

Livre du joueur 2010

Édition 2010 Par :
Thierry Lesage;
James Roy;
Laurent Constantin ;
Charles-Antoine Lauzé;
Olivier Langevin;
Nicolas Parent;
Marc-André Fournier;
Étienne Rousseau;
Antoine Simard;
François Bordeleau;
Gabriel Doyon ;
Jonathan Doyon ;
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. **Pour ceux débutant à Pendragon, les parties en annexes ne sont pas essentielles à votre compréhension du jeu,** mais constituent un complément d'information très enrichissant. Nous vous recommandons de vous attarder aux parties qui vous concernent le plus et de connaître en détail les parties essentielles, tel que les Règles de jeu et les habiletés que vous comptez utiliser. Afin d'avoir un bon jeu de rôle et de construire un personnage intéressant, **vous devez lire le document de race** que vous aurez choisie. 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 race/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 convainquant et apprécié par les autres joueurs. Il n'y a de limite que votre imagination.

Table des matières

<u>1. INTRODUCTION</u>	4
<u>2. PERSONNAGE</u>	4
<u>3. L'ALIGNEMENT</u>	5
<u>4. CLASSES</u>	6
<u>5. RACES</u>	7
<u>5.1 ATRIEN</u>	7
<u>5.2 ELFES</u>	8
<u>5.3 OROUES</u>	9
<u>5.4 MEDJAI</u>	11
<u>6. PROGRESSION</u>	13
<u>7. HABILITÉS</u>	14
<u>8. SYSTÈME DE MORT</u>	22
<u>9. SYSTÈME DE DÉGAT</u>	22
<u>10. SYSTÈME DE COMBAT</u>	22
<u>11. RÈGLES DE JEU</u>	23
<u>12. RÉSUMÉ DES INTERACTIONS POSSIBLES</u>	28
<u>13. RÈGLES DE MAGIE</u>	31
<u>14. RÈGLES DE PRÊTRISE</u>	31
<u>15. ALCHEMIE</u>	32
<u>ANNEXE A : CONTEXTE ACTUEL 2010</u>	35
<u>ANNEXE B : CONTEXTE HISTORIQUE</u>	36
<u>ANNEXE C : CONTEXTE ÉCONOMIQUE</u>	39
<u>ANNEXE D : CARTOGRAPHIE DU ROYAUME</u>	40
<u>ANNEXE E : ARMES</u>	41
<u>ANNEXE F : FICHE DE PERSONNAGE</u>	43

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 un univers fantastique.

Pendragon permet aux participants d'être de simples paysans, de grands chevaliers ou de puissants sorciers. 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. Toutefois, une base de connaissances en Donjons & Dragons et sur le monde fantastique de Tolkien facilite l'intégration au jeu.

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...

2. Personnage

Voici la clé du succès pour maximiser votre plaisir dans une simulation grandeur nature : *cessez d'être vous-même, laissez-vous envahir par le jeu de rôle et entrez dans la peau de votre personnage*. Les joueurs qui incarnent avec intensité leur personnage s'amusent davantage. Les autres qui préfèrent être spectateurs plutôt que comédiens manquent le meilleur du jeu.

Pour être capable de bien jouer, un joueur doit définir avec le plus de précision possible son personnage : comment il pense et agit, quels sont ses qualités et ses défauts. Sa race et sa religion ont-elles beaucoup d'influence sur sa vie ? De plus, vous devez choisir un nom à votre personnage. **Évitez d'utiliser des noms connus, tels que Gandalf, Légolas, Balrog, Peter Pan, Bruce Willis.** Ceci a pour effet de réduire la crédibilité de votre personnage.

La création d'un personnage comporte deux aspects :

La race

Choisir votre race détermine dans quel groupe vous serez. Il serait optimal de lire les documents de chacune des races disponibles sur le site web de Pendragon. Cependant, vous trouverez un bref résumé de chacune d'entre elles aux pages 7 et 13.

Sa classe

La classe détermine en quelque sorte votre rôle au sein de votre groupe. Vous devriez choisir une classe avec un style de jeu qui vous convient. Référez-vous à la section HABILITÉS de ce livre pour avoir une description de chaque habileté.

Le livre du joueur est l'outil qui va vous permettre de créer votre personnage. Dans les prochaines pages, vous trouverez toutes les informations sur les paramètres nécessaires à son élaboration.

3. L'alignement

L'alignement est l'orientation philosophique du personnage, sa position face au bien et au mal, face à la loi et au chaos. Il oriente donc le comportement général du personnage et ses relations avec les autres.

Le bien et le mal forment le premier axe de l'alignement. Les personnages bons font passer l'intérêt collectif avant leur intérêt personnel, sont du côté des faibles et font preuve d'altruisme. Les personnages mauvais font usage de violence pour arriver à leur fin, ils aiment infliger la souffrance et la mort. Les personnages neutres vis-à-vis le bien et le mal considèrent que bien et mal sont deux facettes d'une même réalité, que les deux tuent de toute manière, et que la nature agit sans jugement moral (les animaux tuent pour manger ou se défendre, la maladie frappe à l'aveuglette).

La loi et le chaos forment ensuite le deuxième axe de l'alignement. Les personnages loyaux sont francs et honnêtes, ils respectent la parole donnée, l'ordre, la tradition, les règles et la hiérarchie. Les personnages chaotiques sont des personnages épris de liberté, des individualistes, voire des anarchistes. Les personnages neutres vis-à-vis de la loi et du chaos considèrent que ces deux forces sont nécessaires : le chaos est la force créatrice, le changement permanent, mais sans l'ordre, cela reste un bouillon informe; la loi permet de canaliser cette puissance brute et sauvage et d'apporter l'innovation, mais un excès de loi amène à un immobilisme.

4. Classes

Combattants

Les personnages combattants 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 leur campagne. 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 sont sans morale. Ils n'hésitent pas à s'en prendre aux plus faibles et à mentir sans regret aux plus forts.

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 extorquer les gens de manière plus subtile et rester au sein de la ville.

Prêtre

Les 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. C'est un excellent combattant, mais il est aussi excellent homme de parole.

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. Plusieurs grandes écoles de magie existent, elles sont représentées par une sphère de magie particulière qui constitue l'objet d'étude de cette école (voir index des sorts).

Général

Il ne s'agit pas d'un type de personnage en particulier, mais bien d'un regroupement de tous les types ne pouvant être classés dans les profils précédents : les gens de métiers, que ce soit forgerons, marchands ou alchimistes.

5.1 Races

5.1 Atriens

Historique

Les débuts de l'empire arien ne furent pas faciles il fallut attendre près de 200 ans pour que débute la conquête de leur voisin au nom d'Atrius. Pendant neuf siècles, l'empire s'étendit de plus en plus jusqu'à atteindre une dimension énorme et la limite de ce qu'il pouvait défendre. Lors de ses conquêtes, l'empire absorba toute civilisation sur sa route copiant du même coup toute ses prouesses techniques. Maintenant quatre cents ans après la fin des grandes conquêtes, l'empire a relâché sa vigilance et depuis peu, différents peuples vivant en bordure de ses frontières commencent à vouloir s'agrandir. Pris par surprise, l'empire perdit du terrain au début mais tient à présent ses positions face aux raids incessants des peuplades voisines.

Culture

Les Atriens sont des gens d'honneur qui tiennent leurs promesses même s'ils sont souvent arrogants parce qu'ils descendent d'un ange. À cause de cela, ils ont tendance à voir les autres peuples comme inférieurs.

La Ligue arienne: Le bras armé de l'empire, sa tâche principale est de faire régner l'ordre et de tenir les frontières. Très structuré, le système de grade est basé sur le mérite de chaque individu.

Le Prieuré d'Atrius: Gardien de la religion, les membres du prieuré sont ceux qui s'occupent de la politique, du commerce et de la diplomatie. Bref, ce sont eux qui tirent les rênes de l'empire.

5.2 Elfes

Historique

Les débuts de l'empire elfique sont perdus dans les brumes de l'histoire et disparus des mémoires même des anciens. La violence, la guerre et la mort étaient complètement inconnues de ce peuple. Jusqu'au jour où Nwalme, Empereur des Terres Elfiques, fut assassiné. À ce jour, nul ne sait qui perpétra cet acte infâme, mais les deux fils de l'Empereur, Serce et Vilwarin, s'accusèrent l'un et l'autre du meurtre de leur père, et entrèrent dans une grande colère. Le déferlement de violence qui s'ensuivit marqua l'histoire des elfes pour de longues années, noyées dans les brumes du sang. Chacun tentait ainsi de légitimer son ascension au trône.

Cette longue guerre dura pendant des siècles et atteignit son apogée lors de la Bataille d'Amagyar, qui dura près de 8 ans, sans jamais laisser de repos à qui que ce soit. Épuisés et meurtris, les deux frères décidèrent alors de cesser le combat. Devant leurs deux peuples réunis, ils décidèrent de se diviser le royaume. Serce hériterait des forêts ancestrales alors que Vilwarin, le plus vieux, prendrait possession des grandes cités, établies à même les plus grandes montagnes du royaume. Leur paix perdue depuis ce jour.

