

Activités médiévales et fantastiques en Grandeur Nature

LA DERNIÈRE ALLIANCE

[www.dernierealliance.com](http://www.dernierealliance.com)

# LIVRE DE RÈGLEMENTS ET DE CRÉATION DU PERSONNAGE



Comité des règlements :

Olivier Perron

Hubert Roy-Gosselin

Jean-François Aubin

VERSION FINALE pour la 12<sup>e</sup> Saison

Adaptée aux Chroniques d'Azura

Été 2010

## Table des matières

<p><b>PRÉSENTATION</b>.....4</p> <p><b>FONCTIONNEMENT DE BASE</b> .....4</p> <p><b>FEUILLE DE PERSONNAGE (EXEMPLE)</b> .....6</p> <p><b>COMMENT FAIRE UN PERSONNAGE</b>.....7</p> <p><b>EXPLICATION DE LA FICHE DE CLASSE</b>.....7</p> <p><b>LES PEUPLES DE LA CAMPAGNE D'AZURA</b> .....8</p> <p><b>LES ALLIANCES DU MONDE TRIBUNTAIRE</b> .....13</p> <p><b>LES CLASSES – DESCRIPTION</b> .....14</p> <p><b>LES CLASSES – FICHES DE CLASSES</b>.....17</p> <p style="padding-left: 20px;">L'Assassin.....17</p> <p style="padding-left: 20px;">Le Voleur .....17</p> <p style="padding-left: 20px;">Le Brigand .....18</p> <p style="padding-left: 20px;">L'Éclaireur .....18</p> <p style="padding-left: 20px;">Le Guerrier.....19</p> <p style="padding-left: 20px;">L'Initié .....19</p> <p style="padding-left: 20px;">Le Mage .....20</p> <p style="padding-left: 20px;">Le Sorcier.....20</p> <p style="padding-left: 20px;">Le Prestidigitateur.....21</p> <p style="padding-left: 20px;">L'Alchimiste .....21</p> <p style="padding-left: 20px;">L'Acolyte .....22</p> <p style="padding-left: 20px;">Le Moine.....22</p> <p style="padding-left: 20px;">Le Templier.....23</p> <p style="padding-left: 20px;">Le Prêtre.....23</p> <p style="padding-left: 20px;">Les Sphères de Foi .....24</p> <p><b>LES COMPÉTENCES MARTIALES</b> 25</p> <p><b>COMPÉTENCES GÉNÉRALES</b> .....26</p> <p><b>LES COMPÉTENCES : DESCRIPTION</b>.....27</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>APAISEMENT</b>.....27</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>AMBIDEXTRIE</b>.....27</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>ARCANES</b>.....27</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>ARTISANAT</b> .....27</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>ARTISTE RECONNU</b> .....27</p>	<p><b>ASTROLOGUE</b>..... 27</p> <p><b>ATTAQUE SOURNOISE</b>..... 27</p> <p><b>BÉNÉDICTION</b>..... 28</p> <p><b>BOUCLIER</b> ..... 28</p> <p><b>CHIRURGIE</b> ..... 28</p> <p><b>CONNAISSANCE DES CRÉATURES FANTASTIQUES:</b>..... 28</p> <p><b>CONNAISSANCE DES POINTS FAIBLES</b> .... 28</p> <p><b>CONTRADICTION</b> ..... 28</p> <p><b>CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS</b> ..... 29</p> <p><b>COUP CRITIQUE</b> ..... 29</p> <p><b>COUP DE FORCE</b> ..... 29</p> <p><b>CROCHETAGE</b> ..... 29</p> <p><b>DÉGUISEMENT</b> ..... 29</p> <p><b>DÉSAMORÇAGE</b>..... 29</p> <p><b>DESTIN</b> ..... 29</p> <p><b>DÉVOTION</b>..... 29</p> <p><b>DÉTECTION DES MENSONGES</b> ..... 29</p> <p><b>DISCOURS CAPTIVANT</b> ..... 30</p> <p><b>ÉCONOMIE</b> ..... 30</p> <p><b>ENDURANCE</b>..... 30</p> <p><b>ENTRAINEURS</b> ..... 30</p> <p><b>ESCALADE</b> ..... 30</p> <p><b>EXPLORATEUR</b>..... 30</p> <p><b>EXPULSION</b>..... 30</p> <p><b>ESPRIT INSONDABLE</b> ..... 30</p> <p><b>ESQUIVE</b>..... 30</p> <p><b>ESTIMATION</b>..... 30</p> <p><b>FABRICATION DE FAUX DOCUMENTS</b>..... 31</p> <p><b>FANATISME</b> ..... 31</p> <p><b>FOI</b>..... 31</p> <p><b>FORCE D'ESPRIT</b> ..... 31</p> <p><b>FORCE EXCEPTIONNELLE</b>..... 31</p> <p><b>FORGERON</b>..... 31</p> <p><b>FRAUDE</b> ..... 31</p> <p><b>GÉRANCE</b> ..... 31</p> <p><b>HISTORIEN</b> ..... 31</p> <p><b>IDENTIFICATION</b> ..... 31</p> <p><b>IMPOSITION DES MAINS</b> ..... 32</p> <p><b>IMMUNITÉ À L'APAISEMENT</b> ..... 32</p> <p><b>IMMUNITÉ AUX MALADIES</b>..... 32</p> <p><b>INGÉNIEUR</b> ..... 32</p> <p><b>LANGUES</b>..... 32</p> <p><b>LECTURE DES RUNES</b> ..... 32</p> <p><b>MALADIE</b>..... 32</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MÉDITATION.....	32	JETS DE SAUVEGARDE.....	40
MENSONGE .....	33	ÂGE DU PERSONNAGE ET	
MINEUR.....	33	ÉNERGIE VITALE.....	40
NATATION.....	33	UTILISATION DE LA MAGIE.....	42
NAVIGATEUR .....	33	LANCER UN SORT:.....	42
OCCULTISME .....	33	JETS DE SAUVEGARDE :.....	42
PARCHEMINS .....	33	LES PARCHEMINS DE SORTS .....	43
PORT D'ARMURES LOURDES.....	33	APPRENDRE DES SORTS .....	43
POUCE VERT .....	33	LE COMBAT .....	44
PICKPOCKET.....	34	LE COMBAT À DEUX ARMES: .....	44
PREMIERS SOINS .....	34	ATTAQUE SOURNOISE:.....	44
PRÊCHER / PRIER .....	34	PARER LES ARMES À DEUX MAINS :.....	44
PROTECTION DIVINE.....	34	PARER LES FLÈCHES :.....	44
RÉGÉNÉRATION .....	34	ARMURES ET PC .....	45
RÉPARATION.....	34	POISONS .....	45
RÉSISTANCE À LA MAGIE.....	34	ARMES ET ARMURES.....	46
RAGE.....	35	LES DÉGÂTS INFLIGÉS SELON LES	
RÉSISTANCE AUX CHARMES .....	35	ARMES. ....	46
RITUELS ACOLYTES.....	35	LA VIE ET LA MORT.....	47
SENS DES AFFAIRE .....	35	RÉCUPÉRATION DES POINTS DE CORPS. ....	47
SANG NOBLE .....	35	LES BLOCS DE VIE.....	47
THAUMATURGIE .....	35	RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX.....	48
TOLÉRANCE À L'ALCOOL .....	36	LA MAGIE.....	48
TOLÉRANCE AUX POISONS.....	36	L'IMMOBILISATION: .....	48
TORTURE .....	36	L'INVISIBILITÉ:.....	48
TOUCHER VAMPIRIQUE .....	36	NOTES GÉNÉRALES .....	49
TROUVER PASSAGES SECRETS.....	36	ANNEXE 1 - ABRÉVIATIONS.....	50
VADE RETRO .....	36	ANNEXE 2 - ORGANISATEURS .....	51
VENGEANCE.....	36	ANNEXE 3 – SPÉCIFICATIONS POUR LES	
LISTE DES POISONS .....	37	ARMES ET BOUCLERS.....	52
LISTE DES HERBES : .....	37	ANNEXE 4 : DROGUES, ALCOOL ET	
LISTE DES POTIONS		FEUX.....	54
ALCHIMIQUES :.....	38	ANNEXE 5 - CRÉATION D'OBJET	
UTILISATION DES POISONS, DES		MAGIQUE .....	55
HERBES ET DE L'ALCHIMIE :.....	38		
CHANGER DE NIVEAU.....	39		
L'ÉVOLUTION DES PM .....	39		
L'ÉVOLUTION DES PC.....	39		
L'ÉVOLUTION DES JS .....	39		

## **Présentation**

Le contenu de cet ouvrage est à la fois le fruit d'une intense macération mentale et d'une solide expérience en organisation de grandeur nature. La Dernière Alliance peut d'ailleurs se prévaloir d'avoir bien rodé son système de jeu puisque son existence remonte à 1999.

Ce livre contient presque tous les règlements et informations nécessaires au joueur pour bien performer dans l'univers médiéval fantastique de la Dernière Alliance. Seuls les sortilèges n'y figurent pas. Ceux-ci sont contenus dans le Grimoire.

**Pour mieux comprendre la mentalité et le déroulement de nos activités, vous pouvez aussi consulter le Code de conduite.**

La grande majorité des règlements ont une teneur logique qui facilite leur apprentissage. Si certains de ceux-ci vous embêtent, sentez-vous libre de vous écrire un petit aide-mémoire.

La première section du livre concerne la création des personnages, la deuxième concerne les règlements de l'activité. Si des règlements vous semblent inadéquats ou si vous avez des commentaires, ceux-ci seront reçus ouvertement **en dehors** des activités.

Ce livre de règlements est facilement adaptable à toutes les campagnes, le Tribun et les peuples étant les seuls éléments spécifiques à l'univers de la Dernière Alliance.

Les règlements de Dernière Alliance sont adaptés annuellement en fonction des commentaires reçus et des observations faites sur le jeu par l'organisation. Il est donc recommandé de bien les réviser à chaque année.

## **Fonctionnement de base**

Le système de Dernière Alliance fonctionne avec un large éventail de classes (professions) dont il est facile de se faire une image. L'apprentissage des compétences et l'évolution des personnages se font par le biais de points d'expérience, acquis selon le mérite du joueur entre chaque grandeur nature. Par mérite, nous parlons surtout du **réalisme et de la qualité du jeu**. La liste de compétences de la Dernière Alliance est très complète et permet une diversité fulgurante entre chaque personnage.

