ou inférieur. Dois être fait juste avant de boire la potion. (Donc ne peut pas être transféré à un autre personnage).

**Vague défensive** : Une fois par combat ou par 15 minutes, à la fin de l’incantation, la cible subit l’effet relié au côté de la pièce. La cible doit se trouver à moins de 3 mètres du prêtre à la fin de l’incantation. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou l’effet d’une habileté durant l’incantation.

Côté noir : soigne la cible de 4 PV.  
 Côté blanc : le prochain coup qui touche, de la cible, fait 2 points de dégâts supplémentaires

Incantation : Par hasard, que la force de vivre me vienne en aide, à moins que ce soit plutôt la force d’abattre mes ennemis qui me viennent.

**Vague hasardeuse** : Une fois par combat ou par 15 minutes, à la fin de l’incantation, le prêtre doit choisir une cible à moins de 3 mètres du prêtre et celle-ci doit comprendre qu’elle est ciblée. Par la suite, la pièce est lancée et l’effet conséquent est appliqué. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou l’effet d’une habileté durant l’incantation.

Côté noir : La cible subit 6 dégâts magiques.  
 Côté blanc : Le prêtre subit 6 dégâts magiques.

Incantation : Par hasard, que la force de vivre me vienne en aide, à moins que ce soit plutôt la force d’abattre mes ennemis qui me viennent. Que mon ennemi se fasse meurtrir par hasard à moins que ce ne soit plutôt ses alliés qui subissent les revers de la malchance. Que mon dieu choisisse qui entre cet usurpateur et son fidèle serviteur doit trouver la mort.

**Vague offensive** : Une fois par combat ou par 15 minutes, à la fin de l’incantation, la cible subit l’effet relié au côté de la pièce. La cible doit se trouver à moins de 3 mètres du prêtre à la fin de l’incantation. L’habileté est perdue si le prêtre subit du dégât ou l’effet d’une habileté durant l’incantation.

Côté noir : la cible subit 2 dégâts maudits  
 Côté blanc : Toutes les personnes à 3 mètres de la cible subissent une bascule (mais pas la cible).

Incantation : Par hasard, que la force de vivre me vienne en aide, à moins que ce soit plutôt la force d’abattre mes ennemis qui me viennent. Que mon ennemi se fasse meurtrir à moins que ce ne soit plutôt ses alliés qui subissent les revers de la malchance.

**Vol à la fuite** : Une fois aux 15 minutes, en touchant avec les 2 mains un objet, le personnage peut forcer toute autre personne à lâcher l’objet. Par la suite, le personnage active une fuite de 5 secondes. Le personnage doit nommer l’habileté à voix haute au moment de son utilisation. (Faire particulièrement attention au contact physique avec cette habileté)

**Vol à la tire** : Une fois aux 15 minutes, en touchant la bourse de quelqu’un pendant 10 secondes, le joueur doit choisir le haut ou le bas du corps de la cible, puis prendre les possessions de son adversaire comme s’il l’avait fouillé. Si aucune bourse n’est apparente, le voleur n’a qu’à toucher la ceinture. S’il se fait interrompre pendant la durée, l'habileté est tout de même utilisée.

**Vol d’identité** : Le voleur peut prendre l’identité d’un cadavre. Cette identité est emmagasinée dans un bandana, fourni par le joueur, de la couleur de la classe du cadavre. Si le cadavre dont l’identité est volée est un guerrier, le bandana sera rouge, si c’est un voleur, jaune, un prêtre vert et un magicien bleu. Le joueur, avant le scénario, devra avoir préparé et connaître par cœur une fiche de classe pour chacune des 4 classes. Lorsqu’il volera l’identité d’une classe, il aura les habiletés de la fiche de la classe qu'il aura choisies avant le scénario. Entre les scénarios, le voleur peut changer ses classes. *Par exemple, Marc monte de niveau et gagne l’habileté vol d’identité. Avant d’arriver à Pendragon, il choisit ses classes d’avance. Son guerrier sera la Valkyrie de l’Insurgence, son roublard sera le Ninja du Shogunat, son prêtre sera le Clerc de Valonar des Chevaliers et il a préparé une liste de sorts et d’incantation pour un mage niveau 5. Marc vole l’identité de Mathieu, qui est un roublard. Marc devient donc un Ninja du Shogunat pour les 15 prochaines minutes et il met le bandeau jaune. Au prochain scénario, Marc changera le Clerc de Valonar pour être un Moine de Pokel lorsqu’il volera l’identité d’un prêtre.*

