

RÈGLES GRANDEUR NATURE

Même si l'essentiel du jeu demeure dans l'interprétation du rôle du personnage que l'on a choisi, il reste qu'un minimum de règles doivent gouverner le jeu.

Points d'Endurance et survie

Le personnage incarné par une personne possède un certain nombre de Points d'Endurance. Les armures et les enchantements peuvent contribuer à les augmenter. Lorsque l'on se fait frapper par une arme ou un sortilège offensif, on réduit ses Points d'Endurance. (*Expliquer comment calculer des P.E.*) Si ce chiffre tombe en bas de un (1), on s'écroule inconscient au sol pendant cinq (5) minutes. (Parler du fairplay/tricherie) (Voir sections suivantes).

Les Points d'Endurance peuvent être récupérés en entier en dormant plus de cinq (5) heures ou en faisant appel :

- à la magie prévue à cet effet
- à l'habileté de guérison
- à un objet ayant le pouvoir de guérison

-au sanctuaire du village en priant devant lui cinq (5) minutes

Lorsque l'on tombe inconscient après avoir perdu tous ses Points d'Endurance, **on demeure inanimé cinq (5) minutes pour ensuite se relever avec un seul Point d'Endurance (plus les bonus d'armure). La mémoire de la dernière minute précédant l'inconscience devra être considérée confuse. Il est interdit d'attendre volontairement le réveil de quelqu'un pour l'assommer à nouveau.**

Si un personnage meurt définitivement, lui et celui qui la tué doivent remettre la feuille de joueur du défunt à un animateur. Voici les manières d'éliminer un personnage.

Attaques/habilités de Monstres : Certains monstres peuvent tuer les joueurs.

Poison : Venin (mort dans quinze minutes si aucun contre-poison n'est donné)

Exécution ou Avatar: Il s'agit d'habilités

Assassinat : Il s'agit d'une habilité d'assassin 10^{ème} niveau

Sorts : Certains sorts puissants, mais très rares. (consulter l'érudite)

Pièges : Certains sont mortels

Objets magiques : Certains mentionneront qu'ils ont ce pouvoir

Si on meurt, on doit alors créer un nouveau personnage avec un animateur de la MDJ

Combat

Chaque arme effectue un Dégât prédéterminé, modifié par la magie et les habiletés du personnage. La plupart des armes font 2 dégâts sauf les épées bâtarde (2 dégâts à une main, 3 dégâts à 2 mains) et à 2 mains (3 dégâts) ainsi que les flèches et carreaux (4 dégâts chaque). Au combat, l'assaillant doit annoncer de vive voix les dommages effectués par ses armes, et ce, à chaque impact. Le défenseur doit alors déduire de ses Points d'Endurance les dégâts reçus. Les attaques spéciales doivent aussi être annoncées (ex : trois (3) magiques)

Le port de l'armure peut ajouter des Points d'Endurance.

Lors d'une bataille, les coups doivent être donnés des épaules aux pieds. Les coups portés aux mains ne seront pas comptés. Les coups à la tête ou dans les parties génitales ne seront pas tolérés; le fautif perdra lui-même les points de dégâts et les effets qu'il a portés à son adversaire. Si un organisateur juge que le coup porté est vraiment dangereux, le joueur risque même d'être expulsé. Il faut éviter les coups portés trop fort ou trop rapides. Il ne faut pas oublier qu'une arme authentique est relativement lourde, vous devrez jouer en simulant ce fait.