**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.

# SECTION CRÉATION DU PERSONNAGE



GRANDEUR NATURE  
DERNIÈRE ALLIANCE

## Feuille de Personnage (EXEMPLE)

### PARTICIPANT

Nom du Participant :		Âge du Participant	
Courriel du Participant:		Numéro du Participant	Donné par l'org.

### PERSONNAGE

Nom du Personnage:		Expérience :		Croyance :	p.25
Classe:	p.14	XP Restants:		Faction :	Le nom de votre groupe
Peuple :	p.8	Niveau :		Métier :	Un métier réaliste du moyen âge
Armure maximale :	Selon la fiche de classe	Âge :		Titres :	Vos titres spéciaux gagnés en jeu

#### Combat

Armure attribuée	Sur le terrain		
Points de Corps	Voir fiche de classe	Points de Magie selon le niveau	p.39
Bonus de niveaux	p.39	Points de Magie Force d'Esprit	p.31
Points d'Endurance	+1 / niv. endurance	Bonus spéciaux	Autres bonus acquis sur le jeu
<b>Total Points de Corps</b>	<b>= La somme des 3 cases</b>	<b>Total Points de Magie</b>	<b>= La somme des 3 cases</b>

#### Magie

Sphères du Lanceur	p.24		
Points de Magie selon le niveau	p.39	Points de Magie Force d'Esprit	p.31
Bonus spéciaux	Autres bonus acquis sur le jeu		
<b>Total Points de Magie</b>	<b>= La somme des 3 cases</b>		

#### LISTE DES COMPÉTENCES

Nom de la compétence	Niveau	Coût
Voir p.17-23 pour les compétences		
Accessibles selon les classes		
et pour voir les coûts et les niveaux accessibles		
N'oubliez pas les compétences générales !		
Voir p.27 pour les descriptions		
Des différentes compétences		
N'oubliez pas qu'on ne peut acquérir		
Qu'un seul niveau de compétence par GN		
Armes Spécialisées	Bonus	Coût
Coûts à la p.25	+1 / spéc.	
Armes accessibles selon votre classe		
p.17-23		

#### CARTONS

JETS DE SAUVEGARDE	
Jets de base selon le niveau	
p.39	
Compétences	Bonus Peuple
p.34	p.8
TOTAL	
Faire la somme !	
<b>DESTIN</b>	1 si compétence
<b>PICKPOCKET</b>	1 si compétence
<b>MENSONGE</b>	1 / niv. Comp.

#### POSSESSIONS

Nom de l'Item	Numéro de l'Item	Argent	Qté
		Tribuns	
		Gemmes 20	
		Gemmes 50	
		Lingot 100	
		TOTAL	

#### DÉGÂT DE BASE

Armes	Dégât
<b>Dagues</b>	1
<b>Courtes</b>	1
<b>Longues</b>	2
<b>Bâtardes</b>	2
<b>2 mains</b>	3
<b>Lance 1 main</b>	1
<b>Petit Arc</b>	1
<b>Grand Arc</b>	2
<b>Jet</b>	1
<b>Hast</b>	3
<b>Paysan</b>	2

## **Comment faire un personnage**

- 1- Choisir un peuple
- 2- Choisir une classe de personnage
- 3- Choisir un métier et un nom pour le personnage
- 4- Sélectionner des compétences. Un personnage dispose de **12 pts** d'expérience à sa création, **18 pts** si vous avez déjà participé à un de nos Grands Natures.
- 5- Obtenir des sorts s'il y a lieu

## **Explication de la fiche de classe**

### **Points de corps :**

Nombre de points de corps au départ

### **Compétences :**

- Liste des compétences pouvant être apprises par un personnage de cette classe. Il est impossible d'apprendre une compétence d'une autre classe.
- X pts représente le coût en points d'expérience devant être dépensés pour obtenir la compétence.
- (X niveaux) représente le nombre de niveaux de la compétence.
- **On ne peut acquérir plus d'un niveau dans une compétence par Grandeur Nature et lors de la création du personnage au niveau 1.**
- **Tous les personnages ont accès aux compétences générales de la page 27**

### **Niveau d'armure :**

Représente le niveau maximum d'armure que le personnage peut porter. Il est impossible de porter une armure au niveau plus élevé, le personnage est simplement trop inconfortable ou incompetent pour endurer le port d'une telle armure. Le niveau peut être augmenté pour certaines classes avec la compétence de *Port d'armure lourde*

### **Spécialisation :**

Les armes inscrites ici sont les armes dans lesquelles le personnage peut se spécialiser. Tous peuvent se servir de n'importe quelle arme sans bonus ni pénalité. Veuillez noter que les spécialisations ne peuvent être prises qu'à raison de une par niveau.

### **Des questions :**

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à contacter un organisateur !

## LES PEUPLES DE LA CAMPAGNE D'AZURA

Les joueurs doivent choisir leur lieu de provenance. Les bonus sont décrits ci-après. Cependant, certaines conditions sur le jeu s'appliquent (costumes, idéaux, objectifs). Des informations plus précises sur les peuples se trouvent sur le site web de Dernière Alliance dans la section *Scénario Politique*.

### **BONUS DE NATIONALITÉ :**

**Fédération Barlaco-Bramanoise :** L'union entre deux nations très militaires pour faire face à la menace des envahisseurs a donné un nouveau souffle à ces nations autrefois rivales. Les Barlacois et les Bramanois sont des peuples très fiers au mode de vie très féodal et médiéval. Les serfs servent des seigneurs qui accordent en échange protection et justice. La foi est importante pour ces peuples et ils n'ont pas peur de la guerre. Les personnes qui viennent de la Fédération croient que leurs lois et leur mode de vie sont supérieurs à ceux des autres et sont peu enclins à se plier aux autres cultures.

- *Les spécialisations aux armes de corps à corps coûtent un point de moins.*
- *Exigence : costume de type médiéval européen*

**Aran :** Siège des plus grandes institutions intellectuelles de ce monde, Aran est un royaume de savoir et de technique. Dirigé par un concile de Sages reconnus, Aran est le bras droit du royaume Tribuntaire de Marlad. Aucune recherche sur les arcanes ou sur d'autres arts très intellectuels ne se font sans l'autorisation des autorités Tribuntaire.

- *Le coût des niveaux d'arcanes est réduit de 1 pt*
- *Exigence : costume de type renaissance européenne ou chapeau de mage*

**Marlad :** Royaume Central du Continent ayant le siège de la Toute Puissante Église Tribuntaire en sa capitale, Vertex. Ce royaume est dirigé directement par les Maîtres Tribuns et leurs décisions font force de loi dans tout le monde civilisé. C'est en quelque sorte le cœur de la civilisation. Les plus grands prêtres ont tous fait leurs longues études en Marlad.

- *Le coût des niveaux de foi est réduit de 1 pt*
- *Exigence : costume de type romain impérial*

**Mort-Bourg :** Cité autrefois glorieuse et puissante, Mort-Bourg est aujourd'hui le centre du sombre royaume de Volkar et de ses acolytes. Rares sont les personnes qui osent s'y aventurer si ce n'est que pour y apprendre les arts occultes. Vivre à Mort-Bourg transforme tranquillement les gens en êtres lugubres et violents.

- *Le coût des niveaux d'Occultisme est réduit de 1 pt*
- *Exigence : Peau très blême (maquillage obligatoire)*

**Moredhels** : Les Moredhels ressemblent dans leur habillement et leur comportement à des Écossais. Ils sont très fiers et fonctionnent en clans très bien organisés. Ils ont longtemps été dominés par les nations voisines et assujettis à d'autres cultures mais ils ont toujours conservé leur mode de vie. Maintenant libres de leurs ennemis, ils peuvent à nouveau prospérer. Ils vouent un culte fort à leurs ancêtres et parlent généralement l'anglais.

- *La rage coûte – 1 pt par niveau.*

- *Exigence: Porter un kilt ou des vêtements carottés*

**Condie/Padie** : Royaume autrefois paisible maintenant déchiré en deux par une guerre civile. Ce royaume était autrefois très exploité par Valmort et Lonvar. Le peuple s'est finalement révolté après trop de souffrances endurées. Les intérêts extérieurs ont pu garder un contrôle assez fort sur ce qui est aujourd'hui la Condie alors que la Padie est gouvernée par un conseil des chefs de villages. Bien qu'officiellement, la guerre soit terminée, il n'est pas rare de voir des attentats être commis entre les deux factions. Les gens de cette région sont très suspicieux, presque paranoïaques.

- *Attaque Sournoise à -1 pt par niveau.*

- *Exigence : les Condiens doivent avoir un costume à 50% jaune et Padiens à 50% bleu pâle*

**Lamarre** : Lamarre est une terre particulièrement aride et riche en ressources minières. Ses habitants sont souvent réduits à l'agriculture de subsistance ou au travail dans les mines Bramanoises. Ce royaume est dirigé par une noblesse qui règne avec une poigne de fer sur ses sujets mais qui reste néanmoins molle et sans volonté devant les puissances du Nord. Les rares habitants qui quittent Lamarre sont souvent ceux ayant une solide constitution physique et gardent souvent des marques de l'esclavage des mines. Le teint foncé et les vêtements pauvres distinguent ce peuple.

- *L'endurance coûte -1 pt par niveau*

- *Exigence : Avoir la peau très foncée (Maquillage accepté)*

**Grand Bois** : Royaume hors de l'empire divisé en 7 comtés. Ces comtés sont dirigés par un conseil de seigneurs et un Roi. Les colons qui peuplent Grand-Bois depuis quelques temps déjà ont su faire leurs armes dans les domaines du marchandage et de l'échange, principaux moteurs économiques de la région. Avoir l'air d'un paysan ou d'un colon avec un langage plus familier. Le jeu s'y déroule.

- *Premiers niveaux d'économie et de fraude à 1 pt*

- *Peuple de base sans restrictions*

**Valmort** : Ce royaume est dirigé par un roi assez puissant devant quand même répondre devant ses nobles. Ce peuple autrefois pacifique a dû se militariser pour se tailler une terre sur le nouveau continent. Les gens de Valmort sont reconnus pour leurs tendances légèrement hautaines et leur habileté diplomatique. Les Valmoriens sont réputés pour leur foi fervente et pure, peu encline à se soumettre aux religions trop structurées.

- *Dévotion coûte 3 pts de moins*

- *Exigence : costume de type conquistador espagnol*

**Kalars :** Les Kalars sont les rudes habitants de l'Île de Kalarnia près du continent. Plus robustes et un peu moins grands que les autres peuples du continent, ils sont néanmoins des experts en navigation et en métallurgie. Les Kalars sont un peuple assez violent et très porté sur le piratage des mers et des côtes avoisinantes. Ils prient leurs anciens héros ou conquérants et sont très près de la cité-état de Mort-Bourg.