1. Système de magie

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

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

## L'incantation des sorts

* Les formules des sorts doivent être clairement énoncées à voix haute et compréhensibles. Si une formule n’est pas prononcée suffisamment fort ou qu’il n’est pas possible de comprendre ce que dit le lanceur, un animateur peut annuler l’effet du sort.
* Si un mage reçoit du dégât en incantant, son sort ne fonctionne pas. Il perd aussi son utilisation pour ce sort.
* Sauf indication contraire, un mage ne peut pas courir en incantant un sort. Cela inclut les déplacements forcés (coup puissant, bascule, etc.). Donc si un mage reçoit un déplacement forcé, celui-ci annule le sort. Toutefois, il peut marcher durant son incantation.
* Un mage ne peut pas attaquer en incantant, mais peut bloquer.
* Le mage doit avoir au moins une main libre. Un bâton de magicien, une baguette magique et un livre sont considérés comme une main libre.
* Chaque sort peut être incanté (donc utiliser) une seule fois par 15 minutes ou par combat.
* La formule d’incantation d’un sort ne varie pas en fonction du rang du sort.

## Choix des sorts, grade et rang

À chaque niveau de magie, le personnage reçoit un nombre de points de sort. Chaque point de sort peut être investi pour acheter un nouveau sort ou pour monter le rang d’un sort. Une fois le sort acheté, il n’est pas possible de changer le point de sort pour choisir un autre sort, les achats sont définitifs. Il en est de même pour l’augmentation de rang d’un sort.

De plus, à chaque niveau de magie correspond un nouveau grade de sort disponible ainsi qu’un nouveau rang maximum des sorts. Il n’est donc pas possible de choisir des sorts de plus haut grade ou rang que le niveau de magie du personnage. De plus, il est nécessaire d’avoir les rangs précédents pour augmenter le rang d’un sort. *Par exemple, il est nécessaire d’avoir le rang 1 et 2 pour obtenir le rang 3 d’un sort.*

Pour résumer, le **niveau de magie** du personnage (défini dans l’arbre de progression de la classe) détermine le nombre de points de sort disponible, le grade maximum pour l’achat de nouveaux sorts et le rang maximum des sorts.

Le **Grade** d’un sort est sa classification. Il détermine le niveau auquel il est disponible.

Le **Rang** d’un sort est une amélioration d’un sort. Il est nécessaire de dépenser un point de sort pour augmenter le rang d’un sort.

Les **points de sorts** servent à choisir les sorts que le personnage pourra utiliser.

*Voici quelques exemples pour aider à la compréhension :*

*Antoine choisit de jouer un magicien. Comme tous les magiciens, il commence avec l’habilité « magie 1 ». Cette dernière lui donne accès à 5 points de sort à investir dans des sorts de Grade 1. Antoine achète les sorts « flèche magique », « Aveuglement », « bouclier arcanique », « animation de cadavre » et « rune de feu ». Au niveau 2, Antoine obtient l'habileté « magie 2 ». Celle-ci lui octroie 4 points de sort et obtient la possibilité de choisir des sorts de Grade 2. Antoine réalise qu’il aimerait pouvoir parler avec les morts. Il achète, donc, les sorts suivants : « communication avec les morts rang 1 », « communication avec les morts rang 2 », « flèche magique rang 2 » et « lien magique ». Au niveau 3, Antoine obtient « magie 3 ». Cela lui octroie 3 points de mana et il a accès à l’achat des sorts de Grade 3. Il achète les sorts suivants : « flèche magique rang 3 », « lien magique rang 3 » et « boule de feu ».*

*Jérémie, un ami d’Antoine, veut un personnage le plus polyvalent possible. Pour ce faire, il choisit de seulement acheter de nouveau sort et de ne jamais améliorer de sort. Au niveau 5 Jérémie aura 15 sorts (5 de rang 1, 4 de rang 2, 3 de rang 3, 2 de rang 4 et 1 sort de rang 5).*

*Ève, la plus grande concurrente d'Antoine, souhaite que son personnage soit un mage de bataille. Elle veut donc lancer rapidement ses sorts, puis foncer dans la mêlée armée de sa hallebarde. Pour se faire, elle choisit de seulement améliorer son sort de Grade 1. Au niveau 5, Ève aura les 5 sorts suivants : « flèche magique rang 1 », « aveuglement rang 2 », « animation de cadavre rang 3 », « bouclier arcanique rang 4 » et « rune de feu rang 5 ».*

