

Activités médiévales et fantastiques en Grandeur Nature

LA DERNIÈRE ALLIANCE

www.dernierealliance.com

LIVRE DES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX



Comité des règlements :

Olivier Perron

Hubert Roy-Gosselin

Jean-François Aubin

VERSION FINALE pour la 14^e Saison

Été 2012

Présentation

Ce livre présente tous les règlements qui encadrent les activités de Dernière Alliance. Vous y trouverez donc les balises à respecter tant en situation de jeu qu'en situation de hors-jeu. Par « hors-jeu », nous entendons tous les règlements relatifs au terrain, aux heures de jeu, aux costumes et accessoires ainsi qu'au comportement des participants. Par « en jeu », nous entendons tous les règlements qui régissent les interactions entre les personnages, la création d'objets et les combats.

Ce livre est donc le premier document à consulter par les nouveaux participants et à relire pour les anciens. La maîtrise des concepts qui s'y trouvent est à la base d'un jeu fluide, sans accroc et plaisant. Tous devraient donc bien maîtriser ce livre de règlements généraux. Bien qu'il puisse paraître long, ce document est principalement composé de principes de gros bon sens et qui seront très simples à comprendre et à mettre en pratique.

De nombreux autres documents encadrent le jeu et les personnages. Cependant, il n'est pas nécessaire de les connaître par cœur. Seules les informations relatives à votre personnage doivent être apprises. Le livre de création et d'évolution du personnage vous donnera toutes les informations pour créer votre personnage et veiller à son évolution. Le grimoire vous permettra quant à lui de découvrir le monde de la magie pour ceux qui voudront emprunter cette voie. Le code de conduite vous donnera des trucs pour mieux profiter de votre activité et pour en faire profiter les autres. Finalement, les règlements avancés sur le jeu politique vous permettront d'entrer dans les jeux tortueux de la politique en Grand Bois.

À vous d'y aller pas à pas, à votre rythme.

Bonne lecture !

L'équipe de Dernière Alliance

NOTE : Si vous avez l'intention d'utiliser cet ouvrage pour votre activité, nous en serions bien heureux. Cependant, il serait courtois de votre part de nous en informer.

TABLE DES MATIÈRES

L'âge minimum pour participer	5
Les feux et l'éclairage	5
Les limites de la zone de jeu	6
Les horaires à respecter	7
Les costumes et accessoires	8
La construction de camps	8
Les drogues	9
L'alcool	9
Les comportements prohibés.....	10
Les cas de blessures, de maladies ou autres	10
Les animaux	10
La conception des Boucliers	11
La conception des Armures.....	11
La conception des Armes	12
Utilisation de la Magie	13
Lancer un sort.....	13
Reprendre ses points de magie (PM)	14
Jets de Sauvegarde	14
Les parchemins de sorts	14
Obtention de sorts et apprentissage de nouveaux sorts	15
Enchantements et malédictions	16
L'invisibilité :	16
L'immobilisation :	16
Exemple de sort offensif :	17
Exemple de sort défensif :	17
Le combat.....	18
Types de dommages des armes	18
Le combat à deux armes.....	18
Attaque sournoise / Morsures de vampires	18

Parer les armes à deux mains	18
Parer les flèches.....	18
Poisons	18
Combat physique.....	19
Validité des coups	19
Points d'armure et Points de corps.....	19
Armes et armures	20
Les dégâts infligés selon les armes.	20
La vie et la mort	21
Oubli lors de la perte de conscience.....	21
L'énergie vitale et la mort des personnages	21
Récupération des Points de corps.....	22
Les blocs de vie	22
Notes Générales	23
<i>Annexe 1 - Abréviations</i>	24
<i>Annexe 2 - Organismes</i>	25
<i>Annexe 3 - Création d'objet magique</i>	25

LES RÈGLEMENTS HORS-JEU

L'âge minimum pour participer

Les événements de Dernière Alliance sont principalement réservés à un public adulte et responsable. Les participants doivent donc être âgés de 18 ans et plus pour participer sans restriction. Les mineurs de 16 et 17 ans qui voudraient participer doivent être accompagnés d'une personne d'âge adulte qui répondra de leurs agissements. Les mineurs de 15 ans et moins doivent être accompagnés de leurs parents et doivent bénéficier d'une permission spéciale de l'organisation.

Les feux et l'éclairage

Aucun feu ne doit être allumé en dehors des ronds de feu autorisés par les organisateurs. Si le propriétaire vous demande de cesser d'utiliser un tel rond de feu, il a le dernier mot.

Il faut respecter les avis et interdictions de la SOPFEU.

Aucun feu ou flamme vive ne doit être allumé dans une tente.

Aucune torche au combustible n'est autorisée. Seules celles placées par l'organisation sont autorisées.

Aucune torche placée par l'organisation ne doit être déplacée ou éteinte, qu'elle soit au combustible ou électrique.

Aucun mégot de cigarette ne doit être jeté au sol.