- *Navigation et réparation à -1 pt*

- *Exigence : Porter des pantalons rayés, les hommes doivent porter la moustache*

**Lonvariens :** Les Lonvariens sont des hommes bien particuliers. Derniers descendants d'un peuple dont l'origine remonte à la nuit des temps, ils ont survécu pendant des années, dispersés à travers les gigantesques terres du nouveau continent. Plus petits et plus furtifs que l'homme moyen, ils sont particulièrement matérialistes et capitalistes. Longtemps dispersés dans le continent, ils ont su se tailler un territoire de choix un peu avant le grand Exode et ont accueilli avec amitié le Peuple du Tribun de Dieu lors de l'Exode. Très solidaires entre eux et riches, ils possèdent une grande part du pouvoir économique et politique.

- *2 sec au pickpocket*

- *Exigence : Porter un chapeau extravagant*

**Elendhels :** Peu nombreux à cause de l'origine de leur naissance, les Elendhels sont le résultat d'un contact entre les hommes et une race mystérieuse au passé oublié. Ils possèdent ainsi une faible partie des grands pouvoirs de cette race mythique. Ils vivent le plus souvent en petites communautés proche de la nature et tentent le plus possible de cacher leurs origines. On les reconnaît à leurs oreilles pointues et ils sont souvent traités en paria.

- *La spécialisation dans les arcs coûte un point de moins*

- *Exigence : Être mince et élancé*

**Gens de l'Ouest :** Vivants en peuplades gérées par quelques chefs de guerres, ils sont des chasseurs-cueilleurs et des agriculteurs. Les gens de l'ouest le résultat d'un choc de culture entre les royaumes civilisés et les terres barbares. Ne voulant rien savoir des sciences ou de la technique, ils demeurent tout de même une force de frappe considérable. Ils habitent le centre ouest du nouveau continent et contrôlent un territoire considérable hors de la juridiction des royaumes environnants.

- *+1 niveau d'endurance accessible à 2pts pour toutes les classes*

- *Force exceptionnelle à un point de moins*

- *- 1 JS*

- *Exigence : Porter de la fourrure, les hommes doivent avoir un barbe et/ou une moustache*

**Mataregh :**

Le peuple Mataregh compte parmi les cultures les plus anciennes du monde. Nul n'est arrivé à estimer l'âge de cette nation désertique, mais elle dépasse largement celle des autres nations du monde. Les Mataregh sont un peuple de marchands, qui visitent régulièrement les nations voisines. Les Mataregh sont de piètres guerriers. Leur religion est très effacée, ainsi que leur culture scientifique et magique. Ils croient en certains esprits du désert et en des forces enfouies. Une croyance commune parmi les Matareghs est qu'ils doivent rester à l'abri dans leur désert jusqu'à ce que les forces d'autrefois reviennent et les appellent à sortir de leur refuge.

- *Sens des affaires et Gestion à -1 pt*
- *Exigence : Porter un turban ou un voile*

**Xaoltan :**

Habitant les menaçantes forêts vierges des Terres Barbares, les Xaoltans sont de fiers descendants des peuples ancestraux du Nouveau Continent. Établis en retrait de la société Tribuntaire, ils vivent en société tribale régie par un système matriarcal. Leur habillement rudimentaire, et leurs agissements quasi-animaux qui en font d'habiles chasseurs. Ils sont peu enclins à établir des liens avec les autres races, particulièrement les Elendhels.

- *Herboristerie et Poisons accessible à tous (+1 niveau, maximum niveau 5 quand même) pour 3 points*
- *Esquive à -2pts*
- *Armure maximale de 2 (Cuir et peaux)*
- *Intolérance à l'alcool (Malus doublés)*
- *Vulnérabilité aux maladies (Effets doublés)*
- *Méconnaissance du commerce (Économie et Fraude inaccessibles)*
- *Exigence : Costume de style Iroquois*

**Urcans :**

Le Peuple d'Urcan habite une lointaine contrée occidentale encore très méconnue des hommes de l'Empire Tribuntaire. Leur civilisation est très bien établie et leurs codes de valeurs et d'éthique sont très élaborés. La droiture, l'honneur et l'esprit militaire sont les valeurs les plus prisées chez ce peuple lointain. Ils n'aiment pas beaucoup les gens sans manières ni les sauvages barbares sans intellect. Leur pays fonctionne selon un système impérial et féodal très ancré dans lequel chaque seigneur possède un pouvoir très influent auprès de ses suivants et ceux-ci préféreront même le suivre plutôt que l'Empereur. Ils ne prient pas de dieu mais sont très portés vers la méditation et le spiritisme.

- *Résistance à la magie à -1 pt.*
- *Exigence : costume de type Asiatique*

**Orog (Joueur Monstre):** Humanoïde dont la taille est comparable aux humains. Leur peau est verte ou rouge. Leur visage est bestial et caractérisé par des canines proéminentes. Leur habillement varie de haillons à des habits bien travaillés selon le rang social de l'individu. Généralement les orogs s'ornent de bouts d'armures trouvés ici et là lors de pillages ou guerres. Porter des pièces d'un ennemi vaincu est un moyen pour le guerrier orog de prouver sa valeur. Les orogs vivent sous terre mais peuvent vivre à l'extérieur. Ils préfèrent l'obscurité aux rayons du soleil. Les sociétés orog sont essentiellement des sociétés où règne la loi du plus fort. Les guerriers et les chamans sont considérés comme des individus de prestige, contrairement au reste du clan.

**Caractéristiques:**

*Points de vie: +1 pc par niveau au lieu de 1 au 3 niveau*

*Armures: Maximum niveau 5*

**Langage:** *Ne parlent que l'Orog, les acolytes et les prêtres peuvent payer 2 pts pour parler le langage courante. Note : il existe un langage Orog de 100 mots pour les Orog seulement.*

**Classes permises:** *Guerrier, Éclaireur, Prêtre, Acolyte*

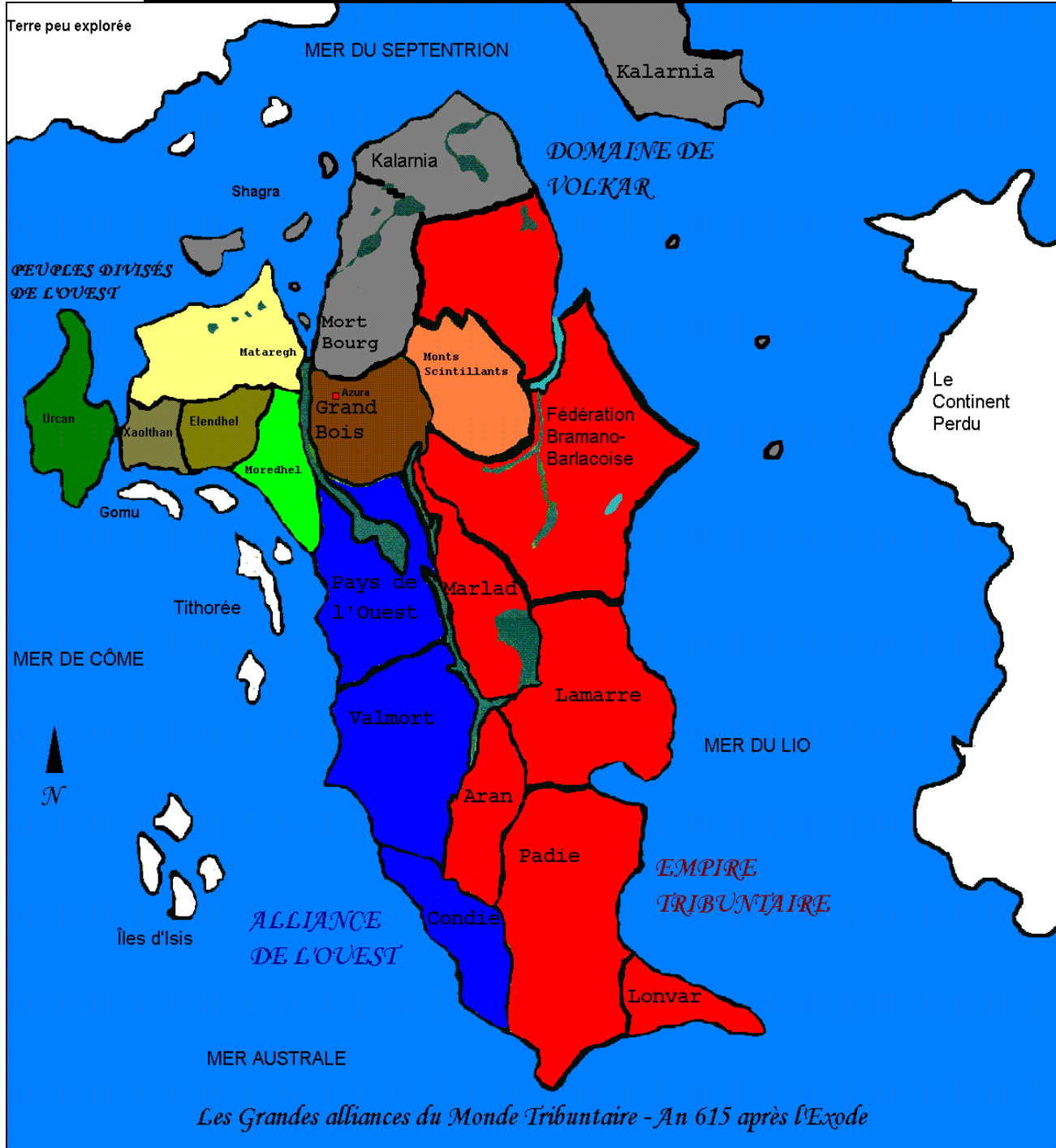
**Compétences spéciales:**

- *Le personnage commence avec 24 pts de personnage*
- *Les orogs perdent 1 EV de moins à chaque mort, pour un minimum de 1*
- *Tolérance aux poisons à - 1 pts*
- *Force exceptionnelle à - 2 pts*
- *Accès a 1 coup de force de plus pour toutes les classes à 4pts*
- *2 js maximum*

**NOTE :** D'autres peuples peuvent venir s'ajouter à cette liste en fonction de l'évolution de la campagne.

**NOTE :** Des descriptions plus poussées des peuples et des races peuvent être obtenues en demandant aux organisateurs ou en consultant le site web de Dernière Alliance.

