

# ***Livre des joueurs***



## ***Grandeur Nature Phoenix***

***Version : 2018***

Utilisation limitée au Grandeur Nature Phoenix

# *Table des matières*

Introduction.....	2
Avertissements.....	2
Le jeu de rôle / Rôle-Play (RP).....	2
Organisateurs et animateurs.....	3
Le hors-jeu.....	3
Le combat.....	3
Les conditions physiques.....	3
Les types de dégâts.....	4
Les points de vie * .....	4
La mort & les points de destin.....	4
Les points d'expérience.....	5
La fouille.....	5
Maniement des armes.....	7
Longueur des armes.....	7
Armures.....	8
Compétences.....	8
Combat.....	9
Protection et combat magique * .....	11
Sournoiserie.....	13
Divers.....	14
Médecine.....	15
Emplois.....	16
Règles du vieillissement.....	17
Règles de la magie.....	19
Notes importantes.....	20

# Introduction

**Merci de participer au Grandeur Nature Phoenix!** Les membres du Phoenix voudraient vous remercier de **lire en entier, au moins une fois, ce livre du joueur**. Ce livre vous expliquera les **connaissances de base** pour jouer au GN, tout en ayant du plaisir. Il présente les règles de base, les compétences et les informations importantes au bon déroulement du jeu. **Bonne lecture!**

## Avertissements

Le grandeur nature le Phoenix est un jeu sportif comportant **des risques de blessures** dus à certains aspects du jeu : *l'environnement, les combats, les insectes ainsi que les animaux sauvages*. Un joueur participant au grandeur nature le Phoenix en est conscient et accepte ces risques.

Le joueur accepte qu'il ne peut pas tenir coupable le grandeur nature le Phoenix pour les blessures, bris ou vols d'objets personnels qui pourraient survenir durant le grandeur nature.

Le joueur doit suivre les règles de ce document ainsi que celles dictées sur le terrain sous peine d'expulsion ou de bannissement, et ce, sans remboursement.

**Les personnes jugées dangereuses, ayant une conduite inappropriée, ou causant un bris, ou un vol peuvent être expulsées ou bannies du terrain sans avertissement ni remboursement et peuvent se voir demander de rembourser les frais encourus par les bris.**

## Le jeu de rôle / Rôle-Play (RP)

Le jeu de rôle (RP) est une partie importante et intégrante dans un grandeur nature. Il ne faut toutefois pas être un comédien hors pair pour faire un bon RP. Parfois, de simples silences ou des regards menaçants créent de bonnes ambiances. **En combat, feindre la douleur des coups encaissés** est une excellente manière de bien jouer son rôle. **L'important consiste à rester dans la peau de son personnage** le plus possible en décrochant le moins possible, ce qui crée des hors-jeux. Pour faire un bon RP, on peut aussi tenter d'imaginer le caractère de son personnage, sa psychologie, ses buts, ses manies et aussi se poser des défis en donnant à son personnage des défauts. Au GN le Phoenix, nous encourageons le bon RP en donnant des étoiles de parties (3 étoiles par fin de semaine), comme au hockey.

## ***Organisateurs et animateurs***

Les **DMs**, aussi appelés « maîtres de jeu », sont responsables du bon déroulement du jeu. Les **NPCs** (personnages non-joueurs) sont les animateurs qui assurent le bon déroulement du jeu. **Ils en sont les arbitres** et peuvent imposer des pénalités aux joueurs fautifs. Ils peuvent répondre aux questions des joueurs et les diriger dans la bonne direction.

### ***Le hors-jeu***

Le hors-jeu signifie que le joueur n'est plus dans la peau de son personnage et qu'il ne participe plus, pour le moment du hors-jeu. Le hors-jeu est souvent utilisé afin de donner ou de demander des explications claires pour décrire les effets d'une compétence, d'un sort ou lorsqu'un personnage mort se dirige vers le cimetière. **En combat**, quand une personne demande un hors-jeu pour expliquer les effets d'un sort ou d'une compétence **le temps s'arrête. Aucune action n'est tolérée** jusqu'à ce que le hors-jeu soit levé par celui qui l'a imposé. On ne peut pas attaquer un personnage se trouvant hors jeu. L'abus du hors-jeu n'est pas toléré. Les NPC's peuvent retirer des points d'expériences aux joueurs qui en abuseraient.

### ***Le combat***

**Il est important de retenir les coups pour ne pas blesser les joueurs et les NPC's.** Vous ne ferez pas plus de dégâts en frappant plus fort. **Les coups répétés sans élan (coups-mitraillette) ne sont pas acceptés.** Il faut jouer les combats comme si les armes étaient réelles : elles ont un poids fictif. Pour qu'elles affectent un personnage, il faut un élan réaliste.

### ***Les conditions physiques***

Au cours des affrontements, il se peut que des effets de sorts ou de compétences doivent être expliqués. Pour faciliter la communication, nous demandons aux joueurs de connaître les **conditions les plus courantes pouvant affecter un personnage :**

**Mourant :** Lorsque les dégâts reçus ne justifient pas une mort instantanée, il est possible d'être mourant pour une période de deux minutes maximum. Un mourant ne peut cependant rien faire d'autre que gémir et trembler devant sa mort imminente.

**Inconscient/Endormi :** Sauf avis contraire, se réveille si blessé ou brassé avec force.

**Immobilisé :** Ne peut pas bouger, car ses jambes sont figées pour une raison X.

**Paralysé :** Ne peut pas bouger, mais reste conscient.

**Pétrifié :** Ne peut pas bouger et n'est pas conscient.

**Effrayé :** Veut et doit fuir loin de ce qui l'effraie et s'en cacher si possible.

**Charmé :** Croit que la personne qui l'a charmé est un bon ami et veut l'aider.

**Dominé/possédé :** Doit obéir aux ordres de celui qui le domine.

## ***Les types de dégâts***

Il est possible que des dégâts de types différents vous soient infligés au cours du jeu. Ces types de dégâts ont des particularités propres qu'il est pertinent de connaître.