Culture

Haut-elfe (genre romain)

Les hauts-elfes ont toujours été bien structurés puisque pour eux, l'ordre est vital. C'est pourquoi la hiérarchie occupe une grande place dans le bon fonctionnement de leur cité. Avec une telle vision des choses, il fut presque naturel qu'une division de classe sociale s'établisse et que chacun respecte sa place au sein de la société puisqu'ils comprennent l'importance de celle-ci. Ainsi, l'ordre et la paix peuvent y persister. Les lois y sont strictes et précises, parfois même dures, mais chacun y souscrit avec la plus grande ferveur. L'éducation des jeunes elfes est très importante pour les hauts-elfes. Alors ceux-ci ont élaboré un système scolaire complexe et de nombreuses bibliothèques colossales pour leur apprentissage.

La politique est au cœur de la cité des hauts-elfes. Leur cité est dirigée par le sénat, qui constitue l'épicentre du pouvoir politique elfique. Le roi Vilwarin y possède le droit de parole, le droit de vote et le droit de véto, et préside l'assemblée, mais ne possède pas un pouvoir absolu. En effet, pas moins de 33 nobles votent, en plus d'une soixantaine de sénateurs qui peuvent prendre la parole.

Elfe sylvain (genre autochtone)

Habitant dans une forêt et donc n'ayant accès qu'aux ressources primaires, les elfes ont appris à partager, valeur à laquelle ils tiennent le plus. Jamais un elfe sylvain ne mourra de faim et de soif, jamais un elfe sylvain n'aura aucun toit auprès de ses paires, jamais un elfe sylvain ne sera pas protégé par un autre elfe. C'est pourquoi les elfes sylvains ont

une confiance immuable envers un même membre de leur race. Vivant dans de petits villages suspendus, souterrains ou à la surface, les elfes apprendront leur savoir grâce aux anciens. Ainsi, tout leur savoir se transmettra pour des siècles. Contrairement, au haut-elfe où la loi et l'ordre règnent, les elfes sylvains n'ont pas des hiérarchies fixes ni aucune loi formelle.

5.3 Orques

Historique

L'histoire des orques en est une des plus étranges. Plusieurs versions de leur histoire circulent dans la population, mais le récit le plus vraisemblable est le suivant. Ce dernier a été écrit par un archiviste arien :

Cette théorie sur l'apparition des orques en nos terres est fondée sur des preuves recueillies au fil de plusieurs années d'acharnement et de travail.

[...] Alors que les peuples s'épanouissaient à leur manière, tous étaient bien loin de se douter qu'un fléau grandissait dans une région isolée du monde. Dans un archipel d'îles recluses de toute peuplade civilisée, le mal respirait, s'imposait. Des créatures au caractère plus apparenté à la bête qu'à l'humain avaient vu la lumière du jour. On réfère aujourd'hui à cette peuplade initiale par l'appellation d'orques sauvages, les orques originels.

Ceux-ci vivaient en traquant les proies animales évoluant dans l'archipel. Ils sont donc passés maîtres dans l'art de la traque et du combat au corps à corps. On dit encore à ce jour qu'aucun être vivant ne peut exceller autant qu'un orque dans une mission en nature. Ces originels excellaient donc du point de vue physique, mais leurs capacités cognitives étaient très peu développées. Du moins, jusqu'à une ère regrettée encore aujourd'hui, soit celle de la Grande Glaciation.

L'archipel maintenant reliée au monde normal par un pont de glace, on assista à l'exode du fléau vert dans les contrées civilisées. Ils déboulèrent sur le monde et répandirent le chaos autour d'eux. Leurs proies n'étaient désormais plus de simples animaux, mais des peuplades entières qui vivaient jusqu'à ce jour dans une paix relative. Leur intelligence, qui n'avait jusqu'à ce jour jamais fleurie, se développa à un rythme fulgurant. Ils analysaient les créations des populations et des villages qu'ils détruisaient, et emmagasinaient toute information qu'ils considéraient utile. On dit que leur capacité d'apprentissage était accentuée par le fait qu'elle avait été refoulée longtemps.

Pour assombrir encore plus le tout, vint un jour où une race apparentée aux orques, soit les gobelins [l'histoire de leur apparition est décrite dans le document de race qui sera mis en ligne sous peu], se mit à déferler sur le monde en compagnie des orques.

Anciennement, le commandement de la tribu était réservé à un seul être, mais la tribu était rendue énorme et les nouveaux territoires de chasse s'étendaient à perte de vue. Le monde était leur nouveau territoire de chasse. On assista donc à un fractionnement du groupe initial en de nombreuses tribus, qui devinrent indépendantes les unes des autres.

À partir de ce moment, l'histoire des orques et des gobelins devient spécifique à chaque tribu. Pour développer sur le sujet, il faut [...]

Culture

Les gobelins sont issus de la plus grande réunion shamanique inscrite dans les manuels d'histoire.

[...]Les plus grands shamans de toutes les tribus se sont rencontrés pour faire honneur aux Dieux. La vallée était emplie de peaux vertes. Les shamans se trouvaient au centre de l'assemblée, et des milliers d'orques étaient massés autour d'eux. Le bruit des tambours résonnait partout dans la vallée et prenait écho sur les montagnes avoisinantes. Le ciel était d'une noirceur anormale...c'était un mauvais présage pour les autres peuples du monde.

Au centre de l'assemblée, 500 corps ensanglantés gisaient au sol. Ces humains et ces elfes n'étaient pas morts, mais c'était tout comme. Leurs jambes avaient été brisées ou arrachées par les orques, de façon à ce que ce qui restait de ces êtres ne se sauve pas.

Les shamans poursuivaient les incantations quand, des profondeurs de la terre et du plus haut des cieux, le grondement le plus terrifiant jamais entendu se fit entendre. À ce moment, on pu remarquer le ventre des humains et des elfes se mettre à remuer. La peau se déchira et des entrailles de ces malheureux, des créatures vertes virent le jour. Les 500 nouveau-nés se mirent à dévorer leurs hôtes, et devant ce bain de sang, les milliers d'orques rendaient grâce au Roi Loup pour le cadeau qu'il venait de leur faire : le peuple des gobelins.

Les gobelins sont donc des créatures considérées égales aux orques dans une tribu. Quoique vraiment plus faibles que les orques, les gobelins sont dotés d'une ingéniosité particulière, ce qui fait d'eux des troupes de chocs nécessaires à une tribu. Leur inventivité légendaire et leur curiosité quasi maladive font de ces petits êtres des créatures à ne pas oublier

- Les orques et gobelins réfèrent entre eux par le biais des tribus. Effectivement, il n'existe pas vraiment d'armée unifiée d'orques et gobelins.
- Personne ne naît chef. Un chef de tribu s'impose aux autres membres, tel un mâle alpha dans une meute de loup. L'orque ou le gobelin le plus brutal, le plus grand et le plus imposant se méritera le respect des autres dans le groupe. De ce fait, il arrive fréquemment que des prises de bec éclatent au sein d'une tribu, mais ce n'est pas mal vu, cela est même jugé comme normal.

- Ces peuplades ont un respect absolu des shamans, qu'ils considèrent envoyés de leur dieu. Les shamans sont ceux qui perpétuent les traditions et les rites.
- Les gobelins ne sont pas perçus comme inférieurs, mais plutôt comme des créatures intelligentes au sein de la tribu, car ils font preuve d'une ingéniosité absolue, quoique dépourvus de toute puissance de frappe.

5.4 Medjai

Historique

Il fut un temps où les landes désolées et désertiques du Sud étaient peuplées d'une civilisation humaine ne connaissant nulle rivale : les Medjai. Leurs connaissances de l'astronomie, de la théogonie et de l'alchimie leurs promettaient un contrôle absolu sur le plan temporel, spirituel et matériel. En effet, pour ce peuple antique, les étoiles sont des instruments divinatoires, prometteurs de l'avenir, mais aussi archives d'un passé effacé de la mémoire des hommes. Kaïr-Eddine, leur bastion intellectuel, s'étendait du fleuve Aviraz au col montagneux des Monts du Sommeil. Virtuellement imprenable, ses fortifications s'étendaient plus loin que ne peut voir la vision d'un homme et ses murs étaient réputés si hauts que même le plus vigoureux des faucons ne pouvait s'y percher. Seul un sentier déambulant entre amas rocheux et dunes de sable pouvait mener le brave aventurier dans ce havre de végétation, bien rarissime dans ces contrées.

Ce qui permit le développement d'une civilisation si prospère fut sans nul doute la localisation parfaite de leur capitale et le monopole qu'entretenaient alors les Medjai sur diverses ressources, telles les soieries, les parfums et les différentes épices. Imposant leur prix et leurs termes de négociations, les Sudistes, autre appellation désignant les Medjai, s'enrichirent comme nul ne peut l'imaginer. Par ailleurs, le mercantilisme inhérent à la culture permit à celle-ci de faire divers échanges culturels avec les autres races environnantes.

Le cumul d'un nombre épatant de scientifiques, de religieux et de ressources en tous genres provenant des plus éloignées des contrées permirent aux Medjai de se diriger vers une apothéose qui leur serait fatale. En effet, la perfection était le mot d'ordre parmi les castes de haut rang, et l'humain à un incorrigible défaut : il n'est pas éternel. Le désert change de forme, certes, mais il est toujours présent, aujourd'hui comme demain, hier aussi. C'est cette quête même de l'éternité qui déchira la nation et éparpilla les clans...