# Les Alliances du Monde Tribuntaire



## Les classes – Description

Une fois qu'un peuple a été sélectionné pour un personnage, il faut déterminer quelle profession le guide et façonne son existence. C'est le choix le plus important à faire lorsque vous créez votre personnage puisque cela déterminera ce qu'il sera capable et incapable de faire durant sa vie. Alors qu'un personnage peut éventuellement renier son peuple, il ne peut renier sa classe, qui représente sa spécialité dans la vie et ce qu'il a toujours aimé faire. **Il est à noter que ce choix est irréversible.** Si vous jugez que votre personnage par son évolution devrait changer de classe, cela représente que sa vie a été un échec et votre personnage sombre alors dans une grave dépression et disparaît dans les sombres forêts... Vous comprendrez simplement qu'un tel changement n'est pas permis à Dernière Alliance.

Voici donc les descriptions de chacune des classes. Les compétences admissibles à chacune de ces classes sont aux pages suivantes.

**L'Assassin :** Il est un personnage ayant presque complètement rayé la notion de moralité de sa tête afin de mener une vie de meurtres crapuleux. Il est le maître des coups mortels et des poisons qui ne pardonnent pas. Il est aussi très fort pour frapper sans laisser d'indices. Il ne faut pas croire qu'il va servir la mort à quiconque, mais plutôt qu'un contrat est si vite arrivé...

**L'Alchimiste :** Maître incontestable des concoctions de toutes sortes, l'alchimiste est un personnage très scientifique qui fait de la magie par des mélanges souvent miraculeux. Dépendamment de la branche qu'il choisit, il peut aussi bien servir des causes nobles comme la médecine, que de sombres projets tels de lents assassinats par d'horribles poisons. L'alchimiste est souvent un personnage spécialiste du commerce.

**Le Brigand :** Habile combattant ayant développé des talents pour les embuscades et les forfaits malhonnêtes. Le brigand est souvent une brute sans merci qui sait délier les langues. Ces personnes sont aussi très bonnes pour outrepasser les codes d'honneur en employant subtilité et poisons. Le Brigand symbolise aussi un fier-à-bras sans scrupules.

**L'Éclaireur :** Il est un personnage ayant délaissé la vie urbaine au profit d'une vie en nature et de la liberté d'aller où bon lui semble ou bien où il sera mené. C'est un grand voyageur qui adore les contrées sauvages. On fait souvent appel à ses services en tant que traqueur, pisteur, chasseur ou guide.

**Le Guerrier :** Il est d'abord et avant tout un spécialiste des armes. Il aime les combats et c'est d'ailleurs pour cela qu'il en fait sa profession. Un soldat et un mercenaire sont de bons exemples de guerriers. Les plus grands guerriers viennent souvent à aimer les combats et à terroriser leurs adversaires sur les champs de batailles.

**L'Initié :** C'est un personnage affectionnant à la fois le combat et possédant aussi un don marqué pour la magie. Il possède généralement la constitution nécessaire pour les combats corps à corps ainsi que la sagesse pour contrôler les énergies magiques. Moins redoutables que les guerriers et les magiciens dans leurs champs de compétences respectifs, les initiés sont néanmoins des personnages très versatiles au potentiel immense.

**Le Voleur :** Le voleur est celui qui a voué sa vie au crime. Artisan habile et subtil, il peut aller partout où il le désire surtout quand il n'est pas le bienvenue. Cela ne fait pas de lui quelqu'un de fondamentalement mauvais, mais il est certain qu'il est un malfrat selon la loi... Un voleur à la parole fiable est un puissant allié. Mais en existe-t-il seulement un...?

**Le Mage :** Le mage consacre sa vie à étudier la magie et à concocter des potions de toutes sortes au détriment, bien sûr, de son habileté au combat et de ses talents manuels. Il est un passionné des connaissances gardant jalousement son savoir dans un grimoire qu'il traîne toujours sur lui ou qu'il laisse dans un endroit sûr. Un vieux mage est certainement un des meilleurs alliés qui puisse exister.

**Le Sorcier :** Le sorcier pratique un art occulte qui est souvent ostracisé par le peuple. Son occultisme lui permet de pratiquer la nécromancie, l'art d'utiliser les morts, ainsi que la magie agressive. Le Sorcier n'est pas systématiquement un personnage mauvais mais il est toujours très avide de pouvoir et ne tolère en aucun cas que des autorités lui empêchent de pratiquer son art et de faire ses recherches comme bon lui semble. Lorsqu'un puissant sorcier en veut à quelqu'un, mieux vaut s'éloigner de la dite personne.

**Le Moine:** Les Moines sont avant tout des moines religieux ayant voué une grande partie de leur temps à l'étude des sciences et à l'enseignement de celles-ci. Ce sont eux qui enseignent dans les monastères où sont envoyés les plus riches et nobles enfants de l'Empire. Bien qu'ils approfondissent leur foi avec passion, les moines sont aussi versés dans l'art des arcanes magiques et des concoctions de toutes sortes. Leur large champ d'étude les empêche de devenir aussi savants ou pieux que les grands magiciens et les vénérables prêtres, mais ils sont d'une grande versatilité.

**L'Acolyte :** Il représente tout ce qu'il y a de plus vil, bas et méprisable dans la race humaine. Il se complaît dans la violence et la trahison. L'Acolyte est souvent à la tête d'une secte bien sombre. Il pratique l'art ténébreux des rites et prie très souvent un dieu destructeur et malveillant. Il n'est accompagné que par ses serviteurs ou par des pantins qu'il pourra éliminer après usage. Ce personnage est d'une versatilité incroyable. Ce personnage n'a aucune morale, presque aucune parole et n'agira toujours que s'il y voit un intérêt particulier. Rares sont les acolytes qui survivent longtemps, mais lorsque c'est le cas, des seigneuries entières peuvent souffrir de leur présence.

**Le Prestidigitateur :** Amateur des arts en tout genre, il use de sa magie et de ses talents d'orateur pour agrémenter le monde où il vit. Que se soit bien ou mal, cela importe peu, tant que se soit beau et fait dans les règles de l'art.

**Le Prêtre :** Un prêtre est un digne représentant de l'Entité qu'il vénère. Il possède plusieurs pouvoirs octroyés par Celle-ci pour guider les hommes à travers leur mortalité. Il a pour mission de répandre et de maintenir une vie spirituelle stable dans les diverses populations quelque en soit les moyens utilisés. Contrairement à l'Acolyte, le Prêtre prie une divinité qui cherche à façonner le monde et non le détruire. Le prêtre est une classe difficile à jouer car elle oblige à suivre et à afficher des dogmes et des croyances qui peuvent parfois mettre la vie du prêtre en danger.

**Le Templier :** Le templier est un guerrier vouant sa vie au service d'une Entité. Basant son existence sur les principes rattachés à son culte, il se fait octroyer divers dons pour mener à bien sa quête spirituelle. Il est à noter qu'un templier a souvent tendance à suivre à la lettre des philosophies plus terre à terre, contrairement aux prêtres qui sont généralement plus mystiques. Un Paladin, un Inquisiteur, un chevalier croisé ou un chasseur de vampires sont de bons exemples de templiers.

## **Les classes – Fiches de Classes**

*Classifications des compétences selon la classe du personnage.*

### **L'Assassin**

Points de corps : 4

Attaque sournoise	5pts (4 niveaux)
Crochetage	3pts (3 niveaux)
Mensonge	2pts (3 niveaux)
Pickpocket	2pts (2 niveaux)
Premiers soins	2pts
Déguisement	6pts
Connaissance des points faibles	3pts (5 niveaux)
Trouver les passages secrets	2pts
Poisons	3pts (5 niveaux)
Tolérance à l'alcool	2pts
Tolérance aux Poisons	4pts (2 niveaux)

Niveau d'armure maximum : 2

Spécialisation : Armes à une main + arcs

---

### **Le Voleur**

Points de corps : 4

Artisanat	5pts
Attaque sournoise	5pts (2 niveaux)
Crochetage	3pts (5 niveaux)
Mensonge	2pts (3 niveaux)
Pickpocket	2pts (3 niveaux)
Premiers soins	2pts
Déguisement	6pts
Trouver les passages secrets	2pts (3 niveaux)
Désamorçage	2pts (3 niveaux)
Poisons	3pts (3 niveaux)
Tolérance à l'alcool	2pts
Tolérance aux Poisons	4pts
Lecture des Runes	2pts
Fabrication de faux documents	5pts (2 niveaux)

Niveau d'armure maximum : 2

Spécialisation : Armes à une main + arcs

---

## **Le Brigand**

Points de corps : 6

Ambidextrie	7pts
Force exceptionnelle	10pts
Bouclier	2pts
Coup de force	4pts (2 niveaux)
Endurance	2pts (4 niveaux)
Réparation	3pts
Torture	3pts
Attaque sournoise	5pts (2 niveaux)
Mensonge	2pts (3 niveaux)
Fanatisme	3pts
Coup critique	3pts
Premiers soins	2pts
Poisons	3pts (2 niveaux)
Tolérance à l'alcool	2pts
Tolérance aux Poisons	4pts

Niveau d'armure maximum : 8

Spécialisation : Toutes

---

## **L'Éclaireur**

Points de corps : 5

Ambidextrie	7pts (2 niveaux)
Coup de force	4pts
Endurance	2pts (2 niveaux)
Premiers soins	2pts
Poisons	3pts (3 niveaux)
Herboristerie	3pts (5 niveaux)
Connaissance des points faibles	3pts (5 niveaux)
Tolérance à l'alcool	2pts
Tolérance aux Poisons	4pts (2 niveaux)
Crochetage	3pts (3 niveaux)
Désamorçage	2pts (2 niveaux)
Trouver les passages secrets	2pts (2 niveaux)

Niveau d'armure maximum : 3

Spécialisation : Armes à une main + Arc

---

## **Le Guerrier**

Points de corps : 6

Ambidextrie	7pts (2 niveaux)
Bouclier	2pts
Coup de force	4pts (2 niveaux)
Endurance	2pts (4 niveaux)
Premiers soins	2pts
Réparation	3pts
Tolérance à l'alcool	2pts
Rage	6pts (2 niveaux)
Force exceptionnelle	10pts
Coup critique	3pts (3 niveaux)
Immunité à l'apaisement	3pts

Niveau d'armure maximum : 10

Spécialisation : Toutes

---

## **L'Initié**

Points de corps : 5

Ambidextrie	7pts (2 niveaux)
Arcanes	5pts (5 niveaux)
Coup de force	4pts
Bouclier	2pts
Endurance	2pts (2 niveaux)
Premiers soins	2pts
Force d'esprit	2pts (2 niveaux)
Identification	3pts
Port d'armures lourdes	4pts (2 niveaux)
Lecture des runes	2pts
Langues	2pts (3 niveaux)
Parchemin	4pts
Thaumaturgie	10pts
Réparation	3pts
Tolérance à l'alcool	2pts