## Autres précisions par rapport aux sorts

* Les effets bénéfiques disparaissent après 15 minutes ou 1 combat, le plus long des deux.
* Sauf indication contraire, il n’est pas possible de cumuler plus d’un effet bénéfique d’une source magique, contrairement aux effets négatifs pour lesquels il n’y a aucune limite. Lorsqu’on utilise un second effet bénéfique, le premier est annulé. *Par exemple : Ariel lance « bouclier arcanique » et « rune de force ». Son prochain coup porté bénéficiera de l’effet du dernier sort lancer, soit « rune de force ». Cependant, il ne bénéficiera plus du bonus donné par « bouclier arcanique ».*
* La portée de chaque sort est indiquée dans la description de celui-ci.
* Les sorts ayant une portée « lanceur » n’affectent que le mage.
* Les effets des sorts ayant une portée autre que « lanceur » doivent être expliqués clairement et rapidement à la cible.
* Après l’incantation d’un sort de portée « toucher », le mage à 10 secondes pour se déplacer et toucher sa cible avec sa main.

**9.1 Liste de sorts**

### **Grade 1 (10sec)**

**Flèche magique** : La cible subit 1 point de dégât magique.

Portée : 5 mètres

Incantation : *Magicae textus elementares vi inovoco unda pulsante et contremuit specie vites venientem petens fulgur rapidus ignis pila mago armaturam projectum*

Rang 2 : augmente les dégâts à 2 dégâts magiques

Rang 3 : augmente les dégâts à 3 dégâts magiques

Rang 4 : augmente les dégâts à 4 dégâts magiques

Rang 5 : augmente les dégâts à 5 dégâts magiques

**Communication avec les morts** : Le mage peut communiquer avec tous les morts à l’intérieur de la portée durant 10 minutes

Portée : Toucher

Incantation : *Sanguinem habet protestatem donec carnem memento oblitus confirmates cutis ad aliénos statim dius somnium norten vitare transite in spatio ibfirmatae pugnator*

Rang 2 : La portée passe à 10 mètres

Rang 3 : La portée passe à 20 mètres. De plus, le mort est obligé de répondre et de dire la vérité.

Rang 4 : La portée devient : tous les morts à vue à la fin de l’incantation.

Rang 5 : La portée devient tous les morts. Cela inclut les morts qui ne sont pas présents à la fin de l’incantation. *Par exemple, un roi mort il y a 3 siècles* (s’il vous plaît, veuillez prévenir les animateurs avant d’utiliser ce sort de la sorte pour nous laisser la chance de nous préparer).

**Aveuglement** : La cible subit l’effet « Aveuglement » pour une durée de 10 secondes. L’effet prend fin si la cible reçoit un coup.

Portée : 5 mètres

Incantation : *linea decretorium imponit magus ego opprimere ferre aerugo telum avix pax immutabilis persona gravidam levi effugere maximum domnatus deformibus*

Rang 2 : Le nombre de cibles passe à 2

Rang 3 : La durée de l’aveuglement passe à 15 secondes

Rang 4 : Le nombre de cibles passe à 3

Rang 5 : La durée de l’aveuglement passe à 30 secondes

**Bouclier arcanique** : La cible gagne 1 point de vie pouvant dépasser son maximum pendant les 15 prochaines minutes ou jusqu'à la fin du combat.

Portée : Toucher

Incantation : *arcana promi al’teore esalta nae’rim osal’tem kostur forte mastrom qui’laor sa nin ra bei ajarbe dista rojerok dista kostur hatchira amahenigehim*

Rang 2 : Le nombre de points de vie donnés passe à 2

Rang 3 : Le nombre de points de vie donnés passe à 3

Rang 4 : Le nombre de points de vie donnés passe à 4

Rang 5 : Le nombre de points de vie donnés passe à 5

**Rune de feu** : Le prochain coup porté dans les 15 prochaines minutes par la cible fera +1 point de dégât.

Portée : Toucher

Incantation : *Hécatum esalta igazi vazio jenazi riba kostur draibo jar’khal al’teoro wachu resila bontare rem nesa sa’nin altum bratus dista véritilas*

Rang 2: Le nombre de dégâts du prochain coup passe à +2 magiques

Rang 3: Le prochain coup fait +2 maudits

Rang 4: Le prochain coup fait +2 maudits et le personnage qui subit le coup reçoit un effet (voir la section sur les effets) aux choix de la cible (ne peut pas être convalescent). L’effet dure 10 secondes.

Rang 5 : En plus de l’effet du rang 4, si le coup touche, le porteur du coup se soigne d’un même nombre de points de vie que les dégâts du coup porté.

**Animation de cadavre** : La cible de ce sort doit être un cadavre. La cible se relève en zombie et doit obéir aux ordres offensifs du lanceur. Le zombie possède 3 points de vie, chacun de ses coups faits 1 (peu importe son arme) ne peut pas courir et ne peut pas utiliser d’habileté.