**Physiques (tranchant, perforant, contondant)** : Ces dégâts ne traversent pas les armures. Certains effets peuvent procurer des résistances contre une catégorie à la fois.

**Élémentaux (de feu, de froid, d'électricité, d'acide)** : Ces dégâts traversent les armures. Certains effets peuvent procurer des résistances contre ceux-ci.

**Magiques (magiques, bénis, maudits)** : Ces dégâts traversent les armures et il est très rare que l'on puisse se protéger contre ceux-ci.

**Autres (de poison, de maladie)** : Ces dégâts affectent directement le corps et doivent être guéris, sinon ils risquent de se répéter et de vous tuer à petit feu.

**\*\*\*Les dégâts de coups de poing ou avec des objets autres que les armes ne font aucun dégât. (Ex : une roche)\*\*\***

## ***Les points de vie \****

Les points de vie sont répartis sur l'ensemble du corps: **torse, bras et jambes**. Chaque partie du corps compte son propre nombre de points de vie. Il est donc possible de perdre un bras tout en restant vivant. Il faut toutefois garder à l'esprit que le personnage souffre de façon RP. Quand un personnage perd un bras, il doit le placer dans son dos et ne peut plus l'utiliser jusqu'à ce que le membre soit guéri. Quand un personnage perd une jambe, il doit poser le genou au sol et ne peut plus utiliser sa jambe jusqu'à ce qu'elle soit guérie. Si un personnage perd tous ses points de vie au torse, il tombe immédiatement et il est mourant (-1 PV).

**\*Les personnages ne peuvent pas avoir plus de 5 points de vie sur l'ensemble du corps (aux membres et au torse) en tout temps.**

## ***La mort & les points de destin***

Lorsqu'un personnage est mort, il doit rester au sol pendant **10 minutes**. Ces 10 minutes représentent le délai que les guérisseurs ont pour trouver et soigner le mort avant que son corps ne se dissipe et que son âme soit acheminée aux abysses puis renvoyée au cimetière. Une fois le délai expiré, **le personnage mort se rend directement au cimetière (de façon hors-jeu) où il doit rester en silence pour 10 autres minutes**. Dans certains cas spécifiés où aucune guérison n'est possible, la mort d'un personnage peut être immédiate, mais celui-ci devra tout de même se rendre au cimetière et attendre 10 minutes avant de réintégrer le jeu. Au total, le joueur peut donc avoir à attendre **entre 10 et 20 minutes** avant de reprendre la partie. Lorsqu'un personnage revient à la vie, il n'a qu'**un seul point de vie sur l'ensemble du corps**. (Donc 1 point de vie au torse et 1 sur chaque membre)

**\*\*Tous les personnages vivants regagnent 1 point de vie sur l'ensemble du corps toutes les 10 minutes\*\***

Les **Points de Destin**, eux, représentent **l'âme du personnage**. **Perdre un point de destin** représente un dégât considérable à l'intégrité de l'âme, mais celle-ci dure normalement jusqu'à la perte de **3 points de destin**. Lorsque le dernier est perdu, l'âme ne peut plus s'attacher au corps et elle doit rester dans les abysses. Le joueur doit ensuite **débuter un nouveau personnage**. Il existe des moyens de **regagner un point de destin**, mais il faut le faire avant d'avoir perdu son dernier et il est absolument impossible d'en regagner plus d'un au cours d'une vie.

Pour enlever un point de destin, il faut achever son ennemi vif ou mourant à l'un des endroits désignés pour les exécutions. Il faut annoncer trois fois devant les dieux et les esprits avec une voix ferme et sans hésitation : « *Moi, [Votre nom], j'achève mon ennemi!* »

## ***Les points d'expérience***

Les points d'expérience permettent **l'achat de compétences** pour un personnage. 4 points d'expérience (PX) sont attribués à chaque joueur participant à un GN. Un PX supplémentaire peut être accordé aux joueurs qui aident l'animation à la préparation et au nettoyage du terrain. Il peut également exister d'autres méthodes en jeu de gagner davantage de PX que les joueurs devront découvrir par eux-mêmes.

## ***La fouille***

Tous les personnages peuvent fouiller les corps. Il existe deux manières de fouiller. La première est de fouiller littéralement la personne **tout en étant respectueux de sa personne** et de prendre ce que l'on trouve. **Un joueur préférant ne pas être fouillé littéralement a le droit de refuser à n'importe quel moment**. La deuxième manière consiste à poser une main sur le cadavre et **compter 60 secondes** (le temps de fouille) après quoi le joueur fouillé doit remettre ses possessions à celui ou celle qui l'a fouillé. Les objets visibles (ex: bâton magique, épée magique, etc.) peuvent être pris sans compter le temps de fouille. En revanche, **les objets personnels, comme les costumes et les armes personnelles, ne peuvent pas être pris**.

# **Création de personnages**

Pour la création d'un personnage, commencez par visualiser quel type de personnage vous voulez incarner. Ensuite, choisissez le nom de votre personnage. Par la suite, trouvez la race et le clan qui vous conviennent le mieux :

Les **titres hiérarchiques** ainsi que leurs **bonus** sont acquis en jeu.