Niveau d'armure maximum : 3

Spécialisation : Armes à une main ou bâton + Arc

---

## **Le Mage**

Points de corps : 3

Arcanes	5pts (9 niveaux)
Force d'esprit	2pts (4 niveaux)
Thaumaturgie	10pts
Méditation	5pts
Parchemin	4pts (2 niveaux)
Alchimie	3pts (5 niveaux)
Identification	3pts
Langues	2pts (3 niveaux)
Lecture des runes	2pts
Premiers soins	2pts

Niveau d'armure maximum : 1

Spécialisation : Bâton

---

## **Le Sorcier**

Points de corps : 3

Occultisme	5pts (9 niveaux)
Force d'esprit	2pts (4 niveaux)
Thaumaturgie	10pts
Toucher Vampirique	3pts (2 niveaux)
Parchemin	4pts (2 niveaux)
Contrôle des Morts Vivants	5pts
Fanatisme	3pts
Mensonge	2pts (3 niveaux)
Identification	3pts
Langues	2pts (3 niveaux)
Lecture des runes	2pts
Premiers soins	2pts

Niveau d'armure maximum : 1

Spécialisation : Bâton ou dague

---

## **Le Prestidigitateur**

Points de corps : 4

Arcanes	5pts (5 niveaux)
Force d'esprit	2pts (3 niveaux)
Apaisement	5pts
Discours Captivant	4pts (3 niveaux)
Parchemin	4pts
Esprit insondable	5pts
Identification	3pts
Premiers soins	2pts
Contradiction	4pts (2 niveaux)
Alchimie	3pts (2 niveaux)
Pickpocket	2pts (2 niveaux)
Déguisement	6pts
Crochetage	3pts (2 niveaux)
Trouver les passages secrets	2pts

Niveau d'armure maximum : 3

Spécialisation : Armes courtes + Arc

---

## **L'Alchimiste**

Points de corps : 3

Arcanes	5pts (4 niveaux)
Alchimie	3pts (5 niveaux)
Force d'esprit	2pts (4 niveaux)
Parchemin	4pts (2 niveaux)
Herboristerie	3pts (5 niveaux)
Poisons	3pts (5 niveaux)
Premiers soins	2pts
Langues	2pts (3 niveaux)
Lecture des runes	2pts
Identification	3pts
Tolérance à l'alcool	2pts
Tolérance aux poisons	4pts (2 niveaux)

Niveau d'armure maximum : 1

Spécialisation : Bâton ou armes courtes

---

## **L'Acolyte**

Points de corps : 5

Rituels Acolytes	4pts (5 niveaux)
Fanatisme	3pts
Mensonge	2pts (3 niveaux)
Maladies	2pts (3 niveaux)
Toucher Vampirique	3pts (5 niveaux)
Poisons	3pts (4 niveaux)
Torture	3pts
Immunité aux maladies	4pts
Bouclier	2pts
Force d'esprit	2pts (4 niveaux)
Identification	3pts
Port d'armures lourdes	4pts (2 niveaux)
Lecture des runes	2pts
Langues	2pts (3 niveaux)
Résistance aux charmes	4pts (2 niveaux)
Contrôle des Morts Vivants	5pts

Niveau d'armure maximum : 3

Spécialisation : Lames

---

## **Le Moine**

Points de corps : 4

Arcanes	5pts (4 niveaux)
Foi	5pts (5 niveaux)
Force d'esprit	2pts (4 niveaux)
Parchemin	4pts (2 niveaux)
Prêcher / Prier	5pts
Bénédictioin	2pts
Herboristerie	3pts (3 niveaux)
Premiers soins	2pts
Alchimie	3pts (3 niveaux)
Langues	2pts (3 niveaux)
Lecture des runes	2pts
Identification	3pts

Niveau d'armure maximum : 3

Spécialisation : Contondantes

NOTE : Les Points de Magie du Moine sont déterminés par sa compétence de Foi ou d'Arcanes la plus élevée. Ils ne sont pas cumulatifs.

---

## **Le Templier**

Points de corps : 5

Bouclier	2pts
Coup de force	4pts
Endurance	2pts (4 niveaux)
Fanatisme	3pts
Détection des mensonges	3pts
Torture	3pts
Foi	5pts (3 niveaux)
Force d'esprit	2pts (3 niveaux)
Résistance aux charmes	4pts (2 niveaux)
Immunité aux maladies	4pts
Réparation	3pts
Vade Retro	4pts
Imposition des mains	3pts (5 niveaux)
Bénédiction	2pts
Premiers soins	2pts

Niveau d'armure maximum : 10

Spécialisation : Toutes les armes de corps à corps

---

## **Le Prêtre**

Points de corps : 4

Foi	5pts (7 niveaux)
Force d'esprit	2pts (4 niveaux)
Prêcher / Prier	5pts
Dévotion	10pts
Vade Retro	4pts (3 niveaux)
Bénédiction	2pts
Détection des mensonges	3pts (3 niveaux)
Premiers soins	2pts
Fanatisme	3pts
Identification	3pts
Résistance aux charmes	4pts
Langues	2pts (3 niveaux)
Lecture des runes	2pts
Bouclier	2pts
Port d'armures lourdes	4pts (2 niveaux)

Niveau d'armure maximum : 3

Spécialisation : Contondantes

---

# Les Sphères de Foi

**Sphères de magie majeures pour les Prêtres, les Moines et les Templiers par rapport à un culte choisi :**

## Églises Impériales / Églises de l'Alliance de l'Ouest:

Les 6 Génies :

Église d'Egin : Souffrance/Guérison – Inquisition et Pureté du culte

Église de Thanatos : Vie/Mort -- Vie après la mort et Équilibre

Église de Paymon : Charme/Malédiction – Diplomatie et Jeu de coulisses

Église d'Urieus : Chaos/Malédiction -- Tentation et Chaos

Église d'Amayon : Combat/Protection -- Agression et Protection

Église d'Hora : Végétation/Guérison -- Végétation et Écosystèmes

La Mère église :

Église de Tsadkiel\* : Maîtrise Majeure -- Rassemblement des génies

## Sphères de magie accessibles pour les peuples barbares :

Kalar : Souffrance / Combat -- Adoration des grands héros conquérants

Elendhels : Guérison / Végétation -- Les Grands Elfes Élémentaux

Xaoltan : Végétation / Chaos -- Les esprits de la nature et de la divination

Mataregh : Charme / Mort -- L'art oratoire et le pouvoir des morts

Moredhel : Combat / Mort -- Les puissants ancêtres moredhels

Orogs : Malédiction / Combat -- Les forces de la terre

Urcans\*\* : Maîtrise Majeure -- Méditation

**Sphère mineure :** Les sphères mineures ne peuvent dépasser le troisième niveau de sort sur sept. Tous les prieurs sauf ceux de Tsadkiel et les Urcans ont la sphère de maîtrise en mineure.

**Sphère majeure :** Les sphères majeures ne sont pas limitées en niveaux de sorts.

\*Un prier de Tsadkiel a deux sphères mineures, déterminée selon un des 6 génies de la religion Tribuntaire.

\*\* Un prier Urcan obtient les sphères de Guérison et de Protection en mineures

## Les compétences martiales

Classes	Spécialisation	Arc*
Guerrier	5	5
Brigand	5	5
Templier	5	-
Acolyte	5	-
Éclaireur	6	4
Voleur	7	5
Assassin	7	5
Prestidigitateur	7	5
Prêtre	7	-
Moine	7	-
Mage	8	-
Sorcier	8	-
Initié	6	5
Alchimiste	8	-

\* Comprend les arbalètes.

- Toutes les classes peuvent avoir un bonus maximum de 1 avec une arme donnée sauf les exceptions suivantes:

- Le Guerrier, le Brigand et le Templier peuvent avoir un bonus de 2 avec les armes de corps à corps.

- L'Éclaireur et les Elendhels peuvent avoir un bonus de 2 avec les arcs.

- Le Voleur et l'Assassin peuvent avoir un bonus de 2 avec la dague.

## **Compétences générales**

(Accessibles à tous les personnages)

Destin	6pts
Économie	2pts (3 niveaux)
Escalade	1pts
Esquive	5pts
Expulsion	1pts (accessible si offert)
Fraude	2pts (3 niveaux)
Nage	1pts
Protection Divine	6pts
Résistance a la magie	5pts (2 niveaux)
Régénération	5pts
Vengeance	5pts
Estimation	2pts
Navigateur	4pts (pré-requis : Nage)
Pouce Vert	6pts (pré-requis : Herboristerie niveau 3 ou Poisons niveau 3)
Artiste reconnu	6pts (pré-requis : Discours captivant)
Ingénieur	4pts
Historien	4pts
Astrologie	4pts (pré-requis : Protection Divine)
Explorateur	5pts
Chirurgien	8pts (pré-requis : Premiers soins)
Sens des affaires	5pts (pré-requis : Économie niveau 2)
Gérance	4pts
Mineur	5pts
Forgeron	5pts (pré-requis : Réparation)
Sang noble	5pts (À la création du personnage uniquement)
Connaissance des créatures fantastiques 4pts (pré-requis : 2 langues ou 2 connaissances des points faibles)	
Entraîneur	Spécial – Voir la description

## **Les compétences : Description**

### **Apaisement**

Cette habileté est très utile pour se sortir d'une situation périlleuse. Si certaines personnes en ont après le personnage, celui-ci peut user de son incroyable talent de persuasion pour les calmer. Le joueur doit, durant au moins 5 minutes, parler, conter, chanter, inventer, blaguer ou faire tout acte de ce genre dans le but de relaxer ses agresseurs. S'il n'a pas été interrompu après 5 minutes, le joueur annonce à ses opposants qu'ils n'ont plus le goût de lui faire du mal. Ce changement subit n'est d'aucune de nature magique. Les victimes, après coup, ne trouveront pas par eux-mêmes avoir fait une bêtise car c'est le choix qui leur semblait juste.

### **Ambidextrie**

- 1- Permet de se battre à deux armes, l'une de courte taille obligatoirement, sans pénalité.
- 2- Permet de se battre sans pénalité avec une arme longue dans chaque main.

### **Arcanes**

Réfère au niveau de sorts d'un magicien/sorcier.