Portée : Toucher

Incantation : *lamia qui potens est noctibus imperet ormus gratiam tuam et lapis iste potentia et replevit in malitia malum quae potest in infinitum tempus pretium uos me vitrus plura spagere*

Rang 2 : Le nombre de cibles (donc de zombie invoqué) passe à 2

Rang 3 : Le nombre de cibles (donc de zombie invoqué) passe à 4

Rang 4 : Le nombre de cibles (donc de zombie invoqué) passe à 6

Rang 5 : Le nombre de cibles (donc de zombie invoqué) passe à 8

### **Grade 2 (15sec)**

**Lumière d’espoir** : Annule 1 effet négatif sur la cible.

Portée : Toucher

Incantation : *Per fortitudinem meam et voluntatem meam et fidem in te, et in flamma, quod nos ad victoriam ducunt. Ostende inimicos nostros, et socios, qui unum sumus, omnes vincere posse adversarios nostros*

Rang 3 : Annule 2 effets négatifs sur la cible.

Rang 4 : La cible gagne une utilisation de l’habileté sauvegarde et annule 2 effets négatifs sur elle.

Rang 5 : La cible ne peut plus subir de sort négatif durant les 15 prochaines minutes. Elle annule aussi 2 effets négatifs présents sur elle, et gagne une utilisation de l’habileté sauvegarde.

**Rune de force** : 2 cibles gagnent l’habileté « coup puissant »

Portée : Toucher

Incantation : *Conmilitones, et me unice delectabat, tanto vi et armis parvo tuam. Hac vi repellendo adversae exercitio hostium captis ut possimus omnia vincit et gloria.*

Rang 3 : Remplace « coup puissant » par « bascule »

Rang 4 : Remplace « bascule » par « tranche-membre »

Rang 5 : Remplace « tranche-membre » par « désarmement »

**Coup de vent** :3 cibles subissent l’effet d’un coup puissant

Portée :5 mètres

Incantation : *Tergo credentes? Tu autem, non appropinques mihi, quia vim ventis in latus meum! Quamdiu vivit in me, non est me magister et circulos meos! Ne transeas?*

Rang 3 : Le nombre de cibles passe à 5

Rang 4 : Le nombre de cibles passe à 7

Rang 5 : Le nombre de cibles passe à 9

**Banque de mana** : Le prochain sort de Grade 1 peut être fait sans incantation dans les 2 prochaines minutes. Ne peut pas être utilisé avec le sort ‘’Illusion de grandeur’’. *Par exemple, flèche magique est toujours considéré comme Grade 1, que le sort fasse 1 ou 5 dégâts.*

Portée : Lanceur

Incantation : *Absoluta potestate mea sit, et ego dominaberis in omnibus incantationibus et carminibus mundi. Sicut enim virtus et singularem scientiam magiae ascendit. Subseed ira mea: et docebit te iudicia in oculis meis!*

Rang 3 : Peut maintenant, être fait pour les sorts de Grade 1 et 2

Rang 4 : Peut maintenant, être fait pour les sorts de Grade 1,2 et 3

Rang 5 : Peut maintenant, être fait pour les sorts de Grade 1, 2, 3 et 4

**Renfort élémentaire** : La cible subit l’effet « Enchevêtrement » pour une durée de 10 secondes. L’effet arrête quand la cible subit du dégât. Ce sort peut être incanté 1 minute avant de faire son effet.

Portée : 10 mètres

Incantation : *Halte ! Tua iter sistunt. Non patitur ostendit uel quia ego sum custos horum terras. Et nunc quid intentare ausus est, et nos non fugiendum? Gustare nostros ferro!*

Rang 3 : Le nombre de cibles passe à 2

Rang 4 : La durée passe à 15 secondes

Rang 5 : La portée passe à toute personne à moins de 2 mètres des cibles

**Lien magique** : Les 2 cibles (joueurs) ne peuvent pas s'éloigner à plus de 2 mètres durant les 15 prochaines minutes. Le lien se rompt à la mort d’une des 2 cibles. Les cibles doivent être à 2 mètres l’une de l’autre au moment d’appliquer l’effet. Si l’un des deux sort **volontairement** du 2 mètres, ce dernier subit l’effet « mort ».