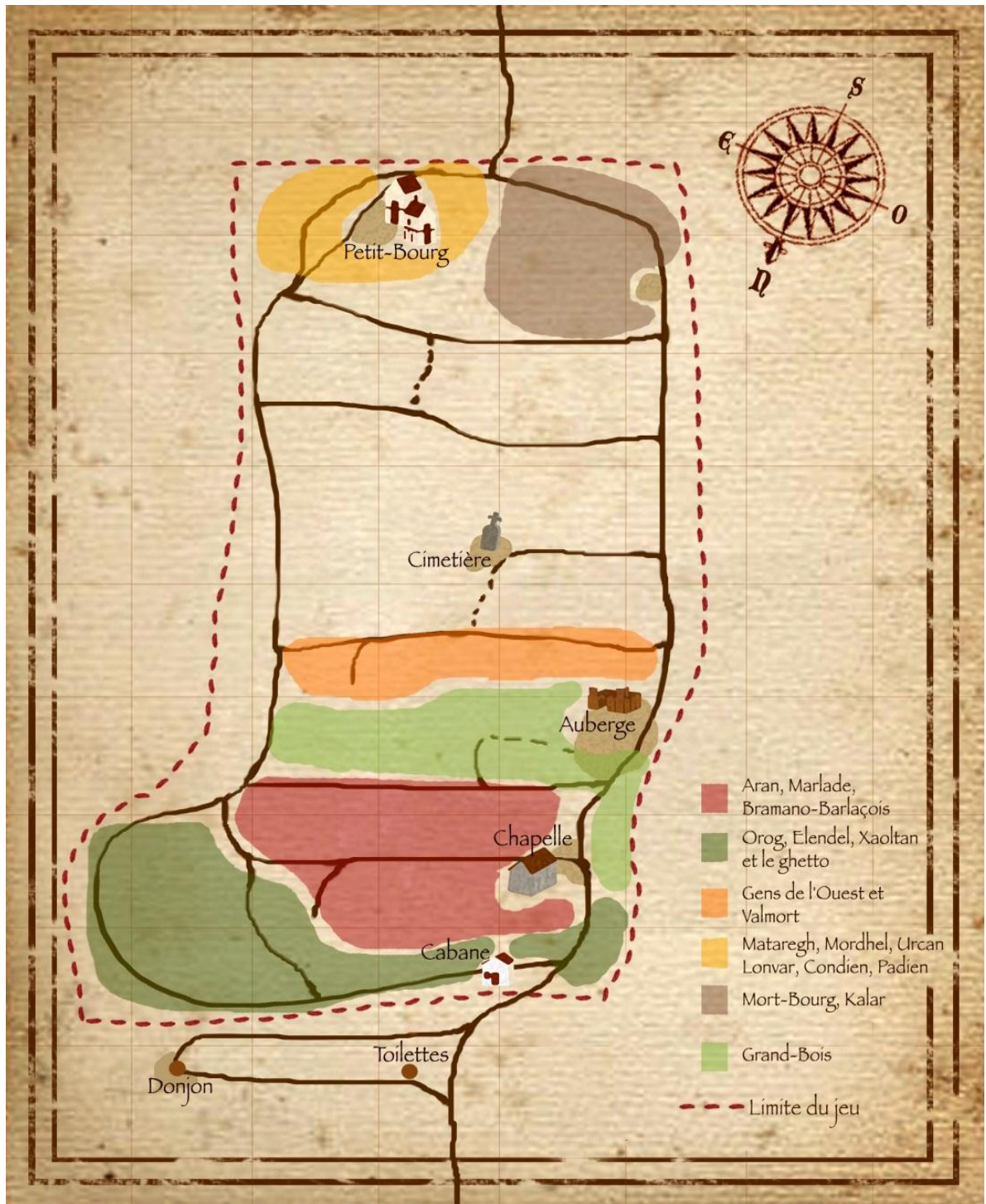
Les brûleurs au propane, au butane et au charbon doivent être sous surveillance constante.

Les chandelles doivent être sous surveillance constante et éteintes lors de votre départ.

Les sources de flamme sont strictement interdites dans les sapinières et les pépinières!

**LE NON-RESPECT DE CES RÈGLEMENTS PEUT ENTRAÎNER UNE
EXPULSION IMMÉDIATE ET SANS REMBOURSEMENT.**

Les limites de la zone de jeu



En aucun cas vous ne devriez sortir de la zone de jeu sauf pour aller aux toilettes, dans les donjons ou lors des couvre-feux et de la pause. Le stationnement est à côté des toilettes.

Les horaires à respecter

Vous ne devez pas arriver sur le terrain avant midi le jour de l'activité. Les organisateurs sont généralement en train de cacher du matériel sur le terrain avant cette heure. Entre midi et 14h, il est obligatoire de rester à votre campement.

Vous pouvez circuler en voiture sur le terrain dans les chemins principaux et à vos risques de midi à 20h le vendredi. Il est cependant important de ne jamais bloquer le chemin lorsque vous vous stationnez. Tous les véhicules doivent être stationnés dans les endroits prévus à cette fin à 20h.

La distribution des fiches de personnage et l'évaluation des costumes, armes et armures débiteront à 16h au donjon et se termineront à 21h le vendredi. Passé cette heure, ces étapes se feront à l'endroit et au moment choisi par les organisateurs selon leur disponibilité. Vous pouvez faire évaluer votre matériel et faire ramasser votre fiche de personnage par une autre personne si vous ne prévoyez pas être là à temps.

Un rassemblement obligatoire pour tous les participants se tiendra au donjon à 21h30 le vendredi soir. Des rappels des règlements et une introduction au scénario de la fin de semaine y seront faits. Le jeu devrait débiter vers 22h.

Le premier couvre-feu débute à 3h le samedi et se termine à 9h. Les détails sur les effets du couvre-feu sont détaillés dans les règlements généraux à la fin. Il est permis de quitter la zone de jeu durant cette période en autant que vous soyez de retour pour 9h.

Une pause complète a lieu le samedi de 16h à 18h. Le jeu arrête complètement. Profitez de ce moment pour relaxer, souper, décrocher un peu, mettre de l'ordre dans votre camp. Si vous devez quitter pour des raisons personnelles, il est autorisé monter avec votre véhicule entre 16h30 et 17h30 pour ramasser vos biens. En dehors de ces heures, c'est totalement prohibé.

Un second couvre-feu a lieu le dimanche de 3h à 9h.

Le jeu arrête à midi le dimanche. Un événement ou une bataille vous seront alors présentés.

Un rassemblement se tient le dimanche à 13h pour résumer l'activité et pour donner vos commentaires. Les véhicules sont autorisés à nouveau sur le terrain à partir de cette heure. À la suite de ce rassemblement, vous devez remettre vos fiches de personnage et vos possessions en jeu. Vous avez jusqu'à 15h pour remettre les fiches et les possessions.

Les costumes et accessoires

À Dernière Alliance, il est obligatoire d'avoir un costume qui a un décorum acceptable. Les jeans, espadrilles, t-shirts et casquettes sont interdits sur les heures de jeu. Pour de petits budgets, il y a toujours moyen de trouver des éléments de costumes adéquats. Les friperies regorgent de vêtements facilement adaptables. Il est facile d'enrouler un peu de fourrure autour de ses chaussures. Pour les budgets moyens, internet est l'endroit tout indiqué pour commander des éléments de costume adéquats. Pour des raisons de sécurité, les studs pointus sont interdits sur les costumes.