### **Artisanat**

Permet de fabriquer des cadenas et des bijoux en employant de l'acier et de la monnaie. Le niveau maximal des cadenas fabricables est égal au niveau de crochetage du personnage. Les bijoux requièrent tous une tige d'acier qui sera perdue par la suite et auront une valeur équivalente en monnaie à la somme investie dans leur fabrication.

Coût des cadenas : 1 tige d'acier pour le premier niveau + 40 Tribuns / niveau supplémentaires

### **Artiste reconnu**

Capacité d'évaluation des œuvres d'art, création d'une œuvre d'art 1x/gn, immunité au discours captivant, +15 Tribuns à chaque GN.

### **Astrologue**

Permet de connaître des faits ou évènements à venir au début du gn.

### **Attaque Sournoise**

- 1- + 2 dmg infligés lors d'une attaque sournoise
- 2- + 4 dmg infligés lors d'une attaque sournoise.
- 3- Rend la victime à 0 pc
- 4- Tue la victime

\*Lire « Attaque Sournoise » dans les règlements sur le combat

### **Bénédiction**

Invoquer sa divinité par une courte prière (5 mots), toucher **son** arme. Permet de frapper Béni. Dure 10 minutes, 1 PM par utilisation. 1x / 10 minute.

### **Bouclier**

Permet l'utilisation d'un bouclier. \*Tailles maximales disponibles en annexe.

### **Chirurgie**

Permet de ramener à la vie quelqu'un qui est mort depuis moins de 10 minutes. Conditions : Le chirurgien doit étendre le corps sur une table, un lit ou une roche plate. Il doit ensuite faire une intervention chirurgicale sur le patient avec des aiguilles, du fil, des bandages et un scalpel. L'intervention doit durer 5 minutes au minimum.

À la fin de l'intervention, jouer à roche-papier ciseau avec le mort.

Chirurgien perd : L'opération a échoué. Patient décédé

Égalité : Patient stabilisé et ravivé mais faible. Le patient restera inconscient 30 minutes avant de pouvoir de quelque manière revenir à 1 PC.

Chirurgien gagne: Le patient reprend conscience dans 1 minute.

### **Connaissance des créatures fantastiques:**

Connaissance des créatures, de leurs faiblesses et de leur utilité.

### **Connaissance des points faibles**

Le personnage connaît très bien l'emplacement des organes vitaux et des artères principales, les techniques de combat et les techniques de fabrication d'armure de ses ennemis. Cette connaissance lui confère un bonus de 1 aux dommages qu'il leur inflige et ce, en tout temps. Chaque niveau permet d'en apprendre plus sur un des groupe suivant.

1-Morts-Vivants – Goules, Zombies, Squelettes, Nécrophages, Seigneurs Noirs

2-Races Indigènes – Matareghs, Xaolthan, Kalars, Moredhels, Urcans

3-Elendhels – Elendhels

4-Humains – Mort-Bourg, Empire Tribuntaire, Alliance de l'Ouest

5-Goblinoides – Orog, gobelins, homme-rats

### **Contradiction**

Cette compétence est utilisable instantanément et immédiatement avant que quelqu'un dise quelque chose. La cible dira alors le contraire de ce qu'elle allait dire. 2 JS sont utilisables. 1x par jour par niveau.

### **Contrôle des morts-vivants**

Contrôle les morts-vivants mineurs (Zombies, goules, nécrophages). Inutilisable si leur créateur est présent.

Coût : 1 PM par mort-vivant contrôlé. Avec un maximum de morts contrôlés simultanément égal au niveau du sorcier ou de l'acolyte.

### **Coup critique**

Ajoute 3 aux dommages. 1x/jour/niveau.

Le joueur doit crier "coup critique" lorsqu'il lance son coup.

On ne peut accomplir un coup critique avec une dague ou une arme de jet.

### **Coup de force**

Le joueur doit crier "coup de force" lorsqu'il lance son coup.

- Si le coup touche l'arme, de l'adversaire, celui-ci est désarmé.
- S'il touche l'adversaire il frappe sans armure.
- Si le coup heurte le bouclier, celui-ci se brise.
- Si l'attaque fend l'air, le coup n'a aucun effet.

On ne peut accomplir un coup de force avec une dague ou une arme de jet. 1x/jour par niveau.

### **Crochetage**

Permet d'ouvrir des serrures. Chaque niveau possède ses combinaisons.

### **Déguisement**

Permet de porter un masque rigide, un deuxième costume, une fausse barbe ou de faux cheveux et de changer sa voix. Il est interdit d'apporter un troisième costume ou d'employer des masques de latex ou souples.

### **Désamorçage**

Permet d'enlever un piège. 1 x donjon/niveau

### **Destin**

Cette compétence est un JS universel. Il permet de sauvegarder un poison, une potion, une herbe, un backstab, un dommage, un sort ou un effet d'une compétence. Peut aussi être employé face à l'Ange de la mort.

Une fois par GN. (Carton Vert)

### **Dévotion**

Augmente la puissance des sorts, voir les parenthèses dans la description des sorts.

### **Détection des mensonges**

Permet de savoir si une affirmation est un mensonge. Un carton de mensonge est utilisable. 2x/jour/niveau.

### **Discours captivant**

Le joueur doit commencer un discours puis annoncer que les gens doivent l'écouter. Les personnes ne sont pas nécessairement en accord avec ce que dit le personnage, mais elles trouvent le discours trop intéressant pour porter attention à autre chose. Cette compétence sert à se faire écouter. Bien sûr, une personne se défendra d'une attaque même si elle subit un discours captivant. Fait effet dans un rayon de 6m autour du joueur. Sauvegarde à 1 JS. 1x/jour/niveau.

### **Économie**

Cette compétence permet au joueur d'augmenter sa fortune en argent de 10% par GN, par niveau de la compétence. Si le joueur ne possède pas de fortune ou peu d'argent, il commence le GN avec un minimum de 5 Tribuns par niveau de la compétence.

### **Endurance**

Bonus de 1 PC à chaque niveau de la compétence.

### **Entraîneurs**

Permet d'acheter des compétences avec de l'argent, le personnage doit avoir accès aux compétences pour pouvoir les acheter. Le coût des compétences est de 100 tribuns par points. On ne peut pas acheter des points manquants pour prendre une compétence.

### **Escalade**

Permet de grimper des murs dans les donjons.

### **Explorateur**

Permet de faire des expéditions terrestres entre les gn

### **Expulsion**

Permet de sortir quelqu'un d'un lieu fermé

### **Esprit insondable**

Le joueur est immunisé à la détection des mensonges. (sauvegarde automatique)

### **Esquive**

Permet de réduire les dégâts d'une arme à 0. L'esquive ne permet pas d'éviter une Attaque sournoise. 2x / jour

### **Estimation**

Le joueur a le droit de demander "hors-jeu" la valeur marchande d'un objet qu'il a pu étudier et toucher durant une trentaine de secondes. Il est possible de savoir si l'objet est "spécial", mais pas de savoir ce qu'il a de "spécial".

**Fabrication de faux documents**

- 1 – Permet de fabriquer des faux laissez-passer, permis, documents d'identités.
- 2 – Permet de fabriquer des faux titres de noblesse, lettres de change, titres de propriété.

Le joueur doit fournir les documents lui-même et c'est à lui de leur donner une allure officielle. Seuls de rares personnages organisateurs ont le pouvoir de déceler officiellement de faux documents s'ils ont belle allure bien entendu.

**Fanatisme**

Le joueur est immunisé à la contrainte sous la torture (mais pas aux dommages). Il n'est donc pas obligé de parler.

**Foi**

Réfère au niveau de sort pour les prieurs.

**Force d'esprit**

- 1- +1 PM
- 2- +2 PM (Cumulatif)
- 3- +3 PM (Cumulatif)
- 4- +4 PM (Cumulatif)

**Force exceptionnelle**

Bonus aux dommages de 1 avec toutes les armes de corps à corps. On peut utiliser cette compétence pour "bousculer" un adversaire, mais on n'est pas Hercule.

**Forgeron**

Permet de forger et de fondre des armes et bouclier en adamantite, permet de réparer 2x plus vite. Pré-requis: réparation

**Fraude**

Cette compétence permet de protéger 40 Tribuns par niveau des effets des taxes et du coût de la vie à la fin de chaque GN.

**Gérance**

Permet d'engager des personnes, mercenaires, assassins, ouvriers, etc.

**Historien**

Permet de poser une question sur l'histoire ancienne par gn

**Identification**

Après un examen de 5 minutes le joueur peut connaître l'utilité d'un objet magique. Le joueur doit aller voir un PNJ pour connaître l'utilité de l'objet.

### **Imposition des mains**

Cette habilité permet de soigner des blessures. Le joueur doit toucher la cible et adresser une courte prière à son Dieu (5 mots). Soigne 1 point de corps par niveau. Coûte 1 PM par point soigné. 1x / 10 minutes.

### **Immunité à l'apaisement**

Le personnage est immunisé à l'apaisement.

### **Immunité aux maladies**

Confère une résistance contre toutes maladies, mais pas contre les malédictions.

### **Ingénieur**

Permet de bâtir un donjon ou une autre structure.

### **Langues**

Avec cette compétence, le joueur peut lire des textes écrits dans des langues moins communes. Lorsqu'il prend la compétence il choisit **UNE** parmi les langues suivante : Instruits (Grandement utilisé par le tribun), Hadathis et Elendhel.

Il est possible de prendre plusieurs fois la compétence pour apprendre plusieurs langues.

### **Lecture des runes**

Seules les personnes possédant les compétences peuvent lire les textes ayant le sigle runique.

### **Maladie**

Doit toucher la victime avec sa main pour lui donner la maladie

1-Grippe: Toutes les sortes de guérisons fonctionnent à la moitié leur effet, arrondi au plus bas. Dure 24 hrs. Coûte 1 PM. 1x / minute

2-Rougeole: -1 PC aux 20 minutes, la victime a des démangeaisons. Dure 24 hrs. Coûte 2 PM. 1x / minute

3-Gastro: Maux de coeur et de ventre fréquents. La victime a -1 aux dmg en mêlée (pour un minimum de un), Perd 2 PC à son maximum. Contagieux lorsque le malade se fait toucher. Dure 24 hrs. Coûte 3 PM. 1x / minute

### **Méditation**

Accélère la reprise des PM. 10 mins redonne la ½ des PM; 20 mins, la totalité.

**Mensonge**

Permet de mentir par-dessus une *détection des mensonges*. Le mensonge est bon à vie contre la personne qui tentait de détecter le mensonge. On doit déchirer un carton pour chaque détection de mensonge.