Portée : 10 mètres

Incantation : *Viribus per investituram meae deprecor te ut dum alter altero ad horae sunt elapsi; Quod si audes challenge in decore meo, dabit pretium erit vita tua?*

Rang 3 : Les cibles peuvent être des petits/moyen monstres

Rang 4 : Le lien perdure après la mort

Rang 5 : Peut-être, fais avec un cadavre

### **Grade 3 (20 secondes)**

**Téléportation** : La cible peut se déplacer sur une distance de 30 mètres sans être bloquée par aucune autre personne. La cible doit se déplacer sans s’arrêter et éviter le plus que possible de ralentir/briser le jeu.

Portée : lanceur

Incantation : *Translatio corporis dicitur spatii puncta media via inter excessum adventuque nulla. Thema tractata sunt tam in Physicis, vel scientiae et parapsychology ficta.*

Rang 4 : Le nombre de cibles passe à 3 personnes touchant le mage

Rang 5 : Le nombre de cibles passe 6 personnes à 3 mètres ou moins du mage

**Thaumaturgie** : Permets à la cible de bénéficier de 2 effets d’une même source (sort, potions ou habileté) à la fois. Il est seulement possible d’avoir une seule source ayant 2 effets (il n’est pas possible d’avoir 2 effets de potions et 2 effets d’habiletés) ce sort compte comme un sort sur la cible. Il n’est pas possible d’avoir plusieurs fois ce sort sur soi.

Portée : Toucher

Incantation : *Thaumaturgy est in agro religionis, faciens signa, inter sit signum istud sanitatis. Thaumaturges sanctorum est, qui celebrantur, tum, quae translaticie, et reges in Gallia et Anglia reges, qui non curant de stoppers cum coronantur.*

Rang 4 : Ce sort ne compte plus comme un sort sur la cible.

Rang 5 : Il est maintenant possible d’avoir 2 effets bénéfiques de chaque source.

**Bourse piégée** : Durant les 15 prochaines minutes, la bourse de la cible est piégée. Si la bourse est fouillée ou qu’elle subit un « vol à la tire », elle inflige 3 points de dégâts magiques à la personne qui ouvre la bourse (la bourse).

Portée : Lanceur

Incantation : *Haec forma magicae magicae concedit eius user creare pedicas et pose. Haec varietas et pedicas potest habere diversas effectus quod potest reflecti ad contactum directum*

Rang 4 : 4 dégâts magiques au voleur et 1 dégât aux autres personnages à 5 mètres de la bourse.

Rang 5 : Le voleur subit l’effet « Rage » 30 secondes.

**Boule de feu** : 2 points de dégâts à 1 cible et 1 dégât à toutes personnes dans un rayon de 2 mètres. Les dégâts ne sont pas magiques.

Portée : 5 mètres

Incantation : *Et augue voluntatis objectum est omne id quod esse potest, at levior demptis. Potest etiam esse a voluntate, ut si nos in eo ponere distributor. Et incendit angustos exterius, obiectum sive inventa.*

Rang 4 : 3 à une cible et 2 points de dommage à tout le monde dans un rayon de 2 mètres autour de la cible.

Rang 5 : En plus des effets du rang 4, ajoute l’effet bascule à la cible et à tous les personnages dans un rayon de 2 mètres d’elle.

**Invocation de goules :** La cible de ce sort doit être un cadavre. La cible se relève en goule et doit obéir aux ordres offensifs du lanceur. La goule possède 5 points de vie, ses coups font les dégâts de l’arme, elle peut courir, mais ne peut pas utiliser ses habiletés.

Portée : Toucher

Incantation : *Mutare figuram Ghouls quod plerique saepe tincta vel specie feminae notitiam sibi velit sed pedes eorum tantum constans elementum (Répéter 2 fois)*

Rang 4 : Le nombre de cibles (donc de goule invoquée) passe à 3

Rang 5 : Le nombre de cibles (donc de goule invoquée) passe à 5

**Cercle de soin** : À la fin de l’incantation, tous les personnages vivants à l’intérieur de la portée sont soignés de 2 points de vie.

Portée : 2 mètres

Incantation : *Sic cum militum ut permanere pugna! Dóminus illuminátio mea carmina creare hunc anulum sanitatem. Unitates tuae erit tibi ut quamdiu sunt in hoc anulum. (Répéter 2 fois)*

Rang 4 : Le nombre de points de vie soignés passe à 3 et les cibles annulent un effet négatif qui les affecte au moment de bénéficier de ce sort.

Rang 5 : Le nombre de points de vie soignés passe à 4 et les cibles annulent tous les effets négatifs qui les affectent au moment de bénéficier de ce sort.