## Les Races de base du grandeur nature le Phoenix

### Humain :

40 points d'expérience  
3 points de vie au torse  
2 points de vie aux membres (bras et jambes)

### Elfe :

35 points d'expérience  
2 points de vie au torse  
2 points de vie aux membres (bras et jambes)  
Résistance aux charmes  
Jeunesse éternelle

### Elfe noir :

35 points d'expérience  
2 points de vie au torse  
2 points de vie aux membres (bras et jambes)  
Résistance à la magie  
Jeunesse éternelle

### Orque :

30 points d'expérience  
4 points de vie au torse  
3 points de vie aux membres (bras et jambes)  
Charge  
Volonté de fer

### Gobelin :

35 points d'expérience  
2 points de vie au torse  
2 points de vie aux membres (bras et jambes)  
Résistance aux maladies  
Guérison rapide : regagne 1 PV sur l'ensemble du corps toutes les 5 minutes

### Hybride (Homme-créature):

35 points d'expérience  
2 points de vie au torse  
2 points de vie aux membres (bras et jambes)  
2 caractéristiques de race à déterminer selon le type d'hybride

N.B. : Il est possible de jouer d'autres races avec l'approbation obligatoire des DMs et avec un bon costume. Contactez l'animation avec votre idée avant le GN pour vérifier qu'elle est acceptée dans l'univers de jeu et sous quelles conditions.

## Maniement des armes

Tous les personnages savent manier toutes les armes au dégât minimal. Les armes n'entrant pas dans les catégories de spécialisation suivantes font uniquement 1 dégât sans boni possibles à moins d'avis contraire des DMs.

### Spécialisations d'armes :

Nom de l'arme	Type	Dégât minimum	Coût d'une Spécialisation d'arme en XP	Effet
Dague & Épée courte	T	1	10	+ 1 au dégât
Armes de jet (dagues, shurikens, haches)	P	1		
Épée longue & bâtarde (1 main)	T	1		
Épée longue & bâtarde (2 mains)	T	2		
Épée à deux mains	T	2		
Hache de guerre	T	1		
Hache à deux mains	T	2		
Marteau de guerre & Masse de guerre	C	1		
Marteau à deux mains & Masse à deux mains	C	2		
Lance & Hallebarde	P	2		
Bâton	C	1		
Arc & Arbalète	P	2 *		

Légende des types d'armes : T = Tranchant, P = Perforant, C = Contondant / \*Sans armure

Une spécialisation d'arme ajoute 1 point de dégât à l'attaque.

**NB:** La spécialisation ne peut être prise qu'une fois par arme.

## Longueur des armes

Les mesures inscrites ci-dessous indiquent les longueurs maximales et minimales selon le type d'arme. Ces longueurs couvrent la totalité de l'arme, même l'endroit où elle est tenue.

Type d'arme	Longueur
Dagues et épées courtes	20 cm à 50 cm
Armes moyennes et longues	51 cm à 110 cm
Armes à deux mains	111 cm à 160 cm

\* Toutes les armes dépassant ce barème doivent être approuvées par le Maître de jeu \*

\*\* **Toutes les armes faites à la main doivent être approuvées par le Maître de jeu** \*\*



## Armures

L'armure protège seulement là où elle couvre. Le casque immunise contre la compétence « *Coup assommant* » et le gorget immunise contre la compétence « *Couik*. »

Nom (Type)	Points d'Armure	Point combiné
Cuir léger ou fourrure	1	1
Cuir lourd / Bois / Bamboo	2	1
Cuir clouté	3	1
Cotte de Mailles	4	2
Harnois plein {Full Plate}	5	Maximum de point d'armure totale de 8

**NB:** On peut combiner les armures en portant plusieurs épaisseurs d'armure complète. Pour calculer le bonus total, on garde alors la plus haute protection et on additionne le point combiné de la deuxième armure.

**N.B :** Un gorget doit protéger la gorge sur un minimum de 3 pouces et être fait d'au moins un cuir épais. Les colliers ne comptent pas comme gorget.

**N.B :** L'armure naturelle fait partie d'un personnage et se compte comme des PV. **Ex :** Écailles.

## Compétences

**Important :** Toutes les compétences marquées d'un \* doivent être enseignées en jeu. Elles ne peuvent pas être prises à la création du personnage ou entre les grandeurs nature. Les compétences marquées d'un + peuvent être prises le nombre de fois indiqué à côté de la compétence. Par ailleurs, toutes les compétences ne peuvent être utilisées qu'une fois par combat ou par tranche de 10 minutes (le plus long des deux). Pour ce qui est des décomptes, ils doivent être faits sans bouger et dans sa tête.

Dans un autre ordre d'idées, les **Classes de prestige** et les compétences reliées sont gagnées en jeu. Voici les classes : Paladin, Templier, Officier, Assassin, Destructeur, Ravageur et Ingénieur. Pour de plus amples informations à leur sujet, veuillez consulter le document des classes de prestige.