Un beau costume vous rendra plus attrayant aux yeux des autres et vous donnera plus de crédibilité et de facilité à jouer votre rôle. N'oubliez pas aussi de prévoir un costume confortable et adapté aux conditions météorologiques. La chemise de soie en automne peut être froide la nuit. Il est obligatoire d'avoir une bourse, sacoche ou autre pour y conserver vos possessions. Tout autre accessoire que vous emmèneriez (instrument de musique, ceinture, bijoux, chapeau, etc.) améliorera l'aspect visuel de votre personnage. Sachez cependant que vous les apportez à vos risques. Évitez donc les accessoires fragiles ou de grande valeur.

Vous devez respecter les exigences de costume de votre peuple sous peine de perdre les privilèges associés à ce peuple. Finalement, il est interdit d'apporter plusieurs costumes pour un même personnage à moins d'avoir un sort ou une compétence le permettant.

La construction de camps

Les campements décorum, sans pop-tentes, barbecues, sacs de chips, canettes, etc., visibles, sont beaucoup plus attrayants pour les autres participants et pour les organisateurs. Dernière Alliance ne récompense pas officiellement ces camps mais leur effet d'attraction et de contacts facilités est indéniable. Ils vous assureront aussi une meilleure immersion dans vos rôles. Il peut arriver que l'organisation vous refuse un emplacement pour une tente non-décorum dans un lieu trop passant.

La construction en tant que telle de palissades, de bâtiments, de ronds de feu ou tout autre ouvrage nécessite la permission de l'organisation qui fera aussi approuver le projet par le propriétaire du terrain. Ces constructions ne peuvent être faites que lors des journées officielles annoncées sur le site web ou par un courriel de l'organisation. Les joueurs peuvent aussi construire le vendredi de l'activité. Vous ne devez en aucun cas vous retrouver sur le terrain si vous n'y avez pas été invités. Le non-respect de ces règlements entraînera l'expulsion de tout votre groupe pour une bien longue période.

L'organisation peut à sa discrétion financer certains projets. Il est important de savoir cependant qu'un camp ou un bâtiment abandonné par son groupe sera immédiatement repris par l'organisation et ce, de manière permanente. L'organisation peut aussi demander à un groupe de détruire ou de réparer une construction non-sécuritaire.

Finalement, vous devez établir votre camp dans la zone réservée à votre peuple.

Les drogues

Il va sans dire que les drogues illicites sont formellement interdites au Grandeur Nature Dernière Alliance comme partout ailleurs au Québec et au Canada. Un participant pris à consommer, en possession ou sous l'influence de drogues se verra expulsé sur le champ et ce, sans remboursement.

L'alcool

POUR DES RAISONS ÉVIDENTES DE SÉCURITÉ

Les seuls types de boissons alcoolisées permises sont les boissons à faible teneur (1% ou moins). Tout autre alcool est simplement interdit sur le terrain. Les organisateurs se réservent le droit de vider tout contenant d'alcool ne respectant pas la teneur maximale découvert sur le terrain lors de l'activité ou avant celle-ci. Les participants qui acceptent de quitter l'activité pourront conserver leur alcool.

L'ivresse est formellement prohibée. Un joueur ivre se déplaçant sur les sentiers ou combattant sera reconduit jusqu'à son camp où il sera invité à 'cuver'. Une décision disciplinaire (probablement l'expulsion) sera prise à son endroit une fois qu'il sera en état de quitter le terrain. Si un joueur ivre refuse de se plier à ces mesures disciplinaires, une personne l'accompagnant devra quitter le terrain avec lui sur le champ. Advenant que le joueur soit seul, il devra quitter par ses propres moyens (taxi).

POUR DES RAISONS LÉGALES

Il est strictement INTERDIT de consommer de l'alcool pour tous les participants mineurs et ce, quel que soit le taux. Si un participant mineur est pris en train de consommer, il sera expulsé sur le champ. De plus, il se peut qu'un adulte l'accompagnant soit expulsé avec lui si l'organisation juge qu'il aurait pu prévenir la consommation.

*L'organisation dispose d'alcootests portatifs pour vérifier en cas de doutes, particulièrement lors d'événements impliquant des combats. Nul n'est tenu de subir le test s'il accepte de quitter l'activité.

Les contenants de liquides et boissons

POUR LE DÉCORUM

Les contenants de boissons en verre sont interdits sur le terrain. Les contenants d'aluminium et de plastique doivent être masqués en permanence pour des raisons de décorum. Les consommations doivent être consommées dans un récipient autre (buck, tasse, verre, coupe) décorum et les bouteilles et canettes doivent être jetées ou rangées immédiatement après avoir été ouvertes. Une canette ou une bouteille qui traîne pourra entraîner de lourdes conséquences à son propriétaire. Ceci s'applique aussi aux contenants et sacs de nourriture (chips, légumes, trempettes, etc.)

Les comportements prohibés

De nombreux comportements peuvent causer des préjudices à d'autres participants ou peuvent causer des malaises. Par respect pour les autres, il est interdit de commettre des simulations de viols, de commettre des gestes obscènes et il est interdit d'harcéler un participant en hors-jeu.

Il est aussi interdit de pratiquer le combat physique (mains nues, lutte, etc.) à moins d'avoir l'approbation de son adversaire. De tels combats sont à vos risques et périls.

Dans tous les cas, vous ne devez jamais être plus de deux à vous battre ainsi. Toute personne qui se jetterait dans un tel combat s'expose à des sanctions sévères pour des raisons de sécurité.

Vous devez en tout temps respecter les règlements municipaux, les lois provinciales et fédérales.

Les cas de blessures, de maladies ou autres

Si vous avez une blessure, une maladie, un trouble qui peuvent s'aggraver ou avoir des conséquences néfastes si vous êtes frappés ou bousculés ou si vous êtes enceinte, vous devez absolument en aviser tous les participants lors du rassemblement du vendredi soir. Vous aurez ainsi plus de chance d'éviter les situations fâcheuses si les gens vous reconnaissent.

De plus, il est de votre responsabilité d'éviter les situations à risque. Vous avez pris la décision de participer à une activité qui comporte des bousculades, des déplacements en forêt, des déplacements sur des chemins cahoteux et qui comporte des coups d'armes rembourrées malgré votre condition, c'est donc votre responsabilité de veiller à votre sécurité. Restez dans les bâtiments le soir, couchez-vous à la vue des combats, etc.