### **Grade 4 (25 secondes)**

**Contrôle mental** : La cible est affligée de l’effet « Silence » pour la prochaine minute.

Portée : À vue

Incantation : *In charta, hic videatur habere magica, sed etiam continet ingens potential, illud non poteris damnum corporis, sed eam non tam ipsum conteret vos ab mentis relinquo vobis in statu prope Mollusque. diuersis vsibus inter se usus, "debilis" mentis, pueri animalia aut multa genera naivety*

Rang 5 : Le sort affecte tous (alliés inclus) les personnages à 10 mètres et moins du lanceur. Le mage n’est pas affecté par ce sort.

**Résurrection** : La cible doit être un cadavre. La cible revient à la vie avec 4 points de vie et il peut retourner au combat.

Portée : Toucher

Incantation : *Recepto est, carnis resurrectionem, vitam post mortem esse. Theme Hoc videtur diversis in religionibus, praesertim in oriente, ad tergum, et dies antiquitatis. Abrahamic religionibus variabilis dare momenti.*

Rang 5 : La cible regagne une habilitée déjà utilisée au choix de la cible.

**Faiblesse extrême** : La cible frappe à 1 pour les 15 prochaines minutes.

Portée : 10 mètres

Incantation : *Hoc fatum dirigi possunt, modo ad unum scopum, et suavis est non coetus. Victimam et hoc erit fatum sit aliquid minus quam tres metris princeps. Eaque causa instant necrosis de victima enim Domini in toto corde defectum, ut si test.*

Rang 5 : La cible est maudite et tous les coups qu’elle subit font des dégâts magiques.

**Rage** : La cible subit l’effet « Rage » pour 30 secondes

Portée : 5 mètres

Incantation : *Est maxime circa iram gravi virales ENCEPHALITIS Mammalia. His indiciis apparet, mortiferum illud paene in omnibus casibus. Pestifera lues plurimum in hoc animal homini mordentes transmissible*

Rang 5 : Le sort devient : la cible attaque son allié le plus proche pour 30 secondes.

**Aura de mort** : Tant que le mage ne se déplace pas et qu’il ne lance pas de nouveau sort, il inflige 2 points de dégâts magiques à toutes les personnes à 5 mètres et moins toutes les 5 secondes. Le premier 2 dégâts (et le décompte) commencent dès qu’une personne entre dans la zone (ou la fin de l’incantation). Le sort prend fin à la mort du mage.

Portée : 5 mètres

Incantation : *Mors corporis, quae nulli reuolubile status indolis biologicae vel usquam esset. Hic status definitivae, plane distinguitur vera constantia, in confractus processus corporis considerari. Cellular campester est, ut mortis cessatio refers basic munera ad cellulam. Communitates in multicellulare, hic mortis habere possunt illi accidere necrosis vel programmed.*

Rang 5 : Le mage peut marcher durant que le sort fait effet.

**Force du troll** : Lanceur frappe à +1 pour les 15 prochaines minutes.

Portée : Lanceur

Incantation : *Troglodytarum A est ens mythologia septentrionalem, vivendo implevit, magia naturalis seu viribus, ingenio et maxime a viris contra deos. Hic enim saepe dicere troglodytam Jötunns assimilatur, in quo Enacim de mythologia.*

Rang 5 : Plutôt que d’être utilisé seulement sur le lanceur, le sort peut être utilisé sur un autre personnage. Ce dernier doit être touché au moment de recevoir le sort.

### **Grade 5 (30 secondes)**

**Avatar de la mort** : La cible frappe à +1 dégât et chaque coup qu’il touche le soigne de 1 point de vie.

Portée : Lanceur

Incantation : *Magna est qui metit et terribilis tradendi Dei viventis mortis. Repraesentatum in features de sceleto ornato in longa nigro habitu. Cuius rei hoc videtur mittere ad te veniat anima falcatura inferos. Licet sint obscura personis eius mors ipsa aliud constet*

**Champion mort-vivant** : La cible de ce sort doit être un cadavre. La cible se relève en goule et doit obéir aux ordres offensifs du lanceur. La goule possède 6 points de vie, ses coups font +1 point de dégât, elle peut courir, mais ne peut pas utiliser ses habiletés. De plus, la cible peut manger un cadavre durant 15 secondes pour regagner 2 PV (une fois par cadavre).

Portée : Toucher

Incantation : *Sanctorum Paladins olim, ut caesorum vindicibus pugiles murice caesi, deinde in Liquers. Cimiterium et iter semper solebant tela vibrasse armorum et suae vitae. Uti non possunt per virtutem luminis mortis legibus utantur arte viros.*

**Surcharge arcanique** : À la fin de l’incantation : une cible subit 2 points de dégâts magiques. 10 secondes plus tard, 2 cibles subissent un désarmement. 7 secondes plus tard, 3 cibles subissent une bascule. 5 secondes plus tard, 4 cibles subissent une paralysie 5 secondes. 3 secondes plus tard, toutes les personnes subissent 4 points de dégâts et un aveuglement 10 secondes. Tous les effets se font à vue (maximum 15 mètres). Le mage ne peut pas bouger avant la fin de tous les effets. Le décompte doit être fait à voix haute.