Lors d'une cérémonie dont les annales ne tiennent mot, un cataclysme se produisit. Les chairs furent déchirées, les os carbonisés et bientôt seuls quelques survivants se regroupèrent, attirés par le même instinct de survie. Moralement défaits, la débâcle fut encore plus grande lorsqu'ils virent leurs frères, leurs sœurs et leurs femmes se relever d'entre les morts, déchirant de leurs cris le silence de la nuit. Des nécropoles

autrefois construites en l'honneur de leurs morts, surplombant une contrée fertile et recelant de vie, jaillirent des légions de morts animés par une force obscure, servant un seul et unique but : se venger du cataclysme causé par la curiosité des hommes.

Le combat ne servait à rien. S'ils lacéraient les corps en décomposition, ceux-ci se relevaient un instant plus tard. Chaque survivant tombant au combat était un soldat de plus garnissant les rangs de cet ennemi horrifiant. Ainsi donc, la fuite fut la seule possibilité envisageable. À dos de chameau ou à pied, l'exode fut long et pénible, mais les Sudistes trouvèrent bientôt une contrée qui pouvait les accueillir. Le duché de Gondolin...

Culture

Marqués par les événements ayant récemment ébranlés les fondations même d'un peuple depuis longtemps établi dans le désert, les Medjai tentent par tout les moyens de passer au dessus de l'obstacle, préférant oublier de douloureux souvenirs plutôt que surmonter leur passé. Malgré cela, ils resteront toujours empreints d'une certaine amertume, celle-ci se traduisant par des changements de caractère brusques, imprévisibles. Rieurs un moment, ils deviendront sérieux au moment suivant. Légèrement sadiques, car obnubilés par cet esprit de vengeance, les Sudistes ne sont pas pour autant un peuple vaincu et annihilé, ressassant leur défaite et la perte de Kair-Eddine. Non. Ils vivent désormais de ce qui reste de leur culture ancestrale. L'heure du thé, les représentations théâtrales et la musique sont tous des éléments prépondérants à la cohésion du groupe, car c'est dans ces moments que ceux-ci s'expriment, physiquement comme spirituellement.

D'autre part, ils semblent que les Medjai tentent de vaincre ce voile d'abattement et de morosité planant au dessus de leur peuplade par le port de couleurs vives et éclatantes, propres à l'accoutrement des citadins de l'Ancienne Cité. Leur comportement nomade semble, de plus, amener une légère touche erratique aux Sudistes, ce qui fait d'eux des êtres sans crainte ni complexe.

6. Système de 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, il est possible de monter dans la progression d'un arbre. Vous pouvez vous référer au **Tableau 1**.

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

Tableau 1 : Progression des niveaux

Niveau	1	2	3	4	5
Scénario(s) pour accéder au niveau (après le dernier gain de niveau)	0	1	3	5	7
Accès au niveau au X^e scénario	1 ^{er}	2 ^e	5 ^e	10 ^e	17 ^e

7. Système d'habiletés

À chaque niveau, votre personnage gagne **deux** points d'habileté. Ces points d'habiletés doivent être investis immédiatement dans le tableau d'habiletés. Le fonctionnement de celui-ci est fort simple :

- Chaque habileté coûte 1 point d'habileté.
- Le personnage doit être d'un niveau égal ou supérieur au niveau de l'habileté pour pouvoir la posséder. (un personnage niv 2 ne peut avoir d'habiletés plus haute que niveau 2)
- Lorsqu'une habileté a plusieurs niveaux, un personnage doit acheter les niveaux précédents avant d'acheter les suivants. (Pour avoir fuite niv. 2, il faut posséder fuite niv. 1)
- Le personnage doit avoir une habileté du niveau précédent dans le tableau de la classe pour acheter une habileté du niveau supérieur dans ce même tableau.
- Il est possible d'acheter des habiletés dans des tableaux autres que celui de votre classe. Par contre, vous ne pourrez dépasser le niveau 2. Le tableau Général est considéré comme étant dans toutes les classes donc aucun désavantage à investir dans ce tableau.
- Le niveau 5 donne accès à deux autres habiletés, mais elles doivent être de niveau 1 à 3. Un personnage ne peut donc avoir plus que deux habiletés niveau 4.

En plus des habiletés de votre progression, la race de votre personnage déterminera une des habiletés avec lesquelles il commencera. Il en choisira deux autres avec les points d'habileté de son niveau 1. Un personnage niveau 1 commencera donc avec 3 habiletés.

Les habiletés que vous gagnez en obtenant un niveau supplémentaire sont cumulatives, donc vous gardez vos habiletés précédentes, en plus des nouvelles.

Il faut aussi prendre en considération les points suivants pour l'ensemble des habiletés :

- Aucune habileté ne peut être paradée ou esquivée.
- Un tir à l'arc ne peut être paradé, mais peut être esquivé.
- On ne peut utiliser d'habileté à l'aide d'un arc à l'exception de projectiles, coup précis et coup critique. Un coup puissant ne pourra donc pas être livré à l'aide d'un arc.
- Les armes magiques sont soumises aux mêmes conditions que les autres armes.
- Chaque habileté doit être appelée avant que le coup touche. Si le coup n'atteint pas la cible, l'habileté est perdue.

Habilités de base

Guerrier: Maniement des armes et boucliers

Roublard: Maniement de l'épée longue et arc

Prêtre: Maniement d'arme contondante

Mage: Maniement de bâton et épée courte

Habilités de race

Orque : Endurance niveau 1

Atrien : Richesse niveau 1

Medjai : Fuite niveau 1

Elfe: Coup précis niveau 1

Guerrier

Maniement d'arme et bouclier

Niveau 1 : Permet de manier toutes les armes et les boucliers. Permet aussi de lancer des sorts avec ces objets.

Endurance

Ajoute des points de vie par niveau d'habileté (les points de vie s'ajoutent à chaque niveau).

Niveau 1 : +1 point de vie

Niveau 2 : +1 point de vie

Niveau 3 : +1 point de vie

Niveau 4 : +2 point de vie

Armure efficace

Ajoute des points d'armure par niveau d'habileté (les points d'armure s'ajoutent à chaque niveau).

Pré-requis : Porter une armure couvrant les quatre membres et/ou le torse

Niveau 2 : +1 point d'armure

Niveau 3 : +1 point d'armure

Niveau 4 : +2 point d'armure

Bascule

En donnant un coup dans les jambes, le guerrier provoque un débalancement dans le corps de son adversaire qui le propulse épaulé au sol.

Niveau 2 : 1 bascule / combat

Niveau 3 : 2 bascules / combat

Le coup ne fait aucun dommage.

Coup puissant

Alloue un coup d'une grande puissance au guerrier qui propulsera son adversaire 5 mètres plus loin.

Niveau 1 : 1 coup puissant / combat

Niveau 2 : 2 coups puissants / combat

Le coup ne fait aucun dommage.

Parade

Avec une vitesse incroyable, le guerrier peut bloquer un coup porté contre lui (ne peut être une habileté)

Niveau 3 : 1 parade / combat

Brise arme

En donnant un coup d'une grande force sur la faiblesse de l'arme de son adversaire, le guerrier réussit à éclater celle-ci.

Niveau 4 : 1 brise arme / combat

Immobilisation

Lors d'une immobilisation, les deux joueurs reçoivent les dommages et l'effet arrête. Hors combat

Niveau 1 : Permet d'immobiliser le joueur en le tenant par les épaules fermement. Ne peut pas se déplacer en même temps.

Niveau 3 : Permet de déplacer le joueur lorsqu'il est immobilisé. Celui-ci ne peut pas se défendre.

Coup assommant

Permet de donner un coup d'arme contondante sur la tête afin d'assommer un adversaire. Celui-ci tombera au sol, inerte, pendant 1 minute.

Niveau 2 : 1 coup assommant / combat

Hors combat.

Projectiles

Niveau 2 : Permet de frapper de +1 avec un arc après avoir visé sa cible pendant 10 secondes

Niveau 4 : Permet de frapper à +1 à l'arc en permanence

Spécialisation martiale

Niveau 4 : Permet de frapper à +1 en permanence avec un type d'arme de son choix (épée, hache, masse, lance, etc.)

Coup précis

Ayant étudié les armures et les techniques de combat pendant un bon nombre d'années, le guerrier peut donner un coup qui passe à travers les armures et ne peut être esquivé ou paradé.

Niveau 1 : 1 coup précis / combat

Niveau 3 : 3 coups précis / combat

Niveau 4 : Permet de faire des coups précis en permanence

Brise bouclier

Niveau 3 : Permet de briser un bouclier en un coup.

Coup critique

Niveau 2 : Permet de frapper au maximum de l'arme une fois par combat. Une arme à une main frappera de 3 alors qu'une arme à deux mains frappera de 4.

Courage

Niveau 1 : Immunise aux effets de peur

Roublard

Projectiles

Niveau 2 : Permet de frapper de +1 avec un arc après avoir visé sa cible pendant 10 secondes

Niveau 4 : Permet de frapper à +1 à l'arc en permanence

Coup précis

Ayant étudié les armures et les techniques de combat pendant un bon nombre d'années, le guerrier peut donner un coup qui passe à travers les armures et ne peut être esquivé ou paradé.