# Combat

Coût en points d'expérience	Nom de la compétence	Description	Préalable (s)
8	Adrénaline	Permet de continuer le combat jusqu'à la perte de 3 membres.	<b>2 points de vie additionnels</b>
4	Attaque en puissance	<b>Ajoute 1 de dégât</b> au prochain coup. Avec une arme à une main, il faut faire un <b>élan de 180° avec son arme.</b>	3 secondes sans bouger <b>Arme de taille moyenne et +</b>
6	Bris d'armure	Enlève toute la protection que procure l'armure à l'endroit frappé (soit au torse ou à un membre). Pour utiliser cette compétence, il faut passer 3 secondes sans bouger, puis ensuite faire un <b>élan d'au moins 180° avec son arme</b> avant de frapper l'arme de la cible. L'armure doit être réparée par un <b>forgeron.</b>	Spécialisation avec <b>Hache</b> ou <b>Masse</b> ou <b>Marteau</b> + 3 secondes sans bouger
6	Bris de bouclier	Fracasse le bouclier de l'adversaire, celui-ci ne peut plus l'utiliser tant qu'il n'est pas réparé par un <b>forgeron.</b> Pour utiliser cette compétence, il faut passer 3 secondes sans bouger, puis ensuite faire un <b>élan d'au moins 180° avec son arme</b> avant de frapper le bouclier de la cible.	Spécialisation avec une arme contondante (masse ou marteau) + 3 secondes sans bouger
6	Bris de membre	Fracasse le membre de l'adversaire (excluant le torse). Celui-ci ne peut plus l'utiliser tant qu'il n'est pas guéri. Pour utiliser cette compétence, il faut passer 3 secondes sans bouger, puis ensuite faire un <b>élan d'au moins 180° avec son arme</b> avant de frapper un des membres de la cible.	Spécialisation avec <b>l'arme utilisée</b> + 3 secondes sans bouger
8	Force ultime	Permet aux joueurs de faire des actions RP. Par exemple : lever un joueur ou ouvrir des portes. Un cas de Force ultime vs Force ultime peut être réglé par Roche/Papier/Ciseau ou, selon la situation, par un autre moyen comme un bras de fer par exemple.	
4	Combat à deux armes	Permet d'utiliser deux armes en même temps. Une arme dans chaque main.	
6	Cri de guerre	Après avoir poussé un cri de guerre, ajoute + <b>1 de dégât pour 1 coup (non cumulatif)</b>	Cri de 3 secondes
6	Charge	Après avoir crié « Charge! », ajoute + <b>1 de dégât pour 1 coup. (Non cumulatif)</b>	3 pas de course
10	* Charge destructrice	Après avoir crié « Charge destructrice! » et fait les 5 pas de course, permet de briser un bouclier, une armure, un membre, ou de désarmer avec le prochain coup.	<b>Charge</b> + 5 pas de course
8	* Connaissance des créatures	Permet de connaître un point faible sur une créature. (aller voir le DM)	Tenir un recueil (d'écrits et/ou de dessins) sur les créatures
8	*Contourner l'armure	Permet de donner une attaque qui cause des dégâts sans armure	Maître d'armes 3 secondes sans bouger

4	Coup assommant	Permet d'assommer quelqu'un pendant <b>3 min.</b> Il faut frapper <b>délicatement</b> avec le pommeau de l'arme entre les omoplates de la cible. <b>Un casque immunise la cible.</b>	
6	* Désarmement	Désarme l'adversaire en un coup sur l'arme de celui-ci. Pour utiliser cette compétence, il faut passer 3 secondes sans bouger, puis ensuite faire <b>un élan d'au moins 180° avec son arme</b> avant de frapper l'arme de la cible.	<b>Spécialisation avec une arme</b> + 3 secondes sans bouger
6	*Double tir	Permet de tirer deux flèches à la fois.	Spécialisation à l'arc
15	Exécution	Permet d'exécuter un mort ou un condamné. La cible <b>perd 1 Point de Destin. (1 fois par GN)</b> L'exécuteur ne perd pas de point de destin et doit être approuvé par un maître de jeu.	Doit se faire sur un des monuments dédiés à l'Exécution. Crier l'Exécution <b>3 fois</b> en touchant la cible avec l'arme
10	*Position d'attaque	Permet de compter les 3 secondes de Pré-Requis de bris de Bouclier, bris de Membre et ainsi de suite en marchant 3 pas.	N'avoir <b>aucun niveau d'investissement</b> magique, divin, druidique ou shamanique
6	Projection 3 pas	Projette une cible à <b>3 pas.</b>	Spécialisation avec <b>Masse / Marteau / Arme à 2 mains</b> + 3 secondes sans bouger
8	Projection 5 pas	Projette une cible à <b>5 pas.</b>	<b>Force ultime</b> Spécialisation avec <b>Masse / Marteau</b> + 3 secondes sans bouger
4	Maniement du bouclier	Permet d'utiliser un bouclier.	
10	* Maître d'armes	<b>Ajoute la spécialisation à toutes les armes.</b>	2 spécialisations d'armes
6	Robuste	Diminue de moitié les Projections.	<b>Force ultime</b>
4	Sans peur	Résistance à toutes formes de peur.	Gagner une partie de <b>roche/papier/ciseau</b>
6	Mise à terre	Après avoir porté un coup dans les jambes de la cible, celui-ci se met à genoux pour <b>10 secondes.</b>	5 secondes sans bouger
6	*Position ferme	Immunise le joueur aux projections jusqu'à ce que la position soit relâchée.	Doit être effectuée avec un Pavois
4	Saignement	Cause 1 dégât par minute au membre touché. Ne peut pas affecter le torse ou un membre couvert d'une armure. Doit être guéri par un arrêt du sang ou une guérison magique.	Arme tranchante ou percante
12	*Souffrance	Le coup du personnage est si précis que la cible est prise d'une <b>douleur incontrôlable pendant 15 secondes.</b> La cible ne peut que se défendre.	<b>Une Spécialisation d'arme</b> 3 secondes sans bouger
4	Tête dure	Permet de résister à 1 <b>coup assommant</b> mais le personnage aura un mal de tête atroce pendant <b>10 secondes.</b> Le personnage doit se tenir la tête et il ne peut pas se défendre. Le malus de 10 secondes disparaît au premier dégât subit.	<b>Force ultime</b>
6	Tir en puissance	<b>Ajoute 1 point de dégât</b> à la prochaine flèche tirée.	5 secondes sans bouger

6	Tueur de créatures	Permet d'achever une créature sans perdre de point de destin. Fonctionne aussi sur les anges, démons, loups-garous et vampires, mais pas sur les races de base.	Connaissance des créatures
4	Volonté de fer	Permet de dire une fausse réponse pendant les 5 <b>premières minutes</b> de la torture.	