1 carton par niveau (jaune)

**Mineur**

Donne la langue Orog, double les fioles d'alchimie du joueur.

**Natation**

Permet de nager dans les donjons.

**Navigateur**

Permet de lancer des expéditions maritimes.

**Occultisme**

Réfère au niveau de sorts des sorciers.

**Parchemins**

1- Permet de lire les parchemins de la classe associée. (Voir règles plus loin)

2- Permet d'écrire des parchemins de la classe associée. L'écriture de parchemins possède quelques particularités.

**Il est nécessaire de consulter un PNJ avant d'écrire un parchemin.**

**On doit acheter du papier spécial en-jeu pour faire des parchemins.**

**Port d'armures lourdes**

1- Le joueur peut porter une armure de niveau 5 désormais.

2- Le joueur peut porter une armure de niveau 8 désormais.

**Pouce vert**

Permet d'identifier des plantes inconnues, double les fioles de poison et d'herboristerie niveau 1 à 3 du joueur.

### **Pickpocket**

Le joueur doit saisir l'objet qu'il veut dérober durant X **bonnes** (La valeur de x dépend du niveau de pickpocket.) secondes après quoi l'objet entre en sa possession (s'il est attaché mais qu'il y a possibilité de le détacher ou de le couper aisément, il est possible de le prendre).

S'il est surpris par quelqu'un, il doit déchirer son carton pour passer inaperçu. Si le carton est déchiré, **l'objet n'est pas volé**. L'objet ne doit pas dépasser la taille d'une main. Si un pickpocket est réussi sur une bourse qui est hors-jeu, le pickpocketeur a le droit de choisir une autre bourse du joueur volé, et ce, jusqu'à ce qu'il tombe sur une bourse en jeu. 1 carton peu importe le niveau (rouge).

Niv 1 : 15 sec.

Niv 2 : 10 sec

Niv 3 : 5 sec.

### **Premiers soins**

Le joueur doit, durant une minute, bander et soigner les blessures de quelqu'un. Cela implique que le joueur possède des bandages. Cette compétence arrête le saignement d'une personne inconsciente ou de guérir un membre brisé par un sort (celui-ci doit rester en écharpe pour 10 minutes).

### **Prêcher / Prier**

10 mins redonne la ½ des PM, 20mins, la totalité.

### **Protection Divine**

Le joueur est protégé par la Grande Entité. Il perd 1 de moins d'énergie vitale lorsqu'il meurt. Le serviteur de la mort ne peut attaquer l'âme de joueur.

### **Régénération**

Toutes les récupérations naturelles de points de vie se font au double du rythme habituel. L'inconscience se guérit en 10 min sans premiers soins. Le personnage ne peut mourir au bout de son sang.

### **Réparation**

Le joueur peut réparer une armure au rythme de 1 coup annulé par 5 minutes de travail. Pour réparer une armure, il faut l'enlever complètement et frapper avec un marteau (métal ou mousse) sur une enclume de métal ou de pierre.

En 10 minutes, il peut réparer un bouclier ou une Arme.

### **Résistance à la magie**

Le personnage possédant cette compétence ne croit tellement pas aux effets magiques qu'il bénéficie d'une résistance accrue à ceux-ci. +2 JS / niveau.

## **Rage**

Pour entrer en rage, le personnage doit, durant 30 secondes, faire un tas d'actes plus ou moins bestiaux démontrant clairement qu'il est en train de "capoter" (il ne peut rien faire d'autre pendant ce temps). Après ce temps d'enragement, le personnage entre en rage. Durant la rage, le joueur doit s'acharner sur un ennemi à la fois. Il peut en frapper un autre ou retraître seulement si le premier tombe au combat ou qu'il se sauve et qu'il y a **impossibilité** de le poursuivre. Si le joueur retraite d'un combat ou est dans l'impossibilité de se battre durant plus d'une minute, la rage prend fin automatiquement. Le personnage peut décider de mettre lui-même fin à sa rage.

### **Ajustements:**

- Niveau 1: - Bonus de 1 coup de force durant la rage et de 1 PC au maximum.
- Niveau 2: - Endurance de la douleur. Le personnage est quasi-insensible.
  - Aura d'intimidation, 2 JS pour pouvoir attaquer le personnage en rage.
  - Lorsque le joueur en rage frappe un autre joueur, l'aura de peur est brisée avec ce joueur.

### **Conséquences de la rage:**

- Pénalité de 1 aux dommages à l'attaque, dû à une incroyable fatigue.
- Récupération du point de dmg en 20 minutes consécutives de repos.
- Il ne peut pas entrer de nouveau en rage avant qu'une heure se soit écoulée depuis la fin de la dernière.

## **Résistance aux charmes**

- 1- Si le joueur est charmé, le charme ne dure que la 1/2 du temps.
- 2- Le joueur est immunisé aux charmes.

## **Rituels acolytes**

Réfère au niveau de rituels acolytes pour les acolytes. Donne aussi des PM. Voir page 39.

## **Sens des affaires**

Donne accès aux produits pour avoir un commerce. Ex: vin, biscuit, etc. Donne des contacts avec l'extérieur pour se procurer des produits ou objets.

## **Sang noble**

Le joueur est d'ascendance noble. Il provient d'une famille de petite ou moyenne noblesse. Cela lui donne des contacts avec la noblesse de sa nation d'origine et facilite grandement son intégration au jeu politique. Le joueur doit vérifier avec l'organisateur responsable des inscriptions sa famille de provenance et fabriquer lui-même ses documents officiels. Ces documents ne sont pas volables en jeu. L'aspect crédible de ces documents relève du joueur uniquement.

## **Thaumaturgie**

Augmente la puissance des sorts, voir les parenthèses dans la description des sorts.

### **Tolérance à l'alcool**

1- Le personnage possède une grande résistance face à l'alcool. Il lui faut 2 fois plus d'alcool pour être dans le même état qu'une personne normale. Il sait aussi reconnaître si sa boisson a été trafiquée par un poison.

### **Tolérance aux poisons**

- 1- ½ effet des poisons (temps, dégâts arrondis au plus **haut**)
- 2- immunisé aux poisons.

### **Torture**

Un joueur peut torturer un autre pour lui soutirer de l'information. Il fait subir 1 de dommages aux 5 minutes. Après 15 minutes, donc 3 de dommage, le torturé doit répondre à la question posée par la vérité. La compétence mensonge **ne peut pas** être utilisée pour éviter de parler. Seule la compétence fanatisme permet de ne pas répondre sous la torture.

### **Toucher vampirique**

Le personnage doit toucher une victime qui se verra subir 1 point de dommage par niveau de la compétence. Le joueur est alors soigné du nombre de points de dommages infligés. Le personnage doit remercier son dieu démoniaque par la suite. Coûte 1 PM par point volé. 1x / 10 minutes.

### **Trouver passages secrets**

Permet de découvrir un passage secret dans un donjon. 1x donjon/niveau

### **Vade retro**

- 1- Repousse 1 mort-vivant mineur                      Coût: 1 PM
  - 2- Repousse 1 mort-vivant majeur                    Coût: 2 PM
  - 3- Détruit 1 mort-vivant mineur                    Coût: 2 PM
- \*Le mort-vivant repoussé doit rester à plus de 10m du prêtre durant 5 minutes

### **Vengeance**

Lorsque le joueur décède ou tombe inconscient, il ne se souvient pas des 2 dernières minutes avant son malheur.

## **LISTE DES POISONS**

### **Poison niv 1: Toxine**

Ingéré, 5min avant effet, inflige 4 pts de dégât.

### **Poison niv 2: Venin**

Plaie, 1 dose max, instantané, -2 PC, 1 dose couvre une lame ou 2 pointes de flèches

### **Poison niv 3: Chloroforme**

Humé, 1 minute, sommeil 2 min.

### **Poison niv 4: Enduit d'agonie**

Plaie, -1 PC aux 5 min jusqu'à la mort.

### **Poison niv 5: Mort Subite**

Ingéré, 15 minutes, le personnage fait un arrêt cardiaque subit et décède.

**Pour les poisons niveaux 1 à 5, toute baie fait l'affaire**

## **LISTE DES HERBES :**

### **Herbes niv 1 : Fortifiant**

Ingéré, 2 minutes avant effet, soigne 3 PC

### **Herbes niv 2 : Filtre de vérité**

Ingéré, instantané, le personnage ne peut mentir durant les 10 prochaines minutes

### **Herbes Niv 3 : Remède**

Ingéré, 5 minutes avant effet, Guérit **une** maladie **ou un** poison

### **Herbes niv 4 : Ressourçant**

Ingéré, 5 minutes avant effet, redonne tous les PM

### **Herbes niv 5 : Filtre du sixième sens**

Ingéré, instantané, donne un jet de Destin pour les 20 prochaines minutes

**Herbes 1 à 5, fleurs de toute couleur**

## **LISTE DES POTIONS ALCHIMIQUES :**

### **Alchimie Niv 1: Élixir d'évaporation**

Ingéré, attente de 1 minute, forme ectoplasmique pour 10 minutes

### **Alchimie Niv 2: Huile d'enchantement**

Appliquée sur une arme, cette huile la rend magique pour 10 minutes sans bonus supplémentaire au dégât.

### **Alchimie Niv 3: Élixir du héros**

Ingéré, attente de 1 minute, + 5 PC (peut dépasser le maximum), +1 aux dommages, dure 10 minutes

### **Alchimie niv 4: Enduit de Résistance:**

Appliqué sur la peau, Instantané, Immunise à tous les nouveaux sorts lancés vers le personnage, y compris les bénéfiques, pour 10 minutes. Le personnage ne peut lancer de sort durant ces 10 minutes.

### **Alchimie niv 5: Élixir de jouvence**

Retranche un niveau d'âge dans le calcul de l'énergie vitale.

### **Alchimie 1 à 4: Pierres de couleur**

**Alchimie 5: Pierre très précieuse** (Valeur 50 Tribuns)

\*D'autres recettes de potion peuvent être découvertes sur le jeu dans des ouvrages spécialisés.

## **Utilisation des poisons, des herbes et de l'alchimie :**

Ceux qui possèdent les compétences de poison, herboristerie ou d'alchimie doivent trouver les éléments associés à leur compétence dans la forêt. Une fois l'élément trouvé, le personnage doit échanger son élément contre une concoction au PNJ attitré. Seules ces concoctions sont utilisables. Les joueurs reçoivent une fiole de chaque niveau de compétence qu'ils possèdent, ils les font remplir en échange d'éléments.