Niveau 1 : 1 coup précis / combat

Niveau 3 : 3 coups précis / combat

Niveau 4 : Permet de faire des coups précis en permanence

Vol à la tire

Permet de voler un objet de la grandeur d'une main (pour calculer : la grosseur de la main du voleur) après avoir maintenu un contact physique de la dite main sur la bourse ou l'objet à voler pendant un certain temps selon le niveau. Seules les bourses ou les petits contenants peuvent être volés.

Niveau 1 : 20 secondes

Niveau 3 : 5 secondes

Coup paralysant

En donnant un coup sur un membre, celui-ci devient inutilisable pour 2 minutes.

Niveau 4 : 2 coups paralysants / combat

Fuite

Permet de fuir pendant un certain temps selon le niveau sans qu'un individu ou un groupe puisse suivre le fuyard.

Pré-requis : Dissimulation pour l'habileté au niveau 4

Niveau 1 : 5 secondes de fuite

Niveau 2 : 10 secondes de fuite

Niveau 3 : 15 secondes de fuite

Niveau 4 : 20 secondes. De plus, le voleur, s'il le veut, peut se dissimuler instantanément dans la forêt ou la nuit. Il ne pourra pas par contre se déplacer lors de cette dissimulation, même s'il a l'habileté pour le faire.

Esquive

Avec une vitesse incroyable, le roublard peut esquiver un coup porté contre lui (ne peut être une habileté)

Niveau 3 : 1 esquive / combat

Dissimulation

Dans tous les cas le joueur ne peut être vu lorsqu'il essaye de se dissimuler.

Niveau 1 : Permet de se dissimuler dans le bois lorsque le corps est couvert à 70% de feuillages en 10 secondes.

Niveau 2 : Permet de se dissimuler dans l'ombre lorsqu'il fait nuit en 10 secondes.

Niveau 3 : Permet de se déplacer durant la dissimulation (l'ennemi peut toujours entendre les bruits).

Niveau 4 : Dissimulation en 5 secondes, permet de se déplacer et les bruits naturels émis par le possesseur de l'habileté sont masqués.

Utilisation des poisons

Niveau 1 : Permet d'appliquer un poison sur l'arme du roublard. S'il échange son arme avec un autre joueur qui n'a pas l'habileté, le poison disparaît.

Niveau 4 : Double tous les effets du poison utilisé.

Pièges

Niveau 3 : Nécessite une préparation de 20 minutes. Le piège assomme les joueurs à l'intérieur pour 10 secondes. Il se déclenche quand quelqu'un marche dessus. Rayon de 3 mètres MAX.

Niveau 4 : Même chose, mais il frappe les joueurs à l'intérieur pour 5 points de dégât.

Attaque sournoise

Permet de donner un coup par derrière qui augmentera les dommages (n'est pas sans armure).

Niveau 1 : +1 de dommage (ne permet pas de dépasser le dommage de l'arme)

Niveau 2 : +2 de dommage (ne permet pas de dépasser le dommage de l'arme)

Niveau 3 : +2 (permet de dépasser les dommages)

Niveau 4 : +4 (permet de dépasser les dommages)

Mage

Magie profane

Lors de l'acquisition de l'habileté, le mage choisit une sphère dans laquelle il se spécialisera. Par la suite, il pourra racheter l'habileté au niveau 1 pour accéder à une autre sphère et ainsi de suite. Il ne pourra dépasser le niveau 2 avec les sphères dans lesquelles il ne s'est pas spécialisé. Pour acheter un niveau de magie d'une sphère, le mage doit posséder le niveau précédent de cette sphère.

Niveau 1 : Donne accès aux sorts niveau 1. Donne 5 points de mana au premier achat.

Niveau 2 : Donne accès aux sorts niveau 2

Niveau 3 : Donne accès à un sort niveau 3

Niveau 4 : Donne accès à un sort niveau 4

Mana

Niveau 1 : Ajoute 2 points de mana à son total

Niveau 2 : Ajoute 3 points de mana à son total

Niveau 3 : Ajoute 5 points de mana à son total

Cérémonie magique profane

Niveau 3 : Permet de créer un item magique mineur permanent qui se doit d'être rechargé à chaque scénario par une cérémonie.

Niveau 4 : Permet de créer un item magique majeur permanent qui se doit d'être rechargé à chaque scénario par une cérémonie.

Magie runique

Niveau 4 : Permet de remplir une quête afin de pouvoir utiliser un sort de magie runique.

Concentration

Niveau 3 : Permet de lancer un sort instantanément sans utilisation des ingrédients. Il n'aura qu'à crier "Concentration *sphère*". (Ex : CONCENTRATION AIR, tu manges 5) Le sort coûte les points de mana et doit être de niveau 1 à 3.

Prêtre

Guérison

Niveau 1 : Le prêtre fait le don de la vie à un être blessé. Ce faisant, il peut transférer 1 point de sa vie pour guérir la cible de 2 points de vie. Il doit être en contact avec la cible 10 secondes par tranche de 2 points de vie guéris.

Résurrection

Niveau 2 : Le prêtre peut, en passant 2 minutes à côté d'un cadavre, dans les 20 minutes suivant son décès, le ramener à la vie (1 point de vie).

Messe / Cérémonie

Niveau 1 : Donne accès aux effets cérémoniaux nécessitant entre 0 et 9 points.

Niveau 2 : Donne accès aux effets cérémoniaux nécessitant entre 10 et 19 points.

Niveau 3 : Donne accès aux effets cérémoniaux nécessitant entre 20 et 29 points.

Niveau 4 : Donne accès aux effets cérémoniaux nécessitant entre 30 et 50 points.

Intervention Divine

Donne accès à un pouvoir qui ne nécessite aucune cérémonie ou messe, le pouvoir est instantané. Nécessite la lecture du document de prêtrise pour plus d'information

Niveau 1 : 1 pouvoir

Niveau 2 : 2 pouvoirs

Niveau 3 : 3 pouvoirs

Niveau 4 : 4 pouvoirs

Objet saint

L'objet saint dépend de l'alignement du prêtre. Cet alignement doit être choisi au début et ne peut varier.

Bon

Niveau 1 : Permet, 3 fois par jour, de modifier le résultat d'un dé, d'un tirage ou de quelque autre produit du hasard.

Niveau 2 : Permet d'annuler un effet négatif, une fois par cycle. *Doit être représenté par un talisman.*

Niveau 3 : Permet, une fois par cycle, d'utiliser instantanément 20 points de cérémonie. Ne peut être utilisé lors d'une messe, ni dans l'heure qui la suit.

Niveau 4 : Donne accès à un artefact d'une grande puissance.

Mauvais

Niveau 1 : Le prêtre peut, en touchant un être vivant avec son objet, lui infliger 1 point de dégât par 10 secondes. Ne peut être utilisé avec une arme ou une armure.

Niveau 2 : Permet d'annuler un effet négatif, une fois par cycle. *Doit être représenté par un talisman.*

Niveau 3 : Permet, une fois par cycle, d'utiliser instantanément 20 points de cérémonie. Ne peut être utilisé lors d'une messe, ni dans l'heure qui la suit.

Niveau 4 : Donne accès à un artefact d'une grande puissance.

Présence Inspirante

Niveau 1 : Donne 2 points de cérémonie dans sa propre cérémonie, ou 1 dans celle d'une autre personne.

Niveau 2 : Donne 5 points de cérémonie dans sa propre cérémonie, ou 3 dans celle d'une autre personne.

Niveau 3 : Donne 10 points de cérémonie dans sa propre cérémonie, ou 5 dans celle d'une autre.

Général/Économie

Contact

Permet de commander certaine marchandise selon le niveau par l'intermédiaire d'un contact extérieur

Niveau 2 : Éléments de base

Niveau 3 : Objets magiques mineurs

Niveau 4 : Objets magiques puissants

Sauvegarde

Niveau 4 : Permet de sauvegarder un sort choisi par combat.

Forge

Niveau 1 : Permet de réparer tout arme/bouclier/armure après 15 minutes de forge.

Niveau 2 : Permet d'affûter une arme tranchante en 10 minutes pour un bonus de +1 aux dommages au premier coup du prochain combat.

Niveau 3 : Permet de forger avec des métaux spéciaux. Nécessite une préparation de 30 minutes par lingot.

Niveau 4 : Permet de créer un chef d'œuvre (avec coût d'entretien par scénario)

Alchimie

L'habileté alchimie permet de créer des potions/poisons au coût de 1 point de création par niveau de potion/poison.

Niveau 1 : Accès aux potions niveau 1, ajoute 2 points de création par jour.

Niveau 2 : Accès aux potions niveau 2, ajoute 2 points de création par jour.

Niveau 3 : Accès aux potions niveau 3, ajoute 2 points de création par jour.

Niveau 4 : Accès aux potions ou aux poisons niveau 4, ajoute 2 points de création par jour.

Richesse

Niveau 1 : 2 pièces de cuivre par scénario

Niveau 2 : 4 pièces de cuivre par scénario

Niveau 3 : 6 pièces de cuivre par scénario

Niveau 4 : 1 pièce d'argent par scénario

Spécialisation alchimique

Niveau 2 : Ajoute 2 points de création par jour.