Si vous vous blessez ou assistez à une blessure, vous devez rapidement avertir un organisateur qui jugera rapidement de la marche à suivre pour prendre en charge la personne blessée, l'emmener à l'hôpital ou appeler une ambulance selon la gravité du cas. Dans tous les cas, l'organisation veut être avisée des circonstances ayant menées à la blessure pour apporter les corrections nécessaires dans le but d'éviter qu'elles ne se reproduisent.

Les animaux

Il est interdit d'apporter vos animaux de compagnie sur le terrain. Ceux-ci peuvent facilement se perdre ou devenir incontrôlables à la vue de combats. De plus, certains participants sont parfois mal à l'aise devant des animaux. Votre voiture n'est pas un lieu approprié pour y laisser vos animaux toute une fin de semaine et les conséquences ont déjà été vues lors de l'une de nos activités.

La conception des Boucliers

Conception:

Tous les rebords des boucliers doivent être rembourrés de mousse. Vous devez aussi respecter les tailles maximales. Un minimum de décorum est aussi requis et un bouclier manquant de décorum pourrait être refusé à la discrétion des organisateurs. Tous les boucliers doivent être approuvés à chaque activité par l'organisateur responsable.

La taille maximale des boucliers se définit comme suit :

Boucliers Ronds : 27 pouces de diamètre, rembourrage inclus.

Autres : 30 pouces de hauteur, 24 pouces de largeur. Rembourrage inclus.

*** Les trop grands boucliers rendent le joueur très difficile à toucher et plusieurs auront tendance à ce moment à frapper au niveau des épaules et de la tête pour tenter de les atteindre. Ceci augmente considérablement le risque de blessures.

En combat :

Il est **STRICTEMENT** interdit de donner des coups de bouclier ou de plaquer un adversaire avec un bouclier. Ceci est très dangereux et nous sommes en GN pour avoir du plaisir, et non pour se faire fracturer le visage. Expulsion très probable si vous êtes pris à contrevenir à ce règlement.

Si un coup touche le bouclier ainsi que son porteur (peut arriver souvent au niveau des jambes), pour éviter les situations conflictuelles, considérez le coup comme **VALIDE**. Donc, pour ne pas être touchés, bloquez efficacement.

Il est **FORMELLEMENT** interdit de transporter ou d'employer un bouclier sans la compétence **BOUCLIER**.

Il est **FORMELLEMENT** interdit de foncer sur quelqu'un qui a un bouclier et de se coller sur le bouclier.

La conception des Armures

Les armures doivent être faites de métal ou de cuir. Tout autre matériau vous vaudra des pénalités et si le décorum est insuffisant, l'interdiction complète d'utiliser votre armure. De plus, aucun studs piquants ne doivent être employés pour les armures cloutées et tous les rebords de métal doivent être arrondis et ne doivent pas être tranchants. L'aspect visuel d'une armure, les matériaux réalistes et le poids réaliste sont des aspects cruciaux lors de l'évaluation des armures. Les armures sont évaluées par l'organisateur responsable lors de la remise des fiches de personnage.

La conception des Armes

Toutes les armes doivent être testées par l'organisateur désigné avant le début du GN. La décision de considérer une arme sécuritaire ou non lui revient entièrement. Les armes doivent toutes être rembourrées de mousse.

Le bois et le métal sont interdits dans la conception d'armes de corps à corps. De plus, les dagues ne peuvent pas contenir de tiges rigides. Les armes de jets ne peuvent contenir de tige rigide.

Les fléaux d'armes ainsi que toutes les armes créées sur ce concept sont interdits. Trop peu de contrôle et de risque de coups à la tête.

Toute arme utilisée pour pointer doit avoir au moins un pied d'épaisseur de mousse à son extrémité dans lequel il n'y a pas de tige. Il est interdit de pointer avec les épées, les masses et les haches.

Dimensions des épées :

Longueur totale (avec manche) d'environ 1 pied : Dague

Longueur totale d'environ 2 pieds : Épée courte

Longueur totale d'environ 3 pieds : Épée longue

Lame de 3 pieds : Épée bâtarde

Lame de 3.5 pieds MAXIMUM: Épée à 2 mains

Largeur minimale pour les courtes et plus grandes : 2", les pogos sont proscrits

Largeur maximale suggérée pour les lames : 3"

*** Seule l'organisation peut fournir des épées à 2 mains et elles sont acquises en jeu.**

Dimensions des armes d'Hast :

Hallebarde, lance, bâton : Longueur minimale de 5 pieds, maximum 6 pieds incluant la lame. Les armes faites pour pointer bâties sur ce concept doivent avoir au moins un pied de mousse sans tige rigide à l'extrémité.

Hache et masse :

1-2.5 pieds : 1 main

2.5-3.5 pieds MAXIMUM : 2 mains

Arcs :

2-4.5 pieds : Court

4.5 pieds et plus : Long

Arbalètes :

Poing, employable à une main : Petite

Employable à 2 mains seulement : Lourde

*La pression maximale pour les arcs et arbalètes est de 15 livres.

**Les flèches ne doivent pas avoir de pointe de métal sous la mousse (Vous riez, mais on a déjà vu ça...) De plus, leur embout de bois côté pointe doit se terminer en "T". Le tout doit être bien rembourré.

LES RÈGLEMENTS EN JEU

Utilisation de la Magie

Lancer un sort

Pour lancer un sort, le personnage doit lever son bras dans les airs. S'il tient une arme elle doit être pointée au ciel, sinon sa main doit être ouverte. Il doit aussi parler fort pour que tous ceux qui le voient l'entendent.

Lorsqu'un sort est lancé, les instructions de la fiche doivent être accomplies. Si le lanceur subit des dommages ou est malmené, le sort est inefficace et la totalité des PM sont perdus. Lors de l'incantation, il est impossible de se déplacer et impossible de faire des mouvements brusques (éviter un coup...) sous peine de perdre le sort. Un sort dont l'incantation est amorcée ne peut pas être annulé sans subir les conséquences mentionnées ci-dessus. Lorsqu'un utilisateur de magie lance un sort, il doit indiquer à la fin de son incantation le prix en JS pour annuler le sort. S'il n'y a aucune sauvegarde possible, il doit le mentionner. Le coût en JS est indiqué dans les fiches de sorts.