## ***Protection et combat magique \****

\*\*\* Vous ne pouvez prendre qu'une forme de magie et vous ne pouvez pas la jumeler avec une classe prestige\*\*\*

8	Arme enchantée	Permet d'utiliser une arme comme canalisateur de sorts (remplace le sceptre).	Arme forgée en argent
6	Âme pure	Immunité aux sorts qui ramènent le personnage en mort-vivant.	
6	Barrière mentale	Résistance aux sorts de Domination, Possession.	Gagner une partie de <b>roche/papier/ciseau</b>
6	Concentration	Permet de lancer un sort même si le personnage est frappé.	
8	* Confiance Divine	Permet de lancer 2 sorts avant de faire le temps des deux prières additionnées.	<b>Investissement divin Niveau 5</b>
6	*Souillure	Permet à un prêtre de briser le lien entre un ange et son élu dans un rituel de souillure. Permet également de résister à certains pouvoirs angéliques.	Investissement divin niveau 4 Ne pas avoir Exorcisme
4	*Lecture magique	Permet de lire et d'activer un parchemin magique.	<b>Lecture et Écriture</b>
8	Écriture de parchemin	Permet au mage d'instaurer un sort dans un parchemin. Il consomme un point de mana dans le processus. Lui-même ou un autre personnage peut donc l'utiliser s'il possède la compétence Lecture magique. Toutefois les règlements de la magie sont les mêmes et s'appliquent au parchemin. Le mage peut créer un nombre de parchemins égal à son nombre de mana par GN au maximum.	<b>Lecture magique</b> Avoir accès à une École de magie.
8	+++Essence amplifiée	Rajoute 1 mana supplémentaire à la réserve de mana du mage ou du druide. Cette compétence peut être prise un maximum de 3 fois.	Investissement magique ou investissement druidique
8	+++Essence amplifiée	Rajoute 2 mana supplémentaire à la réserve de mana du prêtre ou du chaman. Cette compétence peut être prise un maximum de 3 fois.	Investissement divin ou investissement chamanique
6	*Exorcisme	Permet à un prêtre de briser le lien entre un démon et son hôte dans un rituel d'exorcisme. Permet également de résister à certains pouvoirs démoniaques.	<b>Investissement divin niveau 4</b> Ne pas avoir la compétence <b>Souillure</b>

10	Investissement magique	Permet d'acquérir <b>1 niveau</b> de <b>Magicien</b> et d'apprendre des nouveaux sorts de magie arcane ou d'améliorer ceux déjà connus.	Les niveaux <b>4 et plus</b> doivent être <b>appris en jeu</b> <b>Lecture et Écriture</b>
10	Investissement divin	Permet d'acquérir <b>1 niveau</b> de sort de <b>Prêtre</b> .	Les niveaux <b>4 et plus</b> doivent être <b>appris en jeu</b> <b>Lecture et Écriture</b>
10	Investissement chamanique	Permet d'acquérir <b>1 niveau</b> de sort de <b>Chaman</b> .	Les niveaux <b>4 et plus</b> doivent être <b>appris en jeu</b> <b>Lecture et Écriture</b>
10	Investissement druidique	Permet d'acquérir <b>1 niveau</b> de sort de <b>Druide</b> .	Les niveaux <b>4 et plus</b> doivent être <b>appris en jeu</b> + <b>Lecture et Écriture</b>
10	Jeunesse éternelle	Donne le pouvoir de ne pas vieillir. Immunise donc aux effets de vieillissement.	<b>Investissement druidique</b> <b>niveau 5</b>
6	*Maître de rituel	Augmente considérablement la puissance d'un rituel lorsqu'il y participe.	Une école de magie.
8	Magie de combat	Permet de lancer des sorts tout en se déplaçant.	
6	Résistance magique	Réduit la durée, les dégâts ainsi que la guérison des sorts de moitié ( <b>arrondi à l'unité supérieure</b> ). <b>Ne s'applique pas aux sorts de bonus offensif ou défensif ni aux sorts ayant une durée déterminée (jusqu'au prochain repas, un combat, etc.)</b> .	
6	Résistance surnaturelle	Comme <i>Résistance magique</i> , mais ne réduit pas de moitié les guérisons magiques. <b>Ne s'additionne pas à Résistance magique</b> .	Résistance magique
6	Résistance aux charmes	Résistance aux charmes (pas à la domination ou à la possession).	Gagner une partie de <b>roche/papier/ciseau</b>
4	Résistance au sommeil	Résistance au sommeil.	Gagner une partie de <b>roche/papier/ciseau</b>
6	Résistance aux poisons	Résistance contre les poisons.	Gagner une partie de <b>roche/papier/ciseau</b>
6	Résistance aux maladies	Résistance aux maladies et aux effets physiques de type nausée.	Gagner une partie de roche/papier/ciseau
6	Solution finale	Le chaman utilise son âme pour étirer celle de sa cible. Il sacrifie donc sa vie pour <b>briser les résistances</b> de celle-ci et la rendre vulnérable. Cette discipline ne peut être utilisée <b>qu'une seule fois par jour</b> .	20 secondes de méditation <b>Investissement Shamanique</b> <b>Niveau 5</b>
4	Sceptre de combat	Ajoute 2 pieds au bâton du lanceur de sorts. (Tous sceptres personnalisés seront acceptés pour une longueur maximale de 6 pieds).	
10	Spiritualisme	<b>Enlève 5 minutes au temps de cérémonie chamanique pour récupérer ses sorts.</b>	<b>Investissement chamanique</b> <b>niveau 3</b>

10	Théologie	<b>Enlève 5 minutes au temps de prière du prêtre pour récupérer ses sorts.</b>	<b>Investissement divin niveau 3</b>
6	Vade retro	Permet au prêtre de lancer une énergie positive <b>contre les morts-vivants à sa vue</b> . Le dommage est calculé par le nombre de points de vie sur l'ensemble du corps du prêtre. Le prêtre peut distribuer les dégâts à sa volonté. <b>1 fois par jour.</b>	10 secondes de méditation <b>Investissement divin Niveau 4</b>
6	Résistance à l'oubli	Permet de résister aux effets d'oubli. Ne peut en aucun cas contourner l'oubli relié à la mort.	<b>Gagner un roche/papier/ciseau</b>