Habilitété	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
GUERRIER				
Armure efficace		X	X	X
Bascule		X	X	
Brise arme				X
Brise bouclier			X	
Coup assomant		X		
Coup critique		X		
Coup précis	X		X	X
Coup puissant	X	X		
Courage	X			
Endurance	X	X	X	X
Immobilisation	X		X	
Maniement d'arme et bouclier	X			
Parade			X	
Projectiles		X		X
Spécialisation martiale				X
ROUBLARD				
Attaque sournoise	X	X	X	X
Coup paralysant				X
Coup précis	X		X	X
Dissimulation	X	X	X	X
Esquive			X	
Fuite	X	X	X	X
Pièges			X	X
Projectiles		X		X
Utilisation de poisons	X			X
Vol à la tire	X		X	
MAGICIEN				
Cérémonie magique profane			X	X
Concentration			X	
Magie profane	X	X	X	X
Magie runique				X
Mana	X	X	X	
PRÊTRE				
Guérison	X			
Messe / Cérémonie	X	X	X	X
Objet saint	X	X	X	X
Présence inspirante	X	X	X	

Résurrection		X		
GÉNÉRAL				
Alchimie	X	X	X	X
Contact		X	X	X
Forge	X	X	X	X
Richesse	X	X	X	X
Sauvegarde magique				X
Spécialisation alchimique		X		

8. Système de mort

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. Après la période d'inconscience de 15 minutes, le personnage revient conscient avec tous ses points de vie. Un personnage qui revient conscient ne se souvient pas des 5 minutes qui ont précédé sa mort.

Il est possible de tuer définitivement un personnage. Nous expliquerons ici comment faire : Chaque personnage débute avec 6 chances. À chaque fois que le personnage meurt et passe ses 15 minutes d'inconscience au sol, il perd une chance. À cette règle s'ajoute trois exceptions :

- On ne perd pas de chances lors de la première mort du scénario. Ainsi, une personne qui a 6 chances et qui meurt une fois lors du scénario, restera à 6 chances. S'il meurt deux fois, il en sera à 5.
- La seconde exception survient lors de la grande bataille de fin de scénario (dimanche après-midi). La mort n'y est pas comptabilisée.
- Certaines morts causées par des animateurs ne seront pas prises en compte. Par exemple, un gros monstre important n'enlèvera pas de chances. La perte de la chance reste à la discrétion de l'animateur lié à la mort. Les joueurs sont encouragés à demander aux animateurs s'ils perdent des chances lors des morts. Dans le doute, le personnage perd une chance!

9. Système de dégât

Au maximum, le commun des mortels peut augmenter de deux ses points de dégât. Donc, si son arme frappe à 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. La seule manière d'ajouter plus que 2 points aux dégâts de l'arme est de combiner divers habiletés et sorts en utilisant l'habileté Attaque sournoise Niveau 3+.

10. 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 Dommage des différents coups et sortilèges.

Points de Vie

Représente la capacité du corps à encaisser les dommages. Chaque personnage possède un nombre prédéterminé de points de vie en fonction de sa race, de son niveau et de ses habiletés. Le niveau 1 d'un profil vous donne un nombre de P.V. de base selon la race de votre personnage. Ensuite vous gagnez des P.V. avec certaines habiletés ou en atteignant le niveau 2. Rendu à ce niveau, tous les personnages se voient octroyés un point de vie supplémentaire.

Race	Atrien	Elfe	Medjai	Orc
Point de vie	7	6	7	8 (en comptant l'habileté endurance de base)

Points d'Armure

Les points d'armures sont simplement des points qui s'ajoutent aux points de vie afin de simuler la protection que celle-ci offre au personnage. **Les Points d'Armure sont les premiers points déduits lors d'un combat, peu importe les dommages.** Certains coups, comme les coups « sans armure » et les sortilèges affectent directement votre nombre de Points de Vie. On ne décide pas quel coup l'armure bloque.

Si, lors d'un combat, vous perdez tous vos points d'armure sans mourir, vous regagnez vos points alloués pour votre armure après une période de 45 minutes **sans combat supplémentaire**. Si un combat est engagé lors d'une période, les 45 minutes doivent être recommencées du début. **Les mages ne peuvent en aucun cas incanter en portant une armure.** Les prêtres, eux, peuvent porter une armure comme les règles de cette section le mentionnent. Par contre, s'il se fait attaquer au moment où il invoque un pouvoir, comme pour les mages, le pouvoir est perdu, mais l'armure a tout de même protégé physiquement le prêtre.

Armure de cuir, cuir clouté ou fourrure

1 à 3 points

Cotte de maille ou armure à bandes

2 à 4 points

Armure de plates

3 à 5 points

Les points sont octroyés selon la résistance et la complétude de l'armure et ce à la discrétion des animateurs. Il est donc nécessaire de venir les voir pour évaluer toutes armures.

Toute fausse armure sera considérée comme armure de "mauvaise qualité" En-Jeu, et se vaudra attribuée 1 point d'armure.

11. 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.

Règles 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; exception : une lance.
3. Toutes les armes que vous désirez utiliser doivent avoir été approuvées par l'équipe d'animation au début de chaque jeu.
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-jeu 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 30 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 poches doivent être pointées vers le sol et doivent être éteintes lors d'une action en jeu.

Règles du terrain

1. Tous les déchets doivent être mis dans les poubelles.
2. Les feux doivent être démarrés et surveillés par des animateurs aux endroits prévus à cet effet soit dans les ronds de feu et dans les foyers. Aucune lampe à l'huile n'est autorisée.
3. Il est strictement interdit de se baigner, autant pour les joueurs que pour les animateurs.
4. Les bracelets donnés le samedi matin doivent être gardés en permanence durant les deux jours. Dans le cas d'un retard, veuillez-vous adresser à un animateur de la Maison des Jeunes pour obtenir votre bracelet.
5. Il est interdit de sortir des limites du terrain loué pour l'activité, soit le plateau médiéval..
6. Dans le cas d'un bris de matériel, veuillez nous informer de la situation.
7. À partir de 23 h 00, veuillez restreindre les bruits.
8. 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 «meurt!». Le fautif devra tomber sur le sol sans poser de question et attendre les explications qui viendront lorsque le combat sera terminé.
2. Tout personnage ou petit monstre peut se faire attaquer par 4 personnes maximums en même temps. Seuls les gros monstres (géant, troll, démon, ogre) peuvent être attaqués par 6 personnes en même temps.
3. Les combats doivent s'effectuer uniquement avec les armes autorisées pour le personnage. Sinon, les autres armes peuvent être utilisées pour bloquer, mais ne font pas de dégâts.
4. Les combats doivent être réalistes. Les armes doivent être manipulées comme si elles possédaient vraiment leur poids.
5. Tous les dégâts, autres que les attaques d'une arme normale sans bonus d'habileté, doivent être mentionnés à haute voix à son adversaire. Si les dégâts ne sont pas mentionnés, le joueur qui reçoit le coup perd 1 ou 2 de dégât selon l'arme utilisée pour l'attaque.
6. Le maximum de dégât qu'une arme peut causer est de 3 si l'arme frappe à 1 à la base, ou 4 dégâts si l'arme frappe à 2 à la base. La seule manière de frapper à +2 avec une arme est de combiner diverses habiletés et sorts en utilisant l'habileté coup sournois.
7. Il n'est pas possible de combiner des habiletés ensemble.
8. Pour que les habiletés de combat soient rétablies, 15 minutes doivent passer sans échange d'attaques physiques ou magiques.
9. Il n'est pas possible, lors d'un combat, de trancher la gorge de quelqu'un pour le tuer d'un coup. Cependant, si la personne est consentante hors-jeu, elle peut être prise en otage avec une lame sous la gorge. Dans ce cas, si l'agresseur décide de lui trancher la gorge, la victime tombe à 0 points de vie automatiquement.
10. Tous les participants doivent connaître les interactions principales que les autres joueurs peuvent avoir avec eux. Consultez la section «Résumé des interactions possible durant un combat».
11. Aucun bâtiment ne peut prendre en feu et brûler tous ses occupants.
12. Il est interdit de monter dans les arbres et aucun personnage ne peut faire semblant de le faire.

13. En aucun cas plus d'un effet bénéfique ne peut être cumulé à la fois (pouvoir magique, pouvoir de cérémonie divine, effet d'une potion, etc). 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. 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 pieds, les parties intimes ou la main qui tient l'arme ne font pas de dégâts.
2. Un personnage n'ayant pas perdu tous ses points de vie durant un combat reprend 1 point de vie par 10 minutes.
3. Un personnage à 1 point de vie ne marche pas normalement et doit simuler les blessures.
4. Un personnage à 0 point de vie s'écroule sur le sol inconscient pour une période de 5 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 grâce aux bandages des prêtres, par quelques sorts spécifiques qui ramènent à la conscience ou par une potion de résurrection.
7. Après la période d'inconscience de 15 minutes, le personnage revient conscient avec tous ses points de vie.
8. Un personnage qui revient conscient ne se souvient pas des 5 minutes qui ont précédées sa mort. De plus, il ne peut pas utiliser ses habiletés pour les 15 prochaines minutes. Si le personnage participe à un combat durant ces 15 minutes, il retrouvera l'usage de ces habiletés 15 minutes après la fin du combat.
9. Un personnage inconscient peut se faire transporter par d'autres personnages et doit supporter une partie de son poids.
10. Un personnage inconscient peut se faire transformer par un mage ou un prêtre en mort-vivant ou en monstre. Si le joueur le désire, il peut continuer de jouer son monstre plus de 30 minutes, sinon il joue son personnage initial qui reprend conscience à l'endroit où il est tombé inconscient.