Exemple d'incantation : « Que le grand vent t'emportes ! », « Bourrasque, tu recules de 5 mètres, aucun *Jets de sauvegarde* ! »

Un même sort peut être lancé autant de fois que le "niveau" du personnage; pour pouvoir relancer ce même sort une fois de plus, le personnage doit réétudier/reprier (ex: Un mage NV. 8 peut lancer jusqu'à 8 fois le même sort; après, il doit étudier s'il veut lancer à nouveau ce sort.).

- Voici le **coût des sorts en PM** en ordre du 1er au 9ième niveau. Il ne diffère pas selon la classe. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Les rituels acolytes ne coûtent aucun PM.

Incantations : 5 mots + 2 par niveau du sort

Exemple : niv. 1 = 7 mots, niv. 2 = 9 mots, etc.

- Un sort comportant un '*' sur sa fiche descriptive peut être dissipé à tout moment par celui qui l'a lancé.

- Les valeurs entre parenthèses sont celles ajustées pour les compétences de dévotion et de thaumaturgie. Utilisez ces valeurs à la place des autres seulement si vous avez la compétence.

Reprendre ses points de magie (PM)

Les Prêtres et les acolytes doivent **prier** ou **prêcher** leur vision de Dieu pour regagner leur PM tandis que les mages et sorciers doivent **étudier avidement** leurs sorts.

- La prière doit être faite dans un sanctuaire approprié.
- Le sermon doit être fait devant 2 personnes ou plus.
- Le sermon, la prière et l'étude ne doivent être interrompues en aucun instant sinon le temps passé est gaspillé et l'opération doit être reprise du début. Les temps sont :

20 minutes pour un regain de la ½ des PM (arrondi au plus bas).

40 minutes pour un regain complet des PM.

Ces temps sont bons pour toutes les classes.

Jets de Sauvegarde

Si le joueur paie le nombre de JS mentionné dans l'incantation, le sort est annulé. Un joueur sauvegardant un sort sauvegardera automatiquement et gratuitement le même sort du même lanceur pour les 10 prochaines minutes.

Les parchemins de sorts

Les éléments et les PM sont dépensés lors de la création d'un parchemin, donc lorsque le parchemin est utilisé, le lanceur du sort ne doit que faire l'incantation. Ensuite le parchemin est détruit.

Les mages ne peuvent pas utiliser les parchemins de sorciers, le contraire est aussi applicable.

Les sorciers et les mages peuvent utiliser tous les parchemins de leur classe, qu'importe le NV du sort.

Lorsque qu'un mage ou un sorcier possèdent un parchemin, ils ont le choix de l'utiliser ou bien d'apprendre le sort en le copiant dans leur grimoire. Le niveau du sort doit être égal ou inférieur au niveau d'*arcane* ou d'*occultisme* du mage/sorcier pour le copier et l'apprendre. Une fois le sort copié, le parchemin est détruit. Le parchemin se détruit aussi lorsqu'il est lu pour invoquer son sort.

Les autres classes qui utilisent la magie et qui ont la compétence *parchemins* fonctionnent comme la classe de mage.

Obtention de sorts et apprentissage de nouveaux sorts

Tous ceux qui lancent des sorts à l'aide de *foi*, obtiennent tous les sorts de leurs sphères selon leur niveau de *foi*.

Les mages et les sorciers gagnent 2 sorts du nouveau niveau de sorts et 1 de celui inférieur lorsqu'ils maîtrisent un nouveau niveau d'*arcanes* ou d'*occultisme*. Les mages et sorciers ont 4 sorts à leur premier niveau d'*arcanes/occultisme*. À chaque niveau, le joueur choisit un de ses 3 nouveaux sorts. Il a aussi le privilège de déterminer 2 de ses sorts de départ.

Les mages et sorciers ne peuvent pas comprendre les sorts provenant du grimoire d'un autre mage ou sorcier car ceux-ci ont tous une écriture différente.

Les mages et sorciers peuvent apprendre des sorts à partir des parchemins (expliqué ci-dessus).

Les mages et sorciers ne peuvent pas s'échanger de sorts entre eux.

Enchantements et malédictions

Les 4 types d'enchantements bénéfiques :

- Physique (rend plus fort, plus résistant, plus rapide, etc.) --> Ph
- Défensif mental (immunise contre des sorts, bonus JS, etc.) --> DM
- Offensif mental (hypnose au regard, aura de peur, etc.) --> OM
- État (invisibilité, forme éthérée, etc.) --> Ét

Il est possible de combiner les 4 types ci-dessus, mais impossible de combiner plusieurs enchantements d'une même catégorie (Il est possible de bénéficier d'un sort d'*aura de peur* et d'*invisibilité* en même temps, mais impossible de combiner un sort de *force* et d'*hâte*.). Advenant qu'un enchantement soit lancé sur un personnage qui bénéficie déjà d'un de ce type, ce dernier décide alors s'il prend le nouvel enchantement en rejetant l'ancien ou s'il conserve le précédent.

**Cette règle s'applique pour tous les enchantements non permanents peu importe d'où ils proviennent.*

L'utilisation d'objets magiques à effet permanent (ex : un anneau qui donne un PC de plus tant qu'il est porté) n'est pas restreinte par la règle précédente. Pour les enchantements lancés sur les objets (armes, armures, etc.), un seul et unique enchantement (permanent ou non) tous types confondus est applicable.

Enchantements défensifs :

Lorsqu'un enchantement défensif est utilisé pour bloquer un coup ou un sort (ex. Cuirasse du Dragon), le joueur qui reçoit le coup doit spécifier le sort qui le protège en le criant.

L'invisibilité :

Une personne invisible doit se déplacer avec un poing au-dessus de la tête. L'invisibilité, sauf avis contraire, se dissipe lorsqu'un geste offensif est amorcé ou que la personne est heurtée par un coup (d'un minimum de violence, bien sûr...). L'invisibilité ne masque pas le son à moins que ce soit spécifié dans le sort.