## Sournoiserie

8	Attaque dans le dos	Cette attaque sournoise cause <b>X 2 dégâts</b> (Double pour un <b>maximum de 5 points de dégât</b> ).	Avoir une Spécialisation à la <b>dague/épée courte</b> . Frapper dans le dos de l'adversaire
8	Attaque critique	Cette attaque sournoise <b>fait X 2 dégâts sous l'armure</b> / Double pour un <b>maximum de 5 points de dégât</b> .	<b>Attaque dans le dos</b> Frapper dans le dos de l'adversaire
4	Contrefaçon	Permet de copier ou trafiquer des documents importants.	<b>Scribe</b>
10	*Couik	Cette attaque sournoise doit être effectuée à la gorge sans être vue de la cible. <b>Tue en un coup la cible</b> sauf si elle porte un gorget. L'attaque doit se faire avec une dague ou épée courte.	<b>Attaque critique</b>
12	*Coup mortel	Cette attaque sournoise doit être effectuée dans le dos sans être vue de la cible. Tue en 1 coup la cible (0 P.V.) <b>Limite 1 fois par GN</b> . La cible perd <b>1 point de Destin</b> .	<b>Couik</b>
5	Crochetage	Permet de crocheter les serrures simples. Le joueur doit s'informer sur la méthode auprès de l'animation.	<b>Doit avoir des outils de crochetage avec soi.</b>
5	*Crochetage expert	Permet de crocheter les serrures complexe. Le joueur doit s'informer sur la méthode auprès de l'animation.	<b>Crochetage</b>
5	*Crochetage de maître	Permet de crocheter des serrures de maître. Le joueur doit s'informer sur la méthode auprès de l'animation	<b>Crochetage expert</b>
6	Déguisement	Le personnage qui se déguise ne peut être reconnu.	Doit avoir un déguisement convaincant approuvé par les Maîtres de Jeu

6	Feinte macabre	Permet d'arrêter son pouls et de feindre une mort très réaliste pendant 30 secondes.	
10	Fouille rapide	Permet de diminuer le temps de fouille de moitié. (Donc 30 secondes)	
6	Poche profonde	Le joueur adverse doit faire 2 fouilles successives avant de pouvoir prendre les biens du joueur qui détient cette compétence.	Doit avoir différentes poches dans son costume
8	Vol à la tire	Permet de voler un objet dans le butin d'une cible. Pour effectuer un vol, il faut glisser une bille spéciale fournie par l'animation dans le butin en question.	

## Divers

2	Enseignement	Permet d'enseigner une compétence <b>en jeu</b> . L'enseignement doit être <b>approuvé par un M.J.</b> et doit comprendre un mélange <b>d'observation, de théorie et de pratique</b> . Diminue de moitié le coût en XP nécessaire à son apprentissage sauf pour les investissements magiques et celles marquées d'un *	<b>Lecture/Écriture</b> Un enseignement de 30 minutes par point d'expérience requis.
2	Enseignement avancé	Comme <b>Enseignement</b> , mais permet d'enseigner à 2 personnages en même temps.	<b>Enseignement</b>
2	Enseignement de maître	Comme <b>Enseignement</b> , mais permet d'enseigner à 3 personnages en même temps.	<b>Enseignement Avancé</b>
4	++++ Lecture / Écriture	Permet de lire et d'écrire la langue commune ou la langue native du personnage. Prendre plusieurs fois cette compétence permet d'apprendre un nouveau langage parlé et écrit. Cette compétence peut être prise autant de fois que désiré, mais les autres langues doivent être enseignées en jeu.	
6	Marchand d'esclaves	Le Marchand d'esclaves doit <b>capturer un personnage vivant</b> et le <b>garder prisonnier durant 30 minutes</b> . Après ce délai, il peut <b>revendre/offrir</b> son esclave en <b>géopolitique comme main-d'œuvre</b> , réduisant le coût et le temps de construction des bâtiments. N.B : <b>Les personnages capturés doivent être d'un clan différent que celui du Marchand d'esclaves. Un personnage ne peut être fait esclave qu'une seule fois par GN</b>	
4	Martyr	Permet de résister à <b>25 minutes</b> de <b>torture</b> sans avoir à répondre à la question posée. Toutefois, si la torture dure plus de 25 min, le personnage doit y répondre.	

6	Notoriété	Le personnage connaît les codes de la noblesse, il sait se comporter à la manière d'un noble et il est reconnu comme tel. Donne le statut de <b>Noble</b> dans les systèmes de <b>noblesse</b> et donne accès à leurs avantages.	
10	+++Point de vie additionnel	Ajoute <b>1 point de vie</b> sur l'ensemble du corps : <b>membres et torse</b> . La compétence peut être prise <b>3 fois</b> pour un <b>maximum de 5 points au torse et aux membres</b> .	
8	Prise du sommeil	Permet d'endormir une cible pendant <b>3 minutes</b> en lui prenant l'épaule par derrière.	Attaque Critique
2	+++Richesse	Donne des richesses supplémentaires à la création d'un personnage et à tous les GNs.	
6	Scribe	Permet de transcrire des histoires de la bibliothèque. Permet de savoir si un document est contrefait ( <i>contrefaçon</i> ).	<b>Lecture/Écriture</b>
6	Torture	Après avoir été torturée pendant 10 min, la cible doit répondre à une question posée.	

## Médecine

N.B.: Les compétences de Médecine peuvent être utilisées à volonté. C'est-à-dire que la règle d'attendre 10 minutes entre chaque utilisation ne s'applique pas à celles-ci. Par contre, une même compétence ne peut pas être utilisée sur le même personnage dans les 10 minutes.