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.
3. Seuls l'argent, un objet ou une arme spéciale peuvent être dérobés.
4. Les armes et objets personnels ne peuvent être volés.
5. Tous les objets visibles ou dans une bourse peuvent être pris par le voleur.
6. Tous les objets dissimulés doivent être remis par la victime, mais le voleur doit rester 1 minute à côté du corps.
7. 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.
8. Tous les objets pouvant être volés doivent être remis aux animateurs de groupes à la fin d'un scénario.

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 divine ou tout autre effet protégeant un personnage d'un coup porté par une arme ne le protègent que des dégâts mais pas des effets (poisons, ou habiletés par exemple) qui peuvent associés à un coup, à moins que ce ne soit explicitement souligné dans la description de la protection.

12. Résumé des interactions possibles

Accumulation d'effets : Aucune combinaison d'habiletés. (Exemple : pas de coup puissant-paralysant-sans-armure)

Pour les sorts : Voir les règles de magie.

- Alchimie : L'habileté alchimie permet de créer des potions/poisons, pour ceux possédant l'habileté.
- Armure : Une armure protège contre un certain nombre de coups physiques et non de dégâts. Certaines habiletés ne peuvent être utilisées si une armure trop lourde est portée.
- Armure efficace : Ajoute des points d'armure par niveau d'habileté à l'armure déjà existante.
- Attaque surnoise : Permet de donner un coup par derrière qui augmentera les dommages (n'est pas sans armure).
- Bascule : Ce coup effectué sur les jambes déséquilibre un adversaire et le fait tomber par en arrière épaules contre sol. Le joueur peut ensuite se relever. Ce type de coup (sans dégâts) peut être paradé et esquivé. Appel : «Bascule!».
- Brise arme : En donnant un coup d'une grande force sur la faiblesse de l'arme de son adversaire, le guerrier réussit à éclater celle-ci. Appel : « Brise arme » à chaque utilisation.
- Brise bouclier : Ce coup brise un bouclier. Ce type de coup ne peut être paradé ou esquivé, et doit évidemment être porté au bouclier. Appel : « Brise bouclier » à chaque utilisation.
- Coup assomant : Permet de donner un coup d'arme contondante sur la tête afin d'assommer un adversaire. Celui-ci tombera au sol, inerte, pendant 1 minute. Appel : « coup assomant » à chaque utilisation
- Coup puissant : Alloue un coup d'une grande puissance au guerrier qui propulsera son adversaire 5 mètres plus loin. Appel : « coup puissant » à chaque utilisation
- Coup précis : Ayant étudié les armures et les techniques de combat pendant un bon nombre d'années, le guerrier peut donner un coup qui passe à travers les armures et ne peut être esquivé ou paradé.
- Coup critique : Permet de frapper au maximum de l'arme une fois par combat. Une arme à une main frappera de 3 alors qu'une arme à deux mains frappera de 4.
- Coup paralysant : En donnant un coup sur un membre, celui-ci devient inutilisable pour 2 minutes

<u>Courage :</u>	Immunise aux effets de peur
<u>Concentration :</u>	Permet de lancer un sort instantanément sans utilisation des ingrédients
<u>Contact :</u>	Permet de commander certaine marchandise selon le niveau par l'intermédiaire d'un contact extérieur
<u>Dissimulation :</u>	Permet de se cacher sous divers types terrains selon le niveau d'habileté.
<u>Endurance :</u>	Ajoute des points de vie par niveau d'habileté (les points de vie s'ajoutent à chaque niveau).
<u>Esquive :</u>	Avec une vitesse incroyable, le roublard peut esquiver un coup porté contre lui (ne peut être une habileté)
<u>Forge :</u>	Permet de créer et d'entretenir armes et armures
<u>Fuite :</u>	Permet de fuir pendant un certain temps selon le niveau sans qu'un individu ou un groupe puisse suivre le fuyard
<u>Guérison :</u>	Le prêtre fait le don de la vie à un être blessé
<u>Immobilisation :</u>	Permet d'immobiliser un joueur.
<u>Mana :</u>	Energie permettant aux magiciens de lancer des sorts. Sort du même nom permettant d'augmenter cette dite mana.
<u>Messe :</u>	Cérémonie permettant aux prêtres d'accéder à des pouvoirs divins.
<u>Parade :</u>	Avec une vitesse incroyable, le guerrier peut bloquer un coup porté contre lui (ne peut être une habileté)
<u>Présence inspirante :</u>	Augmente les points de cérémonie lors de celle-ci.
<u>Pièges :</u>	Nécessite une préparation de 20 minutes. Le piège assomme les joueurs à l'intérieur, pour différents effets selon le niveau.
<u>Résurrection :</u>	Le prêtre peut ramener un personnage à la vie

Vol à la tire : Permet de voler un objet de la grandeur d'une main

13. Règles de la Magie

La plupart des gens ont entendu parler des grands pouvoirs que certains individus se sont mis à développer il y a de cela quelques dizaines d'années. En effet, la rumeur de pouvoirs surnaturels provenant de forces inconnues et différentes de celles des Dieux fut bientôt connue de tous. On leur attribue autant la guérison des blessures et des maladies que la puissance destructrice de la foudre et des flammes. Leur pouvoir est aussi polyvalent que puissant.

Les légendes qui circulent au sujet de l'origine de la magie sont nombreuses, mais les plus crédibles parlent d'humains, d'orques et d'elfes venus de contrées lointaines ayant apporté avec eux la connaissance des arcanes mineurs. Rares sont les élus ayant eu accès aux secrets de ces voyageurs, et ceux qui peuvent s'en vanter connaissent très bien les responsabilités qu'incombent de tels pouvoirs.

Pourtant, rares sont les personnes qui sont officiellement réticentes face à l'utilisation des arcanes et de la sorcellerie. Après tout, avoir un sorcier de son côté est toujours utile, que ce soit lors des batailles ou dans les jeux politiques qui secouent plusieurs contrées. Ainsi, les magiciens sont acceptés dans la majorité des régions. De toute façon, cela fait trop peu longtemps qu'on connaît leur existence pour qu'on puisse réellement les craindre. Cela ne saurait pourtant tarder...

Pour des informations supplémentaires sur le fonctionnement de la magie, se référer au Document de Magie, disponible sur le site internet.

14. Règles de la Prêtrise

Rares sont les personnes pouvant réellement nier la puissance divine. En effet, de nos jours, leur présence est si palpable dans toutes les sociétés que même un fou ne peut les craindre ou les respecter.

Pour intervenir sur le monde, il leur faut pourtant des émissaires, des envoyés élus capables de répandre la bonne parole aux quatre coins du monde. N'importe qui peut devenir l'un de ces émissaires, pour peu qu'il porte une foi inconditionnelle envers son Seigneur et Maître. Ces individus portent plusieurs noms, des Prêtres atriens aux shamans orques, en passant par des dizaines d'autres dénominations. Un fait, pourtant, demeure : Ils sont le bras droit de leur Divinité sur le monde, et leur puissance est sans égale.

Pour des informations supplémentaires sur le fonctionnement de la prêtrise, se référer au Document de Prêtre, disponible sur le site internet.

14. Règles de l'Alchimie

L'alchimie permet de concocter diverses potions et poisons au choix du joueur et de ses compétences. Elle permet aussi de connaître les plantes rares et leurs vertus. Permet également d'acquérir plusieurs recettes d'onguents majeurs et de poisons. (Guérison, filtre d'amour, sommeil, euphorie, etc.)

Règles d'utilisation et restriction

Le fonctionnement de l'alchimie est simple. **1 point d'alchimie = 1 point de niveau de potion ou poison.** Donc, pour concocter une potion niveau 4, le joueur aura dépensé 4 points de son total de points d'alchimie

Un personnage ne peut pas boire plus de deux potions de la catégorie "Potion à boire" durant un même combat : Les potions subséquentes sont sans effet.

De plus, on ne peut appliquer plus d'une substance sur une lame à la fois, et l'application d'une substance requiert une minute de travail où le joueur mime l'action d'appliquer le poison de façon uniforme.

Au niveau 4, l'alchimiste doit choisir entre les potions ou les poisons de niveau 4. Il s'agit d'une spécialisation empêchant un empoisonneur de pouvoir guérir aussi et vice versa. La restriction s'applique seulement au niveau 4. Donc, un alchimiste spécialisé poison, pourra faire des poisons niveau 1 à 4 et des potions de niveau 1 à 3.

Liste des Effets d'Alchimie

Dégât sur l'Arme (poison)

Niveau 2:+1

Niveau 4:+2

Mort (poison)

Niveau 4: Le poison doit être bu, tue l'adversaire en 5 minutes. Le joueur peut être soigné suite à sa mort.