Portée : 15 mètres

Incantation : *Arcanum est essentia universum, maxime de industria potest primo fonte invenitur. Est affectus et omne Arcanum ac fortasse ab eis moveri. (Répéter 5 fois)*

**Pacte infernal** : Le mage subit x points de dégâts magiques, la cible subit 2X points de dégâts magiques.

Portée : 10 mètres

Incantation : *daemonibus inita lineamentum quod omnis incursio infernalis adversarii ad consequendum beneficiis amicitias parabant. pacis a principibus Tribuum quæcumque: praeparatio, quae te invocatam possit. sit, certe nihil noceant, in out!*

**Voyage dans le plan des arcanes** : Le lanceur est invisible pour les 10 prochaines minutes. S'il interagit avec son entourage, il revient visible. Les objets (armes magiques, objets de quête...) ne peuvent pas être invisibles, mais les ressources, oui. Si le mage incante un sort, il redevient visible à la fin de l’incantation.

Portée : Lanceur

Incantation : *Magicae magicae est arcane secundum formam mente. Praesertim facultates psychicae, prius esse corporalis. Qua in arte et in ipso sunt Arcanist magis specialis institutis non exceptis. Multi can in brevi docendorum atque exercendorum aut insanimus descendat in COMA, ut eorum mens non est potentia sufficit.*

**Retour aux sources** : 5 cibles subissent l’habileté « Brise-bouclier » à la fin de l’invocation.

Portée : 10 mètres

Incantation : *Colligit lapides pulverem eius usura et sepelierunt adversarium ferire scopum adeo post dissiliunt violenter cogit, si collatio duarum cumulo oppressus summas manus. Adversarius et ingenti subit, est verisimile ad damnum et potest nocere ad extra*

1. Système de forge

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

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

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

## Coût de fabrication

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Type d’arme | Placage | Forgeage |
| Arme courte | 4 pépites | 12 pépites |
| Arme bâtarde | 7 pépites | 21 pépites |
| Arme d’hast | 10 pépites | 30 pépites |
| Lance | 7 pépites | 21 pépites |
| Armure | 7 pépites | 21 pépites |

## Les métaux :

### Mithril (vert)

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

Arme : Les 3 premiers coups, par combat, avec cette arme sont des dégâts précis.

Armure : Une armure de mithril est si légère qu’elle n’entrave pas les mouvements de son porteur. Les coups précis ne passent pas l’armure de mithril (c’est-à-dire qu’ils sont considérés comme des coups normaux pour l’armure, mais il n’est toujours pas possible de les esquiver).

### Fer bleu (bleu)

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

Arme : Toute arme fabriquée en fer bleu permet de canaliser l’énergie magique environnante. Une arme de fer bleu permet d'emmagasiner un sort. Un mage peut lancer un sort de grade 1 (et de rang 1) sur l’arme en fer bleu. Une fois par 15 minutes ou par combat, le porteur de l’arme peut incanter le sort et faire son effet. L’arme garde son sort jusqu'à ce qu’un nouveau sort soit lancé sur l’arme. Il est nécessaire d’avoir l’arme en main au moment de lancer le sort.

Armure : Le fer bleu est un matériau qui absorbe la magie environnante. Une fois par combat ou 15 minutes, le premier sort que le porteur d’une armure en fer bleu subit est annulé.

### Argent (Blanc)

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

Arme : Toute arme en argent est dévastatrice pour les créatures surnaturelles de ce monde. Une arme en argent frappe à Argent.

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

### Adamantite (noire)

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

Arme : Une arme en adamantite est incroyablement solide et son poids peut être utilisé comme une masse pour détruire un bouclier. Une arme en adamantite donne une utilisation supplémentaire par combat de l'habileté brise-bouclier avec l’arme.

Armure : Une armure en adamantite donne une protection effroyable en raison de sa solidité, mais a en contrepartie un poids effarant. Une armure en adamantite donne 1 point d’armure supplémentaire que sa contrepartie en acier (ce point d’armure peut dépasser le maximum de points d’armure permis par son habileté).