Les malédictions :

Il est possible de souffrir de plusieurs **sorts offensifs**, **maladies** et **malédictions différentes** en même temps, mais pas deux fois de la même maladie, malédiction, etc. simultanément.

L'immobilisation :

Une personne immobilisée par un sort retourne à son état normal lorsqu'elle reçoit des dommages. Les dommages reçus enlèvent des points de corps au personnage. Pour les cas de paralysie, les dommages sont comptabilisés mais le membre reste paralysé. La personne immobilisée est toujours consciente et voit ce qui se passe.

Les Charmes :

Pour qu'un sort soit considéré comme un charme, il doit y avoir le qualificatif charme dans le nom du sort. Ex : Charme de feu

Exemple de sort offensif :

Magnus le terrible, un sorcier très malveillant et très puissant, décide de lancer un sortilège de Doigt de Nemesis à Simon le Preux.

DOIGT DE NÉMÉSIS

Niveau 9

Portée: longue **Durée:** instantanée

Aire d'effet: 1 cible **JS:** 3(4)

Incantation: aucune modification

Effet: Tue la cible instantanément.

Pour lancer le sort, Magnus :

1 – S'approche à portée de voix de Simon. (Portée longue)

2 - Place son poing dans les airs et son autre main pointe vers Simon.

3 - Hurler : « Par les ténèbres de Volkar et de Nemesis, que la vie quitte ta carcasse pourrie et soit absorbée par le Néant à jamais ». (5 mots + 2 mots X 9 niveaux = 23 mots)

4 – Dit en pointant toujours Simon : « Doigt de Nemesis ! Tu meurs instantanément ! 3 Jets de Sauvegarde ! » (Magnus n'a pas la compétence de Thaumaturgie et donc ne peut pas prendre la valeur entre parenthèse dans le sort.

Simon le preux, un vaillant personnage, a plusieurs cartons de JS à sa disposition. Il a alors le choix de déchirer 3 cartons pour annuler le sort ou de périr.

Exemple de sort défensif :

Zamira, la puissante magicienne, décide de se protéger avant d'emprunter un sombre sentier. Elle a la compétence de Thaumaturgie et a déjà un sort de Hâte sur elle.

CUIRASSE DU DRAGON (Ph)*

Niveau 5

Portée: aucune **Durée:** 15 minutes

Aire d'effet: le mage **JS:** aucun

Incantation: Faire chauffer une plaque de métal pour qu'elle soit très chaude.

Effet: Le mage gagne 2(3) pts d'armure, est immunisé aux armes normales (**Thaumaturgie:** non magiques et au feu. Les pts d'armure ne sont pas récupérables et sont perdus à la fin du sort.)

Pour lancer le sort, Zamira :

1 – Place son poing dans les airs et de l'autre main, tient une plaque de métal dans un feu.

2 – Hurler : « Flamme sacrée, forge ma peau et donne lui la mythique résistance du Dragon des Arcanes. » (5 mots + 2 mots X 5 niveaux = 15 mots)

Zamira est désormais protégée de tous les coups sauf les coups magiques et les sorts de feu ne peuvent plus lui faire perdre de PC. De plus, elle a 3 points d'armure supplémentaires. Elle a par contre dû abandonner son sort de Hâte qui était lui aussi de type physique (Ph).

En marchant sur le sentier, Alexandro le Truant surgit dans son dos et lui fait une attaque sournoise. Il dit : « Attaque sournoise, 5 sans armure ! »

Zamira répond alors : « CUIRASSE DE DRAGON ! Ton coup est sans effet ! »

Le combat

Types de dommages des armes

- Normal (ne pas le dire... Toute arme fait ce type de dommage)
- *-Magique (Tout dmg causé par un sort, certains enchantements donnent aussi cette propriété à des armes.)
- *-Béni (Certains enchantements donnent cette propriété à des armes)
- *-Sans armure (Les dmg reçus ignorent l'armure et attaquent la personne. Tout dommage causé par un sort entre dans cette catégorie)
- *-Poison (Causés par des poisons, les dmg reçus ignorent l'armure)

Le combat à deux armes

Sans la compétence *ambidextrie*, il est interdit au personnage de se battre avec deux armes à la fois, y compris pour bloquer des coups. Avec le premier niveau d'*ambidextrie*, la seconde arme doit être obligatoirement courte.

Flèches

Les flèches et carreaux outrepassent l'armure, donc frappent **sans armure**.

Attaque sournoise / Morsures de vampires

Lors d'une attaque sournoise, la victime doit être inconsciente du danger qui la menace. Pour accomplir l'acte, l'assaillant doit arriver de dos, placer une main sur l'épaule de la victime et lui "enfoncer" sa dague dans les flancs. Seule la dague peut être utilisée pour une attaque sournoise. PS : L'attaque sournoise fait des dégâts **sans armure**.

Parer les armes à deux mains

Il est interdit de parer les armes à deux mains avec une arme empoignée à une main (une dague ou une épée courte tenue à deux mains n'est pas valable). Une parade à deux armes est par contre acceptée avec *ambidextrie* bien entendu.

Parer les flèches

Il est interdit de parer les flèches avec une arme. Si un joueur pare une flèche avec son arme, il reçoit le dommage **sans armure**.

Poisons

Les dégâts de poison devront être énoncés séparément des dégâts de l'arme (Exemple : 3, 2 poison ! égal un total de 5 points de dégâts). Les armures ne bloquent pas les dommages de type « Poison ».

Combat physique

Les combattants doivent toujours éviter les contacts physiques en combat à moins d'approbation de la part des deux protagonistes, le tout pour une question de fairplay et de sécurité. On ne peut donc pas agripper, empoigner, plaquer, bousculer, ou tirer un adversaire en situation de combat.

Il ne peut jamais y avoir plus que 2 personnes impliquées dans un combat physique, c'est-à-dire avec empoignades et bousculades et ce, pour des raisons de sécurité.

Il est interdit par ailleurs de foncer se coller sur un bouclier ou de donner des coups de bouclier.

Validité des coups

Pour qu'un coup soit valide, la personne qui frappe doit faire passer sa main qui frappe derrière son corps avant de lancer le coup. Si le coup est arrêté, ralenti ou dévié en cours de frappe, la personne doit recommencer et son coup n'est plus valide. Malheureusement, les lames de katana hyper-tranchantes et les fleurets n'ont pas encore été inventés dans le monde de Dernière Alliance.