Amour (poison)

Niveau 2: Doit être bu et dure une heure

Faiblesse extrême (poison)

Niveau 3: Doit être bu , la cible tombe à moitié point de vie et frappe de 1 peu importe son arme

Vérité (poison)

Niveau 1: Doit être bu, l'effet dure 2 minutes par points de création investie dans la création du poison

Sommeil (poison)

Niveau 2: Doit être bu, durée de 2 minutes

Niveau3: Peut être placé sur une arme

Paralysie (poison)

Niveau 4: Donne l'habileté coup paralysant

Force (potion)

Niveau 3:+1 pour 30 minutes

Invisibilité (potion)

Niveau 1: Donne l'habileté dissimulation niveau 1

Niveau 2: Donne l'habileté dissimulation niveau 2

Niveau 3: Donne l'habileté dissimulation niveau 3

Niveau 4: Donne l'habileté dissimulation niveau 4

Fuite (potion)

Niveau1: Donne fuite Niveau 1

Niveau 2: Donne fuite Niveau 2

Niveau 3: Donne fuite Niveau 3

Niveau 4: Donne fuite Niveau 4

Résistance magique (potion)

Niveau 4: Donne sauvegarde magique

Soin (potion)

Niveau 1: soigne 2 points de vie

Niveau 2: soigne 5 points de vie

Niveau 3: soigne 7 points de vie

Niveau 4: soigne tous les points de vie

Baume de résurrection (potion)

Niveau 2: résurrection, le personnage revient à la vie à un point de vie et récupère un p.v par 5 minutes

Guérison de poison (potion)

Niveau 1: permet de guérir quelqu'un sous effet de poison

Fortitude (potion)

Niveau 1:+1 point de vie au-dessus de son maximum (ne guérit pas)

Niveau 2:+1 point de vie au-dessus de son maximum (ne guérit pas)

Niveau 3:+1 point de vie au-dessus de son maximum (ne guérit pas)

Niveau 4:+1 point de vie au-dessus de son maximum (ne guérit pas)

Métaux et dommage:

Type de dommage:

Argent: Permet de toucher loup garou et vampire

Précis: Passe à travers les armures et ne peut être évité par des habiletés

Béni: Frappe +1 sur tous les mort vivants

Paralysant :Paralyse le membre touché

Vampirique: Gain de 1 point de vie par coup donné

Bascule: L'adversaire tombe au sol : épaules au sol

Coup puissant: L'adversaire bondit de 5 mètres

Coup fracturant: L'adversaire se fait briser le membre touché. Le bras revient utilisable après 15min ou un combat

Type de métaux:

Adamantite: Frappe de +1 la nuit (se détruit au soleil)

Mythril: Enchantable

Argent:Permet de frapper à argent (Permet de toucher loup garou et vampire)

Annexe A : Le contexte 2010

Nous sommes en l'an de grâce 798. Théodore le Juste, Grand Roi du plus grand Empire à jamais avoir connu les rivages de Pendragon, règne en maître sur son domaine, une épée dans la main droite et la justice dans l'autre. Sous sa tutelle, l'Empire arien a connu un renouveau, Théodore lui apportant à la fois paix et prospérité.

Pourtant, à l'Est, les Balcans s'agitent. En effet, Balthazar III, Empereur des Balcans, vient tout juste d'hériter de son père de grands territoires, et commence à regarder au-delà de ses frontières. Harcelant depuis quelques années les frontières ariennes, ses armées commencèrent, il y a deux ans, à tenter d'importantes percées dans les provinces frontalières, notamment dans les duchés d'Ascanie, de Valois et du Haut-Vallon. Ces incursions, teintées d'une grande violence, se sont rapidement transformées en conflit à grande échelle. Pour la première fois depuis près de quarante ans, l'Empire arien est donc en guerre contre d'autres humains.

Nous sommes dans le duché de Gondolie, l'un des points importants de l'économie maritime de l'Empire, s'étalant tout près de la frontière orientale de l'Empire, sur le bord de la mer intérieure. Le Duc, Vincent de Gondolie, est un homme éduqué et un excellent gestionnaire, mais les récents temps de guerre l'ont forcé à réviser ses politiques. Récemment, des tribus Medjai sont ainsi débarquées sur le territoire, causant tout un émoi. On raconte qu'ils auraient fui une grande menace. De plus, des groupes d'elfes et d'orques, bien que rôdant souvent aux alentours du duché, auraient voulu

profiter des récents événements pour s'installer plus durablement dans le duché. En crise, Vincent n'a d'autre choix que d'accepter ces nouveaux arrivants, du moins en attendant qu'il puisse réorganiser ses terres. Craignant des incursions de l'Empire Balcan, le duché de Gondolie voit donc poindre à l'horizon des grands troubles.

Annexe B : Le contexte historique

Personne ne se souvient de la création de notre monde. Toutefois, certains écrits millénaires témoignent des circonstances où notre monde a vu le jour.

Le créateur donna naissance à notre monde et poursuivit son chemin. Derrière lui, il déposa l'émissaire. L'émissaire est l'âme du monde. Il peut prendre toutes les formes. Il sait tout et voit tout. C'est un gardien silencieux. Il observe, se manifeste rarement.

Cet émissaire fut donc témoin de l'émergence de toutes les races. D'abord les nains, puis les elfes, les hommes, les orques.

Le reste du texte a été perdu dans la poussière des âges.

L'Ère des Empires

Notre présent système temporel compte les années depuis l'an 0 de l'Ère des Empires (Nous sommes présentement en l'an 798).

L'ère des Empires débute avec la fondation d'Elariah, la Grande Cité elfique. À cette époque, les elfes devinrent très puissants dans toute la partie ouest du Pendragon Septentrional. Leur empire dominait tout le Monde connu et était très influent tant politiquement, militairement et économiquement que culturellement. À cette époque, les hommes ne possédaient aucun royaume. Ils étaient répartis en nombreux clans, dans le nord-est du continent. Chez les elfes, on les appelait les barbares. Jusqu'au XI^e siècle, l'Éternel Royaume Elfique domina le monde connu. Alors, arriva ce qu'on appelle communément, *le Grand Acte*.

En l'an 562, une première guerre impliqua une alliance d'Empires. Les tribus orques et gobelines se rallièrent sous la bannière des Tribus Gobelines Unies, puis formèrent une puissante alliance avec les Elfes Noirs, qui jusqu'à présent s'aventuraient

très peu en dehors des Îles Kersam. Cette Sombre Alliance attaqua en cette même année la frontière sud du Royaume Elfique. En quelques semaines seulement, les armées orques atteignirent, à la surprise de tous, la Grande Cité elfique. Bien qu'ils n'aient jamais pu contrôler la Cité, ils maîtrisèrent près du tiers de l'ancien territoire elfique. Les Drows s'emparèrent quant à eux de l'immense partie centrale du Pendragon Septentrional, par le fleuve du Khor, depuis la Grande Mer Intérieure, avec leur puissante marine (les navires faisaient leur apparition). Ceux-ci ne s'attaquèrent pas à la pointe sud-est du continent, car un pacte (la Grande Trahison des Hommes, voir plus loin) avait été signé avec le peuple des hommes du Désert, que l'on appelait déjà les Medjai.

Le reste des hommes de Pendragon, ceux que les Elfes considéraient barbares, se mobilisèrent près de la Grande Chute d'Atria, et le conseil d'Atria fut créé. Édouard le brave, un respecté chef de clan prit la tête de ce conseil et le Grand Royaume d'Atria fut fondé. Ce n'était à l'époque que le rassemblement de chefs de clans, dans le but de se défendre contre les invasions du Sud. Un véritable système féodal fut créé et c'est en la ville du Conseil originel, à Atria, que le trône d'Édouard II fut érigé. Les clans devinrent progressivement des seigneuries et les chefs des grands feudataires, des seigneurs. La chevalerie fut créée, par besoin de sécurité. En effet, vers 590 des éclaireurs Drows furent abattus dans le royaume.

Environ 100 ans plus tard, à la fin du VIIe siècle, le Grand Royaume d'Atria était devenu un véritable Empire, comparable, militairement à l'éternel Royaume Elfique, qui ne cessait de perdre des forces depuis 562. On y comptait 4 seigneuries, 3 comtés, 2 duchés et une principauté. Sa capitale, Atria, était une sublime ville fortifiée, creusée dans le roc des Balcanes, qui dominait la vaste vallée du Khor. On y trouvait une puissante armée royale, une cour de noblesse et une immense basilique religieuse. On y étudiait les sciences, particulièrement l'astronomie. Après près de 10 demandes semblables provenant d'Elariah, au cours du dernier siècle, le roi Grégoire Ier décida de créer une alliance avec les Elfes, et de les aider à libérer leurs territoires, en échange de toutes les terres à l'est et au Sud de la forêt d'Islum. Le célèbre roi elfe Ilsuth était à l'origine de l'Indestructible Alliance (Hommes-Elfes).