## Système d’alchimie

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## Utilisation d’une potion :

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

**Ingestion** : La potion doit être bue en entier pour prendre effet. Elle peut être mélangée à un breuvage, celui-ci devra également être consommé au complet. Une potion ne peut affecter qu’une personne, qu’elle soit bue directement ou mélangée dans un breuvage. Il est toutefois possible de mettre 2 doses de potion/poison dans un seul breuvage pour affecter deux personnes.

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

## Intoxication :

Si un personnage boit plus de 3 potions en moins de 15 minutes ou 1 combat (le plus court des 2), il devient intoxiqué. Une fois intoxiqué, le personnage ne peut plus courir et tous ses coups font 1 dégât (peu importe les habiletés et autres bonus qu’il utilise). L’effet de l’intoxication reste même après la mort et est conservé d’un GN à l’autre. Un personnage mort ne peut pas acquérir l’effet intoxication. La seule manière de retirer l’intoxication est de boire un antidote. L’intoxication n’est pas un effet néfaste.

## Ingrédients alchimiques :

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

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

## **Potion niveau 1 :**

**Antidote** (Ingestion)

Effet : L’antidote neutralise immédiatement tous les effets néfastes. Retire l’intoxication.

Ingrédients : 1 x muguet sanguin, 1 x fenouille des marais et 1 x Marguerite solaire

Durée : instantanée

**Communion avec les morts** (Ingestion)

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

Ingrédients : 1 x champignon fantôme et 1 x ail des ours

Durée : 5 minutes

**Hémorragie** (Blessure)

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

Ingrédients : 1 x muguet sanguin et 1 x fenouil des marais

Durée : prochain coup

**Soin** (Ingestion)

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

Ingrédients : 3 x marguerites solaires

Durée : instantanée

**Sommeil** (Ingestion)

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

Ingrédients : 1 x ail des ours, 1 x fenouille des marais et 1 x champignon fantôme

Durée : 5 minutes

## **Potion niveau 2 :**

**Fortitude** (Ingestion)

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

Ingrédients : 1 x muguet sanguin, 1 x marguerite solaire et 1 x ail des ours

Durée : 15 minutes

**Curare** (Blessure)

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

Ingrédients : 2 champignons fantômes, 2 muguets sanguins

Durée : 30 minutes sur l’arme

**Peau de pierre** (Ingestion)

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

Ingrédients : 2 x ails des ours, 1 x fenouille des marais et 1 x marguerite solaire

Durée : 15 minutes

**Potion de vérité** (Ingestion)

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

Ingrédients : 1 x fenouille des marais, 1 x ail des ours et 1 x champignon fantôme

Durée : 5 minutes

## **Potion niveau 3 :**

**Protection** (Ingestion)

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

Ingrédients : 3 x ails des ours, 2 x fenouille des marais et 1 x muguet sanguin

Durée : 15 minutes

**Guérison** (Ingestion)

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

Ingrédients : 4 x marguerites solaires, 1 x muguet sanguin et 1 x fenouil des marais

Durée : instantanée

**Regain** (Ingestion)

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

Ingrédients : 2 x fenouils des marais, 2 x ails des ours et 2 x muguets sanguins

Durée : instantanée

**Al-Kahest** (Ingestion)

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

Ingrédients : 4 x champignons fantôme et 2 x muguets sanguins

Durée : 1 minute.

# Ressources

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Prix en pièce de cuivre | Image |
| Pièce de cuivre | 1 | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_170314.jpg |
| Pièce d’argent | 10 | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_170324.jpg |
| Pièce d’or | 100 | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_170337.jpg |
| Pépite d’or | 10 | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_171825.jpg |
| Coquillage | 4 | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_171819.jpg |
| Adamantite | 20 | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_171309.jpg |
| Argent | 18 | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_171013.jpg |
| Mythril | 16 | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_171230.jpg |
| Fer Bleu | 14 | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_171154.jpg |
| Muguet Sanguin | P/D |  |
| Fenouil des marais | P/D |  |
| Ail des ours | N/D |  |
| Marguerite solaire | N/D |  |
| Champignons Fantômes | N/D |  |
| Ether | 3 | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_170355.jpg |
| Ether Bleu | P/D | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_170403.jpg |
| Petit Diamant | P/D | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_170453.jpg |
| Petit Diamant Rouge | P/D | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_170504.jpg |
| Petit Diamant Bleu | P/D | No automatic alt text available. |
| Moyen Diamant | P/D | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_170517.jpg |
| Moyen Diamant Rouge | P/D | No automatic alt text available. |
| Moyen Diamant Bleu | N/D | No automatic alt text available. |
| Gros Diamant | N/D | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_170554.jpg |
| Fragment de Mal Pierre | N/D | C:\Users\Utilisateur\Downloads\20180414_172104.jpg |