Tout coup porté volontairement ou pas au-dessus des épaules ne cause aucun dommage.

Points d'armure et Points de corps

Une armure annule des coups jusqu'à ce qu'elle soit trop endommagée. Chaque point d'armure annule un coup. Enlever une armure fait perdre autant de coups que la valeur de la pièce enlevée, peu importe combien de points il vous reste.

Exemple : Un chevalier ayant une armure à 8 a été touché 6 fois. Il lui reste 2 points d'armure. Il décide d'enlever son plastron qui lui confère 2. Il tombe alors à 0 points et son maximum s'il répare les autres pièces sera de 6.

On perd toujours les pts d'armure avant les pts de corps lorsque l'on se fait toucher (il n'y a aucun choix à faire), sauf si les dégâts sont mentionnés « sans armure », « poison ». Même si la partie du corps touchée n'est pas protégée par l'armure, on enlève tout de même les points d'armure en premier, pour simplifier les calculs et les combats. Une armure ne récupère pas de pts, elle doit être réparée par la compétence *réparation*.

Armes et armures

L'armure confère un avantage considérable au personnage qui en porte une. En effet, celle-ci annule les premiers coups reçus durant un combat. La table suivante donne le nombre de coups annulés selon la qualité de l'armure.

- +1 coup pour armure écaillée au torse
- +2 coups pour une armure de métal au torse
- +1 coup pour chaque 2 demi-membres recouverts de métal
- +1 coup pour un casque en métal (mailles ou plate)
- +1 coup pour chaque 2 articulations couvertes de métal (Coudes, Épaules, Genoux)*
- +1 coup pour des gants de métal
- 1 coup pour une armure en aluminium ou autre matériau
- 1 coup pour une armure à faible décorum
- +1 coup pour une armure d'épaisseur et de poids réaliste** (Cuir et acier)
- +1 coup pour une armure à décorum de grande qualité (Cuir et acier)

**Le bonus des articulations et des gants ne peut pas s'appliquer aux cottes de mailles*

***Les cottes de mailles en acier ne donnent pas de point pour le poids réaliste, cependant, celles en matériaux plus légers en font perdre 1.*

****Le cuir est calculé comme une armure d'acier en tout point divisée par 2.*

Dans tous les cas, une armure ne peut pas conférer un bonus supérieur à 10. Les armures seront évaluées au début du Grandeur nature par un organisateur. L'absence de parties vitales telles le casque, le torse ou le dos peuvent limiter votre maximum de points d'armures à moins que 10.

Les dégâts infligés selon les armes.

Dmg	Armes
1	Dague, Bâton, Épée courte, Marteau de jet, Hache de jet, Lance tenue à une main ou frappant de côté, Dague de jet, Arc court, Arbalète de poing
2	Épée longue, Épée large, Hache, Masse, Épée bâtarde tenue à 1 et 2 mains, Arc long, Grande Arbalète, javelot
3	Épée 2 mains, Lances (tenue à 2 mains), Hache 2 mains, Masse 2 mains, Armes d'hast

NB : Un coup porté dans l'intention de blesser, peu importe les pénalités s'appliquant, cause toujours au moins 1 dmg à moins que l'ambidextrie soit en cause (ceci ne considère pas les bonus défensifs de la cible).

La vie et la mort

Lorsque vos points de corps sont réduits à zéro, le prochain coup porté sur votre personne vous fera sombrer dans l'inconscience. Un autre coup de ce genre et c'est la mort. On doit d'abord tomber à 0 PC pour recevoir ensuite un coup qui rend inconscient. Lorsqu'un personnage atteint 0 PC, il doit prendre peur et tenter de se sortir de la situation si possible.

Après 10 minutes dans l'inconscience, on meurt, sauf si on se fait faire des bandages par quelqu'un ayant la compétence de *premiers soins*. Dans ce cas, la conscience est retrouvée 10 minutes après. Seuls les joueurs ayant premiers soins peuvent prendre le pouls d'un autre joueurs.

Une fois morte, la personne doit attendre 10 minutes supplémentaires à faire le mort avant d'aller voir la "Mort". Lorsque l'on va voir la "Mort" on doit porter un ruban orange à la tête. La mort se situe au cimetière. La mort décidera ou non de renvoyer le personnage dans le monde des vivants et peut le soumettre à des épreuves pour mériter son retour.

Oubli lors de la perte de conscience

Pour limiter les vendettas sans fin, lorsque l'on meurt ou tombe inconscient, on oublie les 10 dernières minutes avant le moment de l'inconscience. Lorsque l'on se fait endormir (sommeil), on n'oublie **que la dernière minute**.

L'énergie vitale et la mort des personnages

Les personnages ont tous de l'Énergie vitale. C'est la force de votre âme et sa capacité à rester dans le monde des vivants. Quand vous mourrez, votre âme s'affaiblit et l'ange de la mort vous retranche de l'Énergie vitale. Il en va de même avec les personnages vieillissants, qui en perdent peu à peu. Si vous perdez toute votre Énergie vitale durant une activité, vous serez avisés par l'ange de la mort que votre personnage est trop vieux ou usé et qu'il devra se retirer après l'activité. Si vous continuez de perdre de l'énergie vitale à ce stade, l'ange de la mort pourrait vous demander de jouer un nouveau personnage. L'Énergie vitale dont vous disposez au début d'une activité est directement liée au niveau de votre personnage. Si votre personnage survit à l'activité, votre énergie vitale à l'activité suivante sera réajustée selon votre niveau. Toutes vos morts qui n'ont pas achevé votre personnage seront retirées et ne compteront plus.

Ex. Bastien, Gaston et Rose ont 10 points d'Énergie vitale au début du GN à cause qu'ils sont niveau 3. Bastien se fait tuer 2 fois durant le GN et termine le GN à 3 d'Énergie vitale. Rose ne meurt jamais et termine à 10. Aucun des deux personnages n'a donc été éliminé durant le GN. Ils recommenceront donc la prochaine activité avec le même nombre d'Énergie vitale, soit celui accordé aux personnages de niveau 4. Leur ami Gaston lui a perdu 10 E.V. Il termine donc son GN à 0. Son personnage est considéré comme trop usé pour continuer et il devra s'en faire un nouveau. S'il avait perdu encore plus d'E.V. durant ce même GN, il aurait pu se faire demander de changer directement durant le GN.

