

# DRAGONDEAD

LE JEU DE ROLE

## Arcanes

*Aide de jeu*

Textes : Téo S. CHAILLOUX

 @TéoS.Chailoux

Auteurs de DragonDead : Léo Faggianeli, Anne Muller, Julius Koller

DragonDead est un jeu des éditions Eterna.

<http://editions-etherna.fr/index.php>

  
ÉDITIONS  
ETHERNA

## École Élémentaire

**Prérequis** : Présence de l'élément.

**Composante** : Gestuelle

**Inné** : ADRESSE

<u>Intensité</u>							
		<b>0D</b>	<b>1D</b>	<b>2D</b>	<b>3D</b>	<b>4D</b>	<b>5D</b>
<b>Source</b>	<b>Vent</b>	Courant d'air	Brise	Vent	Vent soutenu	Vent fort	Tempête
	<b>Eau</b>	Verre d'eau	Flaque	Petite vague	Vague moyenne	Vague haute	Tsunami
	<b>Feu</b>	Allumette	Chandelle	Torche	Feu de camp	Brasier	Immense brasier
	<b>Terre</b>	Gravier	Petite pierre	Grosse pierre	Pic de terre	Pic de pierre	Déferlement de pierres

La différence entre la Source et l'Intensité augmente la difficulté d'un nombre de dés les séparant.

<u>Modificateurs</u>						
	<b>0D</b>	<b>1D</b>	<b>2D</b>	<b>3D</b>	<b>4D</b>	<b>5D</b>
<b>Distance</b>	0-10m	11-20m	21-30m	31-40m	41-50m	+50m
<b>Effet</b>	Aucun	Léger	Faible	Moyen	Grand	Important

**Dégâts** : (Intensité + Degré de réussite) – RÉSISTANCE.

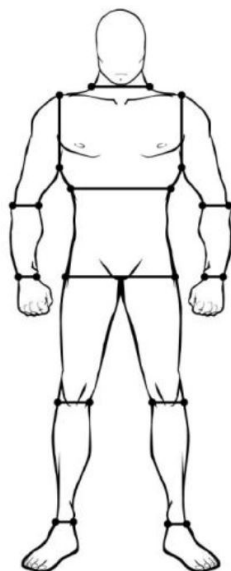
## École Corporelle

**Prérequis** : Un être vivant.

**Composante** : Toucher

**Inné** : CORPS

<u>Intensité</u>					
	<b>1D</b>	<b>2D</b>	<b>3D</b>	<b>4D</b>	<b>5D</b>
<b>Douleur</b>	Coup de soleil	Mal de crâne	Crampe	Fracture	Éventration
<b>Soin</b>	Soin superficiel	Soin léger	Soin	Soin important	Soin vital
<b>Transmutation</b>	Allongement des cheveux	Allongement des doigts	Changement de couleur de peau	Restructuration complète du visage	Faire pousser des ailes



**Distance** : La distance entre le membre touché et le membre affecté est modifié de 1D pour chaque membre les séparant.

**Défense Physique** : S'ajoute à la difficulté du test si sur quelqu'un d'autre. Calculée uniquement sur les Points de vie, ne compte pas dans l'Intensité.

**Douleur (Dégâts)** : Intensité pendant degré de réussite / tours.  
Ajoute 1D ne comptant pas dans l'Intensité.

**Soin** : Intensité + Degré de réussite.

**Transmutation** : Degré de réussite / tours.

## École Psychique

**Prérequis** : Un être vivant.

**Composante** : Parole

**Inné** : AURA

<u>Intensité</u>					
	1D	2D	3D	4D	5D
<b>Domination</b>	Suggérer un changement d'itinéraire	Inciter à « ferme les yeux »	Obliger à révéler un secret	Contraindre à l'immobilité	Forcer à tuer
<b>Illusion</b>	Touchant un sens	Touchant deux sens	Touchant trois sens	Touchant quatre sens	Illusion totale
<b>Inspiration</b>	Attirer l'attention sur un allié	Redonner du courage à un individu triste	Solliciter l'approbation d'un auditoire	Ragaillardir le groupe face à une abomination	Sortir un allié de catatonie

<u>Modificateurs</u>						
	0D	1D	2D	3D	4D	5D
<b>Distance</b>	0-5m	6-10m	11-15m	16-20m	21-25m	+25m
<b>Bruit</b>	Aucun	Léger	Faible	Moyen	Fort	Important

Un lanceur de sorts psychiques ne peut jamais être sa propre cible.

**Défense Mental** : S'ajoute à la difficulté du test. Ne compte pas dans l'Intensité.

**Restitution des points de mental (Inspiration)** : Degré de réussite + Intensité.

Ajoute 1D ne comptant pas dans l'Intensité.

Les sorts psychiques peuvent être lancés sur plusieurs cibles, mais la défense mental de chaque cible s'ajoute (+1D minimum par cible).

## École Spirituelle

**Prérequis** : Un esprit.

**Composante** : Méditation

**Inné** : SENS

<u>Intensité</u>						
<u>Taille</u>		1D	2D	3D	4D	5D
	<b>Appel</b>	Minuscule	Petite	Moyenne	Grande	Gigantesque
	<b>Invocation</b>	Inférieur	Mineure	Normal	Majeure	Supérieur

<u>Modificateurs d'Appel</u>						
<b>Modificateurs</b>	0D	+ 1D	+ 2D	+ 3D	+ 4D	+ 5D
			Trois semaines	Deux semaines	Une semaine	Quelques heures
<b>Lien</b>	Un mois	- 1D	- 2D	- 3D	- 4D	- 5D
			Trois mois	Six mois	Un ans	Plusieurs années

**Lien** : Représente le temps que l'entité à passé avec l'invocateur.

**Rendre un Esprit physique** : Ajoute 1D ne comptant pas dans l'Intensité.

Modificateurs d'Invocation						
Modificateurs	0D	+ 1D	+ 2D	+ 3D	+ 4D	+ 5D
		Faiblement propice	Légèrement propice	Propice	Fortement propice	Extrêmement propice
Environnement d'invocation	Normal	- 1D	- 2D	- 3D	- 4D	- 5D
		Faiblement inappropriée	Légèrement inappropriée	Inappropriée	Fortement inappropriée	Totalement inapproprié

**Durée d'un sort** : Degré de réussite x Temps de méditation.

## École Matérielle

**Prérequis** : Un objet et/ou des ingrédients    **Composante** : Ingrédients et formules    **Inné** : ESPRIT

Intensité						
Alchimie et Enchantement	1D	2D	3D	4D	5D	6D
	Puissance faible	Puissance légère	Puissance moyenne	Puissance normale	Puissance élevée	Puissance extrême

Modificateurs de qualité						
Modificateurs	0D	+ 1D	+ 2D	+ 3D	+ 4D	+ 5D
		Bon	Supérieur	Grandiose	Excellente	Pur
Qualité des ingrédients	Correct	- 1D	- 2D	- 3D	- 4D	- 5D
		Passable	Inférieur	Médiocre	Mauvaise	Impur, absent ou différent

**Charges** : Nombre d'utilisation = Degré de réussite.

**Durée** : Temps d'effet = Deuxième plus grande valeur.

Pour les sorts instantanés (Exemple : Potion de soin), la deuxième plus grande valeur s'ajoute à l'intensité.