2	Arrêt du sang	Permet au médecin de stabiliser l'état d'un mort en arrêtant ses hémorragies et en lui administrant des soins. Ramène un joueur qui est à -1 PV à 0 PV. Ceci ne peut redonner aucun point de vie aux membres ni au torse.	30 secondes de soins
4	Premiers secours	Rend <b>1 point de vie</b> sur l'ensemble du corps après <b>3 minutes</b> de soins.	<b>Arrêt du Sang</b> Tissus ou Bandages
6	Médecin	Redonne <b>1 point de vie</b> sur l'ensemble du corps après <b>2 minutes</b> de pansement. L'état de la cible doit être stable (0 point de vie ou plus).	Premiers secours Tissus ou bandages
6	Dernier recours	Redonne <b>2 points de vie</b> sur l'ensemble du corps après <b>2 minutes</b> de pansement. L'état de la cible doit être stable (0 point de vie ou plus).	<b>Médecin</b> Tissus ou bandages
8	*Médecin de Combat	Permet de stabiliser une personne en <b>15 secondes</b> , même en combat.	Médecin
8	*Médecin de combat Avancé	Permet de ramener instantanément un membre cassé à 1 P.V pendant un combat.	Médecin de combat
4	Mouvements libérés	Neutralise et enlève toute forme de paralysie et de pétrification	<b>Médecin</b> <b>1 minute de soins</b>



6	Soin complet	Redonne tous les points de vie sur l'ensemble du corps à la cible après 5 minutes de soins.	<b>Médecin</b> Être sur un territoire contenant un Hôpital
4	Antipoison	Neutralise et enlève toute forme de poison simple ( <b>non magique</b> ) sur une cible.	<b>Médecin</b> Doit donner des soins durant <b>2 minutes consécutives</b>

## Emplois

10	Alchimiste	Permet d'utiliser le laboratoire d'alchimie pour créer des potions magiques.	<b>Lecture/Écriture</b> <b>Herboriste niveau 5</b>
6	*Assistant de Géopolitique	L'assistant a accès aux informations de la géopolitique de tous les territoires, mais il doit aider le MG à la gestion, au bon conseil et à la supervision des affaires géopolitiques. Reçoit un salaire de 10 P.O. par GN directement du MG s'il remplit ses fonctions.	<b>Scribe</b> + Être nommé par le MG
2	Barde et Musicien	Permet d'acquérir la profession de Barde et Musicien.	Un instrument de musique quelconque
4	Bûcheron	Permet d'augmenter le % de force d'extraction de 2% pour le Bois sur un territoire par GN.	
4	Charpentier	Réduit le coût des bâtiments de 5 P.O.	Atelier de bois Géopolitique
4	Chasseur	Permet d'ajouter 100 unités de nourriture (Céréales) sur un territoire par GN.	
4	Cuisinier	Permet d'ajouter 150 unités de nourriture (Céréales) <b>supplémentaires</b> sur un territoire sur lequel un chasseur ou un pêcheur a déjà ajouté 100 unités.	
4	Fermier	Permet d'augmenter le % de force d'extraction de 2% pour les Céréales sur un territoire par GN.	
5	Forgeron	Permet d'acquérir <b>1 niveau</b> de forgeron.	Les Niveaux 2 à 5 doivent être appris en jeu
2	Gardien de Prison	Permet d'ajouter 1% de surveillance sur un territoire à chaque GN.	
1-2-3-4-5 Selon le niveau	Herboriste	Permet d'identifier et de cueillir des plantes, puis de créer des potions non-magiques.	Les niveaux 3 à 5 doivent être appris en jeu
6	Juge	Permet d'ajouter 2% de surveillance sur tous les territoires d'une faction à chaque GN et de porter des jugements officiels au tribunal.	<b>Notoriété</b>
4	Lampiste	Permet d'ajouter 4% de surveillance sur un territoire à chaque GN.	
4	Mineur de pierre	Permet d'augmenter le % de force d'extraction de 2% pour la Pierre sur un territoire par GN.	
4	Mineur d'or	Permet d'augmenter le % de force d'extraction de 2% pour l'Or sur un territoire par GN.	
4	Ouvrier	Permet de contribuer aux constructions d'une faction en géopolitique en tant qu'ouvrier.	
4	Pêcheur	Permet d'ajouter 100 unités de nourriture (Céréales) sur un territoire par GN.	

6	Récolteur de Taxes	Permet d'offrir ses services comme récolteur de taxes à une faction et de demander salaire.	<b>Notoriété</b>
6	Sculpteur	Permet de contribuer aux constructions d'une faction en géopolitique en tant que sculpteur.	Atelier de sculpture
4	Soldat de Garde	Permet d'ajouter 1% de surveillance sur un territoire à chaque GN.	
4	Tanneur	Permet de réparer toute armure de cuir et de fourrure. Prend 10 minutes par pièce.	

## Règles du vieillissement

Tous les nouveaux personnages commencent à l'âge déterminé par le joueur. Pour chaque grandeur nature, le personnage vieillit d'une année. Quand le personnage aura vieilli de 25 ans, il devra rouler un dé à 20 faces et prendre le désavantage correspondant. S'il l'a déjà, il devra rouler de nouveau jusqu'à en obtenir un nouveau.

Un désavantage donne de l'expérience de plus (une seule fois) au joueur malgré le malus RP qu'il lui inflige.

**Le personnage peut prendre des désavantages à la création du personnage pour se donner plus de points d'expérience. L'apparence et le jeu du personnage doivent cependant refléter la vieillesse de celui-ci sans quoi les points pourraient lui être retirés.**

### TABLEAU DE VIEILLISSEMENT

XP supplémentaire	(jet de d20) Nom du désavantage	description
2	(1) Diminution physique	Le personnage perd 1 point de vie sur l'ensemble du corps.
2	(2) Diminution physique	Le personnage perd 1 point de vie sur l'ensemble du corps.
2	(3) Diminution physique	Le personnage perd 1 point de vie sur l'ensemble du corps.
2	(4) Diminution de la force	Le personnage perd 1 point d'attaque.
2	(5) Diminution de la force	Le personnage perd 1 point d'attaque.
2	(6) Diminution de la force	Le personnage perd 1 point d'attaque.