Récupération des Points de corps

Au repos, la récupération des PC se fait au rythme de:

**la moitié du total maximum en 20 minutes,
tous les PC en 40 minutes.**

Le repos c'est l'inaction, ne faire aucun déplacement, ne mener aucun combat, ne pas lancer de sorts ou ne pas faire toute autre action qui demande de l'effort.

Les blocs de vie

Pour jouer et vous promener en jeu, vous devez en tout temps porter un bloc de vie sur votre costume et bien à la vue. L'organisation fournit ces blocs avec les sacs de personnage au début de l'activité. Lorsque vous tuez un personnage, vous pouvez prendre son bloc de vie pour vous assurer qu'il est bel et bien mort et pour garder une preuve de votre geste pour vos quêtes. Seul l'Ange de la mort peut vous redonner un nouveau bloc de vie lorsque vous avez perdu le vôtre.

Notes Générales

Les cadenas ne peuvent être ouverts que si un personnage possède la compétence *crochetage* ou qu'il a la clef. Il est strictement interdit de forcer un cadenas ou ce qu'il barre.

Ceux qui possèdent les compétences de poison, herboristerie ou d'alchimie de niveaux 4 et 5 doivent trouver les éléments dans la forêt. Une fois l'élément trouvé, le personnage doit échanger son élément contre une concoction au PNJ attiré. Seules ces concoctions sont utilisables.

Les fausses fleurs de couleurs ne peuvent être ramassées que par un personnage qui possède la compétence appropriée. Les autres personnages ne les distinguent pas d'une autre plante.

Il est défendu de cacher des objets, des armes ou de l'argent dans la forêt ou dans un autre lieu trop vaste. Les seuls endroits où il est possible de mettre ses possessions sont notre corps, bien à la vue dans votre campement ou dans un coffre. Le coffre, lui, peut être caché dans la végétation. Cela est dans le but de s'assurer d'une circulation constante des objets en jeu. Il est permis d'apporter vos possessions dans vos tentes **UNIQUEMENT** pendant la période de couvre-feu et seulement si vous vous y trouvez.

En dehors du couvre-feu, si vous êtes attaqué à votre tente, vous avez 30 secondes pour sortir et combattre sinon vous périssez. Si vous êtes tués, vous devez remettre toutes vos possessions à l'assaillant.

On ne peut en aucun cas échanger des JS ou des cartons de compétences à d'autres joueurs. Qui plus est, ce serait une action des plus illogiques.

Le couvre-feu a lieu de 3h00 am à 9h00 am. Durant ce laps de temps, les tentes sont des endroits sacrés, nul ne peut y pénétrer pour tuer les occupants ou les voler. Cependant, toutes les personnes se trouvant à l'extérieur des tentes sont en jeu.

Le hors-jeu n'existe pas et personne ne saurait accéder à cet état pour des raisons autres que celles de sécurité. Un peu de clémence est bienvenue dans les cas d'une vidange personnelle.

Il est interdit d'introduire des objets non approuvés par DA en jeu.

Les fioles de potions identifiées par un niveau ne peuvent pas être volées ou données. Celles dont l'effet est écrit dessus sont échangeables et volables.

Une fiole de potion doit être remplie à sa création puis vidée à son utilisation.

Il est strictement interdit de changer de costume, de modifier sa voix ou de porter un masque à moins d'avoir un sort ou une compétence le permettant.

Toute personne prise à contrevenir aux présents règlements sera avertie de son manquement. Les cas d'ignorance qui sont rapidement corrigés sont tolérés. L'ignorance volontaire est inacceptable et passible d'expulsion immédiate.

Annexe 1 - Abréviations

Dmg	Dommage(s)
EV	Énergie vitale
H	Heure(s)
JS	Jet de sauvegarde
Min	Minute(s) ou minimum
Max	Maximum
Nv	Niveau
PC	Point(s) de corps
PM	Point(s) de magie
Pt(s)	Point(s)
X	Fois
DA	Dernière Alliance

Enchantements

DM	Défensif mental
Et	État
OM	Offensif mental
Ph	Physique

Annexe 2 - Organismes

Voici la liste et les coordonnées des organisateurs des grandeurs nature de DERNIÈRE ALLIANCE pour l'année 2012. Faites-en bon usage.

Pierre-Louis Gosselin - Inscriptions - info@dernierealliance.com

Guillaume Ruel – Secrétaire et projets de joueurs - guillaume@dernierealliance.com

Hubert Roy-Gosselin – Président – hubert@dernierealliance.com

Cynthia Gendro – Responsable artistique - cynthia@dernierealliance.com

Éric Lecours – Événements spéciaux - eric@dernierealliance.com

Olivier Perron - Matériel et Trésorerie - olivier@dernierealliance.com

Pascal Goulet – Infrastructures et animation - info@dernierealliance.com

Benôit Fournier – Figurants et accessoires – benoit@dernierealliance.com

Jean-François Aubin – Webmestre – jeff@dernierealliance.com

Kevin Dubois – Mise en scène – info@dernierealliance.com

Annexe 3 - Création d'objet magique

Enchantement d'un objet

- 1 - **Artisanat** pour créer un objet ou **Forge** pour une arme
- 2 - Adamantite x1 pour créer l'objet
- 3 - Suif noir x1 pour fondre l'adamantite
- 4 - Lancer le sort d'enchantement d'un objet
- 5 - Lancer les autres sorts voulus
- 6 - Lancer le sort de permanence sur chaque sort qu'on désire qui soit permanent

Création d'une arme ou d'un bouclier en adamantite

- 1 - Compétence **Forge**
- 2 - 1 baton d'adamantite pour chaque pts de dégats de l'arme ou 3 batons pour un bouclier
- 3 - 1 morceau de suif noir par arme ou bouclier
- 4 - 30 minutes de forge **par morceau** d'adamantite forgée
- 5 - 30 minute de forge pour fondre une arme ou un bouclier non-magiques