## Changer de niveau

Après chaque GN, des points d'expérience sont attribués aux personnages. Le nombre de base est **6**. Ce nombre est modifiable à la baisse si le joueur n'a pas bien joué son personnage. L'inverse est aussi bon. Certains effets pouvant survenir durant le jeu peuvent aussi modifier le nombre de pts d'expérience obtenus. Ces cas sont cependant exceptionnels.

Les pts sont dépensés au début de chaque GN pour obtenir de nouvelles compétences. Par contre, **un seul niveau d'une compétence peut être appris par GN**. Les points peuvent être conservés pour des dépenses futures.

Les différentes considérations ci-dessous s'appliquent aussi lorsqu'un niveau est gagné. Le niveau d'un personnage est obtenu par le calcul suivant :  
**(Pts d'expérience total / 6)(arrondi au plus bas) – 1**

Les **taxes** : Après chaque GN, un % de la somme **en argent** que le joueur a économisé lui est amputé, seule la compétence de fraude peut éviter cette diminution. Le % est voté par le conseil à chaque GN.

## L'évolution des PM

(selon le niveau d'Arcane, d'Occultisme, de foi ou de Rituels Acolytes)

NV de compétence	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PM	3	6	9	12	15	18	21	24	27

## L'évolution des PC

Niveau du personnage		3	6	9	12	15
Bonus de PC au nombre de départ(non-cumul.)		+1	+2	+3	+4	+5

## L'évolution des JS

Niveau du personnage	1	3	5	7	9	11	13	15
JS de base	1	2	3	4	5	6	7	8

**\*\* Si un joueur change pour un autre personnage il recommence avec 18 pts.**

## **Jets de sauvegarde**

Les jets de sauvegarde servent à résister aux effets magiques. Lorsqu'un sort est lancé sur une cible, celle-ci peut lui opposer des jets de sauvegarde. Le nombre de JS devant être utilisés pour résister efficacement est indiqué par celui qui lance le sort. Il est à noter que certains sorts ne peuvent être sauvegardés.

### Effet :

Si le joueur paie le nombre de JS mentionné, le sort est ANNULÉ.

Lorsqu'un sort est sauvegardé, le personnage sauvegarde automatiquement et gratuitement le même sort provenant du même lanceur pour les 10 prochaines minutes.

## **Âge du personnage et énergie vitale**

Les personnages commencent chaque GN avec un nombre pré-défini d'énergie vitale déterminé selon leur âge. Lorsqu'un personnage meurt, il va voir l'ange de la mort qui lui retire de l'énergie vitale. (Voir la section règlements *La vie et la mort*)

Les personnages niveau 1 sont des personnages jeunes et fougueux. À mesure que les Grandeur Nature passent, ils vieillissent et s'approchent de leur mort. Les personnages plus vieux ont donc de moins en moins d'énergie vitale au début du GN. Il est possible pour les personnages de ralentir le processus de vieillissement ou même de rajeunir, comme il est possible de vieillir prématurément.

L'âge est calculé en niveau d'âge, équivalent au niveau du personnage +/- les sorts et compétences utilisés pour modifier l'âge.

La jeunesse est le bien le plus précieux que vous pouvez posséder.

**SECTION**  
**RÈGLEMENTS**  
**À LIRE ATTENTIVEMENT**



**GRANDEUR NATURE**  
**DERNIÈRE ALLIANCE**

## Utilisation de la Magie

### **Lancer un sort:**

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.

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.**

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.

- 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.

**Incantations :** 5 mots + 2 par niveau du sort

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

### **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'*arcanes* 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.

## Apprendre des 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.**

## Le combat

Il y a 5 types de dommages des armes

- Normal (ne pas le dire... Toute arme fait ce type de dommage)
- \*- Magique (Tout dmg causé par un sort ou une arme enchantée)
- \*- Béni (Certains enchantements permettent ce type)
- \*- Sans armure (Les dmg reçus ne brisent pas l'armure, que la personne)
- \*- Poison ( Les dmg reçus passe 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:**

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**.

**N.B.** Les "Attaques sournoises de front" ne font pas partie officiellement des règles. Cela veut dire qu'un joueur qui en subit une est libre de l'accepter ou de le refuser. Ceci est dans le but d'ajouter du roleplay en évitant l'abus. **C'est la victime qui décide de la jouer ou pas.**

### **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**.

### **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.

## **Armures et PC**

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 ». 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*.

## **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, son arme ou son bouclier** en situation de combat.

Une façon de signaler à un adversaire que vous l'invitez à un combat physique vous sera transmise lors du rassemblement au début de l'activité.

Il ne peut jamais y avoir plus que 2 personnes impliquées dans un combat physique pour des raisons de sécurité.

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

## 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.**

## 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). **Spécifications pour la fabrication en annexe.**

## 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 bander par quelqu'un ayant la compétence de *premiers soins*. Dans ce cas, la conscience est retrouvée 10 minutes après.

Une fois mort, 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.**

- Lorsque l'on meurt ou tombe inconscient, on oublie les 10 dernières minutes avant le moment de la mort ou de l'inconscience.
- Lorsque l'on se fait endormir (sommeil), on n'oublie **que la dernière minute**.
- Lorsque vous mourrez, vous perdez une quantité énergie vitale déterminée par un serviteur de la mort.
- Si votre personnage perd toute son énergie vitale, il ne reviendra pas au prochain GN.
- Si votre personnage passe sous la barre des -4 EV, il est possible qu'un organisateur vous demande de changer de personnage durant le GN.

### **Récupération des Points de corps**

Au repos, la récupération des PC se fait au rythme de: la moitié du total 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. Un membre brisé par un sort ne se répare pas par du repos sans application des premiers soins.

### 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.

## Règlements Généraux

### La magie

Il y a 4 types d'enchantelements bénéfiques différents:

- 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*).

Advenait qu'un enchantement est 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.

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.

#### **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.

#### **Les Charms :**

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

## 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 doivent trouver les éléments dans la forêt. Une fois l'élément trouvé, le personnage doit échanger son élément contre une concoction au PNJ attitré. Seules ces concoctions sont utilisables.
- Les fausses fleurs, baies et les roches 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 votre 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. **Cependant, toutes les personnes se trouvant à l'extérieur des tentes sont en jeu.**
- Les drogues en tout genre sont interdites sur le lieu de l'activité. Toute personne ayant été prise en train de consommer ou sous l'effet évident de la consommation sera expulsée du terrain, et ce, sans remboursement. **\*Règlement sur l'alcool en annexe.**
- **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.**
- Un joueur qui ne dort pas sur le terrain en jeu peut se voir confisquer ses possessions en jeu à tout moment par un organisateur si celui-ci juge qu'il les aurait perdues.
- 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.
- Il est interdit d'introduire des objets non approuvés par DA en jeu.
- Les fioles de potions identifiées seulement par un niveau ne peuvent pas être volées ou données. Il est permis par contre d'administrer le contenu des fioles à autrui. Les fioles dont l'effet est identifié (ex. Invisibilité) sont volables en tout temps.
- 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. Le masque est par contre permis lorsqu'il fait partie du costume de base du personnage et qu'il est porté en permanence.

## Annexe 1 - Abréviations

Dmg	Domage(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 2010. Faites-en bon usage.

Jean-François Aubin - Inscriptions - [jeff@dernierealliance.com](mailto:jeff@dernierealliance.com)

François Beauchemin - Webmestre - [francois@dernierealliance.com](mailto:francois@dernierealliance.com)

François-Olivier Bouchard - Président - [fo@dernierealliance.com](mailto:fo@dernierealliance.com)

Cynthia Gendro – Scénographie - [cynthia@dernierealliance.com](mailto:cynthia@dernierealliance.com)

Philippe Kirouac - Vice-président et comptabilité - [philippe@dernierealliance.com](mailto:philippe@dernierealliance.com)

Éric Lecours - Ambiance - [eric@dernierealliance.com](mailto:eric@dernierealliance.com)

Olivier Perron - Matériel et Trésorier - [olivier@dernierealliance.com](mailto:olivier@dernierealliance.com)

Hubert Roy-Gosselin - Relationniste - [hubert@dernierealliance.com](mailto:hubert@dernierealliance.com)

Guillaume Ruel - Secrétaire - [guillaume@dernierealliance.com](mailto:guillaume@dernierealliance.com)

## **Annexe 3 – Spécifications pour les armes et boucliers**

### **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 au décorum pourrait être refusé à la discrétion des organisateurs.

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. Ceci est très dangereux et nous sommes en GN pour avoir du plaisir, pas se faire fracturer le visage. Expulsion très plausible 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.

# Armes

## Sécurité :

**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 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.

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

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.

## Longueur :

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

Longueur d'environ 2 pieds : Épée courte

Longueur 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", les cubes d'acier à la Final Fantasy XXVI sont fortement déconseillés car ils nuisent au décorum réaliste.

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

## Manche de hache ou de 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

#### ANNEXE 4 : DROGUES, ALCOOL ET FEUX

- Il va sans dire que les drogues illicites sont formellement interdites au Grandeur Nature Dernière Alliance comme partout ailleurs dans la société. Un participant pris entrain de consommer, en possession ou sous l'influence de drogues se verra EXPULSÉ sur le champ.

- **Les seuls types de boissons alcoolisées permises sont les boissons à faible teneur (1% ou moins).** Un participant consommant de l'alcool à plus forte teneur pourra être EXPULSÉ sur le champ.

- 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.

- La vue de bouteilles de bière et de canettes de 0.5 est interdite sur le terrain. L'alcool devra être consommée dans un récipient autre (buck, tasse, verre, coupe) décorum et les bouteilles et canettes doivent être rangées immédiatement après avoir été ouvertes. Une canette ou une bouteille qui traîne pourra entraîner de lourdes conséquences à son propriétaire, particulièrement si elle est brisée.

- Il est strictement INTERDIT de consommer de l'alcool pour tous les participants mineurs. Si un participant mineur est pris entrain 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.

- Aucun feu ne doit être allumé en dehors des ronds de feu autorisés par les organisateurs.

- Aucun flamme ne doit être allumée dans une tente.

- Aucune torche ne doit être déplacée.

**- L'organisation fournit toutes les torches et autre éclairage sur le terrain. Il est ABSOLUMENT interdit d'en apporter.**

- Aucun mégot de cigarette ne devra être jeté au sol.

**- On demande une attention particulière avec toute source de flamme dans les sapinières et les pépinières !**

CES RÉGLEMENTS SERONT SOLIDEMENT APPLIQUÉS ET SONT NÉCESSAIRES POUR GARANTIR LA SÉCURITÉ DES PARTICIPANTS

## ANNEXE 5 - 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