1	(7) Perte d'ouïe	Le personnage a de la difficulté à entendre.
1	(8) Essoufflement	Le personnage ne peut courir plus de 15 secondes et il doit prendre un repos de 1 minute entre chaque course.
1	(9) Mal de dos	Le personnage ne peut qu'utiliser les armes à une main.
1	(10) Mal de genou	Le personnage ne peut faire aucun effort physique lui demandant de monter quelque chose d'abrupt (palissade, montagne, etc.)
1	(11) Peur de la mort	Lorsque le personnage a perdu un membre, il ne veut plus se battre.
1	(12) Perte de concentration	Le personnage doit répéter 2 fois son incantation. En plus, les compétences prennent 2 fois plus de temps de concentration avant d'être utilisées.
1	(13) Membre fragile	Le joueur choisit un membre qui se brisera au moindre coup. Ne peut pas être pris plus d'une fois par membre.
1	(14) Membre fragile	Le joueur choisit un membre qui se brisera au moindre coup. Ne peut pas être pris plus d'une fois par membre.
1	(15) Membre fragile	Le joueur choisit un membre qui se brisera au moindre coup. Ne peut pas être pris plus d'une fois par membre.
2	(16) Intolérance à la douleur	Tous les dégâts de 1 causent 2 de dommage.
1	(17) Sang clair	Lorsque le joueur tombe au combat, il a 5 minutes pour se faire guérir. S'il vient à mourir au bout de son sang, il doit passer 15 minutes au cimetière
1	(18) Intolérance aux armures lourdes	Le personnage ne peut pas porter ou transporter d'armure de métal
1	(19) Intolérance aux boucliers	Le personnage ne peut pas utiliser ou transporter de bouclier
1	(20) Hémophilie	Quand le joueur a un membre brisé, il a un délai de 5 minutes pour se faire guérir par un médecin, sinon le joueur devient mourant -1 PV

## Règles de la magie

1. Après avoir prononcé son incantation, le lanceur de sorts doit aller **toucher sa cible** soit avec **ses mains** ou avec un **sceptre de quatre pieds**. Pour avoir une portée plus longue, le lanceur de sorts doit apprendre la compétence *Sceptre de combat*. Un lanceur de sorts a aussi la possibilité d'utiliser des armes pour canaliser les sorts pour remplacer son sceptre. Pour se faire, il lui faudra apprendre *Arme enchantée* afin d'accomplir un tel exploit.
2. La **magie prend effet sur la cible**, peu importe ce que le lanceur de sort a **touché comme membre ou objet relié à sa cible**. Ex: Bouclier, épée, armure, bras, pied, cheveux, etc. *Attention : Les objets doivent être portés sur la cible au contact de la magie. On ne peut pas lancer un sort une cible en touchant de l'équipement non porté. Ex: L'épée se trouve sur la table de l'auberge et le guerrier (cible) à l'extérieur de l'auberge.*
3. Une fois la **cible touchée**, il faut lui **décrire correctement, clairement**, et le plus **rapidement possible les effets du sort sans créer de hors-jeu**. Ex : « *Immobile 30 secondes.* » « *Sommeil 1 minute* »,
4. Après avoir fait l'incantation, **le lanceur de sort n'a droit qu'à 3 pas pour atteindre sa cible**. Si le lanceur de sort se fait frapper, déplacer ou déconcentrer durant l'incantation, le sort s'annule. Si le lanceur de sorts se déplace pendant l'incantation, le sort s'annule aussi. Pour bénéficier de plus de liberté, il faut apprendre la compétence *Magie de combat*.
5. Quand **une magie est incantée, elle reste emmagasinée** dans le sceptre ou les mains pour la durée d'**un combat (10 minutes)**, ensuite le sceptre se décharge et la magie se dissipe). Un sort à plusieurs cibles reste emmagasiné jusqu'à ce que toutes les cibles soient utilisées (Maximum d'un combat, 10 minutes).
6. Il est **interdit de faire des sorts « mitraillettes »**. Dans un combat, on ne peut pas toucher plusieurs fois de suite une même cible avec le même sort.  
Ex : Un sort à 3 cibles est canalisé dans le sceptre et le lanceur de sorts touche la *cible #1*. Il doit ensuite toucher une cible différente comme la *cible #2*. Ensuite, il peut revenir à la *cible #1* ou toucher une nouvelle *cible (#3)*.  
*Attention : On peut toucher la même cible avec différents sorts (ceci est autorisé, car les sorts sont séparés par une nouvelle incantation.)*

7. **Lorsqu'une magie est emmagasinée** dans un sceptre ou une arme, ces armes et sceptres ne font plus leurs dégâts physiques normaux, **seulement les dégâts magiques**.

Ex : Un sceptre fait 1 *de dégât de base*. Une boule de feu y est canalisée (5 dégâts magiques). Le lanceur de sorts frappe sa cible, elle reçoit 5 *dégâts magiques seulement*. **Les dégâts normaux ne s'additionnent pas aux dégâts créés par un sort.**

## ***Notes importantes***

**Tous les effets de sorts sont annulés après un dégât reçu à l'exception des charmes, dominations, possessions, bonus offensifs et défensifs ainsi que les malus aux dégâts, au maximum de points de vie, etc.**

Ex: Une nausée d'une minute est lancée sur une cible. Celle-ci se fait attaquer après cinq secondes, alors les effets sont annulés au contact. Donc les effets auront duré cinq secondes.

### Conception :

-Olivier Charron  
-Alain De Lafontaine

### Texte :

-Alain De Lafontaine  
-Olivier Charron

### Collaborateurs :

-Jean-Charles Lemieux  
-Francis Faubert

### Correction :

-Mathieu Lapointe  
-Maxime Martineau  
-Alexandre Pineault  
-Elizabeth-Ann Cabana