Alors arriva ce qu'on appelle aujourd'hui *le Grand Revirement*. L'armée impériale atriennne (qui regroupait l'armée royale et les troupes des grands feudataires) fut créée. D'ailleurs, celle-ci demeure la seule puissance impériale de l'État dans le Grand Royaume d'Atria depuis ce jour. Elle repoussa en 1 mois les Elfes noirs et en deux autres, les armées orques. En 692, le Grand Royaume d'Atria était le plus puissant de tous. Le duché de Gondolie fut fondé, autour du commerce, qui fleurissait, au lendemain de la guerre. Vers la fin du VIIe siècle, le système politique arien tendait vers une véritable monarchie (presque absolue). En 702, alors que Grégoire Ier était mourant, et toujours sans fils, l'Église d'Atria (qui déterminait l'occupant au poste du trône en cas de conflit) décida de donner le pouvoir à Henri II, le neveu du roi, plutôt qu'à son frère Charles, prince de la couronne, et seigneur des terres Balcanes. Ceci provoqua *l'Irréversible Rébellion*. Charles proclama l'indépendance de ses terres. Affaibli par les récents efforts de guerres, Henri II ne put se permettre de riposter à son oncle, qui était d'ailleurs

honteusement appuyé par les Medjai. Atria se souvenait toujours de la *Grande Trahison des Hommes* et entretenait très peu de relations avec les Medjai du Désert...

Alors, venait d'être créé ce qui allait devenir le puissant Empire Balcan. Malgré cette inattendue indépendance, le VIII^e siècle fut une grande période de prospérité pour le Grand Royaume d'Atria. Par l'acquisition des rives du Nord de la Grande Mer Intérieure, en particulier Gondolia, dans le Duché de Gondolie, le Royaume a su développer un important commerce par les voix maritimes. En effet, des dizaines de navires entrent et sortent tous les jours des ports de Gondolie, en provenance et direction des plus importantes capitales de tout Pendragon. Il n'est donc pas rare de voir des marins de toutes les races à l'intérieur du duché, qui est, dès 750, très cosmopolite. Il faut dire que tous les ducs de Gondolie, depuis sa fondation, ne se soucient pas tellement des décrets provenant de la capitale. Au début, la milice impériale était très sévère et n'acceptait pas que les marins s'aventurent en dehors du port, mais avec le temps, ces politiques ont changé.

Depuis 796, Atria a beaucoup moins de temps pour s'occuper de Gondolie, car elle a les yeux rivés sur l'Empire Balcan, qui vient de trahir les Medjai, et semble de plus en plus hostile. En effet, suite à une mystérieuse épidémie à travers l'empire Medjai, les Balcans ont pris possession de la presque totalité des terres des nomades du désert. Ceux-ci sont d'ailleurs arrivés, pour se réfugier, en masse, dans l'Empire atrien, en janvier 798 (entre autre à Gondolia), ce qui a créé beaucoup de réticence chez les gens du peuple. De plus, Charles IV, l'empereur Balcan, a signé en 795, un pacte avec les drows. Ceux-ci viennent d'ailleurs tout juste d'attaquer la péninsule d'Amha, à l'extrême Est du Grand Royaume d'Atria, déclarant par le fait même la guerre à Édouard VI, son roi.

Annexe C : Contexte Economique

L'économie du duché est sous l'autorité de L'UNION (L'union marchande atriennne en Gondolie). Pour faire partie de cette union, il faut soit travailler pour celle-ci, avoir un commerce ou être un roturier de haut calibre (alchimie et/ou forge Niv4). (Faire partie de l'union donne certain privilège, rabais et autres...)

Le royaume d'Atria est en guerre. Donc, l'argent du royaume est investi dans celle-ci. La situation oblige le propriétaire de la seule auberge de Gondolie, située au village, n'ayant pas fait faillite à monter ses prix. Cependant l'augmentation gargantuesque des tarifs est injustifiée. Le fait que cette auberge, forge et magasin général n'aient plus de compétition amène à croire que le propriétaire profite de la situation.

L'économie de Gondolie tourne autour d'une seule et unique personne, le frère Ecktor Sergai. Il a gagné l'auberge aux dés. Ce frère anciennement membre d'un monastère est un joueur, avare, alcoolique, superstitieux qui porte un culte à la sainte parole d'Atrius croyant que cet archange le débarrasserait de ses mauvaises habitudes.

Trois trucs pour être dans les bonnes grâces de Frère Sergai : Être un Atrien, lui donner des pots de vin ou lui donner du vin.

Annexe D : Carte du Continent



Annexe E : 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 combat lorsque vous leur assenez des coups. Si vous désirez amener une arme personnelle, vous devez donc vous assurer qu'elle ne fera pas mal à un autre joueur. De plus, pour réglementer les dimensions, vous êtes invités à lire les grandeurs des armes, ci-après, afin 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), etc.

Petit rappel :

- 1 les bâtons ne peuvent servir pour frapper ou attaquer quelqu'un (c'est pourquoi, les bâtons ne font pas de dégâts). Ils sont utilisés comme appui ou pour bloquer des coups.
- 2 les dagues ne doivent pas dépasser 30 centimètres, sans quoi elles sont considérées comme glaive ou épée courte.

Tous les personnages peuvent utiliser ces armes roturières sans qu'il soit indiqué comme habileté dans son profil ou pour son arbre de progression. Par contre, toutes **les armes guerrières** qui font parties de cinq grandes familles requièrent l'habileté *maniement d'arme* dans son profil ou pour son arbre de progression.

Armes roturières

Type d'armes	Tenue à 1 main	Tenue à 2 mains	Arme lancée	Longueur en cm.
Bâton	0	0	0	150
Dague	1	1	1	30
Faucille	1	1	0	30
Faux	0	1	0	120 à 180
Fourche	0	1	0	120 à 180
Gourdin	1	1	0	60
Hachette	1	1	1	30
Hache à bois	1	1	0	60
Lance- pierre	0	0	1	30
Javelot	0	1	2	120
Serpe	1	1	0	30

Armes guerrières

Les Lames

Type d'armes	Tenue à 1 main	Tenue à 2 mains	Arme lancée	Longueur en cm.
Glaive	1	1	0	45
Cimeterre	1	1	0	90
Épée courte	1	1	0	60
Épée large	1	1	0	75
Épée longue	1	1	0	90
Épée bâtarde	1	2	0	120
Épée à 2 mains	0	2	0	150
Katana	1	2	0	110 (dont minimum 25 cm pour le manche)

Les Contondants

Type d'armes	Tenue à 1 main	Tenue à 2 mains	Arme lancée	Longueur en cm.
Marteau de jet	1	1	1	30
Marteau de guerre	1	1	0	75
Marteau de cavalier	1	1	0	90
Marteau à 2 mains	0	2	0	120
Masse de fantassin	1	1	0	90
Masse à 2 mains	0	2	0	120
Fléau d'arme	1	1	0	90
Fléau à 2 mains	0	2	0	120

Les Haches

Type d'armes	Tenue à 1 main	Tenue à 2 mains	Arme lancée	Longueur en cm.
Hache d'arme	1	1	0	75
Hache de guerre	1	1	0	90
Hache à 2 mains	0	2	0	120

Les armes à Pôles

Type d'armes	Tenue à 1 main	Tenue à 2 mains	Arme lancée	Longueur en cm.
Faux de guerre	0	2	0	120 à 180
Hallebarde	0	2	0	120 à 180
Lance de fantassin	1	2	2	120
Lance de bois	0	2	2	120
Lance de cavalier	0	2	0	150 à 180

Les Projectiles

Type d'armes	Tenue à 1 main	Tenue à 2 mains	Arme lancée	Longueur en cm.
Arc court	0	0	2	90
Arc long	0	0	2	120 à 150
Arbalète	0	0	2	75

Annexe F : FICHE DE PERSONNAGE

FICHE DE PERSONNAGE

Initiale vérification : _____

Nom du joueur : _____

Âge : _____

Nom du personnage : _____

Alignement : _____ Points d'habiletés : _____ Points de vie : _____

Race : _____ Religion : _____ Classe : _____ Points d'armure : _____

Histoire du personnage:

Scénarios faits

Date	#	Niveau	Initiales Anim
	1		
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		

Caractéristiques du personnage

Qualités: _____

Défauts: _____

Expressions fétiches: _____

Votre but dans la vie: _____

Ce qui vous amène dans la région: _____

Vos alliés et ennemis personnels: _____

Habiletés et notes
Habileté de race: Orque : Endurance niveau 1 Atrien : Richesse niveau 1 Medjai : Fuite niveau 1 Elfe : Coup précis niveau 1

Note:

Habileté	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
GUERRIER				
Armure efficace		X	X	X
Bascule		X	X	
Brise arme				X
Brise bouclier			X	
Coup assomant		X		
Coup critique		X		
Coup précis	X		X	X
Coup puissant	X	X		
Courage	X			
Endurance	X	X	X	X
Immobilisation	X		X	
Maniement d'arme et bouclier	X			
Parade			X	
Projectiles		X		X
Spécialisation martiale				X

ROUBLARD				
Attaque sournoise	X	X	X	X
Coup paralysant				X
Coup précis	X		X	X
Dissimulation	X	X	X	X
Esquive			X	
Fuite	X	X	X	X
Pièges			X	X
Projectiles		X		X
Utilisation de poisons	X			X
Vol à la tire	X		X	
MAGICIEN				
Cérémonie magique profane			X	X
Concentration			X	
Magie profane	X	X	X	X
Magie runique				X
Mana	X	X	X	
PRÊTRE				
Guérison	X			
Messe / Cérémonie	X	X	X	X
Objet saint	X	X	X	X
Présence inspirante	X	X	X	
Résurrection		X		
GENÉRAL				
Alchimie	X	X	X	X
Contact		X	X	X
Forge	X	X	X	X
Richesse	X	X	X	X
Sauvegarde magique				X
Spécialisation alchimique		X		