Pillage/Vol

Lors de la conclusion d'une bataille, le vainqueur peut s'approprier les biens du vaincu. Cependant, pour les bénéfiques du jeu, il doit se limiter à prendre soit la moitié des trésors (écus et gemmes) ou un (1) objet appartenant au blessé, pas plus. Les armures et les costumes ne peuvent toutefois pas être pillés (mais les armes, les boucliers, les casques, les jambières et les bracelets peuvent être pillés). On doit toujours laisser au minimum un (1) objet au choix du vaincu (arme ou autre). En outre, un personnage vaincu ne peut être dépouillé que par une seule personne. **Les objets appartenant aux participants ne peuvent pas être pillés.**

Il est strictement interdit de voler ou emprunter sans consentement des objets ou de l'argent appartenant aux joueurs, aux monstres, aux personnages et aux commerces. Il est défendu de fouiller des sacs ne vous appartenant pas. Seule l'habilité « Subtiliser », que possèdent quelques personnages, permet de voler des objets pouvant être cachés entre deux mains si le voleur pose sa main suffisamment longtemps sur l'objet.

Tchak!

Le " Tchak " est une exclamation qui indique qu'une courte pause est nécessaire pour informer d'une règle, des effets d'un sortilège ou d'une habilité, régler une mésentente, ou pour assurer la sécurité en cas d'accident. On cesse alors toute action et on écoute ce que la personne qui l'a appelée a à dire. Un abus du " TCHAK " sera toutefois passible de pénalité. Certains objets (comme les sacs des animateurs-monstres) sont hors-jeu et il est interdit aux joueurs d'y toucher. **Ne pas se plaindre d'une situation, ne pas s'obstiner constamment et régler les différends après le combat en montrant au besoin votre feuille de joueurs et vos points vie, descriptif d'habilités ou autres.** Ceci nuit énormément, vraiment énormément à se mettre dans la peau des personnages.

Magie

Pour bien comprendre la base du système, il suffit de respecter ceci : lorsque l'incantateur effectue un sortilège, ses pieds doivent être immobilisés, la formule bien articulée et le rituel bien effectués. Le bâton de composante (c'est ce qui indique aux autres qu'un sortilège a été effectué) est brisé au moment du "

TCHAK! ". À ce signal, l'intervenant doit prendre environ dix (10) secondes pour annoncer, s'il y a lieu, l'effet, la durée et la portée du sort (les effets doivent être annoncés seulement si le sortilège affecte une autre personne que celui qui le lance). Finalement, il déclare la fin du " TCHAK! " et le jeu reprend. Les sortilèges utilisables par un personnage sont ceux inscrits dans son livre de magie. Le nombre de sorts qu'il peut effectuer à chaque jour est celui précisé sur sa feuille de joueur. On renouvelle ses sortilèges au début de la journée et aux périodes de repas. (afin de récupérer de nouveaux bâtons, vous devez donner vos bâtons brisés à l'aubergiste). Votre jeu d'acteur doit être réaliste lorsque vous êtes victimes d'un sortilège.

Maîtrise

La maîtrise est un indicatif qui représente la force physique de chaque personnage. Que ce soit pour immobiliser un individu ou transporter quelque chose de lourd, la maîtrise sert à déterminer le résultat de l'effort physique. Par exemple, pour immobiliser un personnage non armé de maîtrise deux (2), un total supérieur est requis (plusieurs personnes peuvent ainsi combiner leur force). On se sert toujours de ses deux (2) mains libres pour user de sa force. Pour maîtriser une personne armée, elle devra d'abord être surprise ou désarmée.

Présence

La présence est la capacité d'une personne à demeurer en contrôle de ses sentiments, ses pulsions, ses désirs... alors que celles-ci menacent de bouleverser un individu dans son intégrité. Il est parfois utile pour contrer les sorts de contrôle mental et certaines habiletés de monstres. On doit donc mentionner son indice de présence lorsqu'une telle situation se produit. La présence est également utile pour ceux ayant l'habileté de contrôle ou de repousser les morts-vivants. Ceux ayant un indice de 5 ou plus peuvent détecter la présence d'un être invisible (à cause des odeurs, bruits et autres) et tenter de combattre la créature invisible les yeux totalement fermés. S'ils ouvrent un œil, ils perdent totalement la trace de la créature invisible.

Habilités

Tous les personnages possèdent des caractéristiques différentes qu'ils peuvent développer au cours de leurs vies. Ils débutent donc avec certaines habiletés qui progressent selon le niveau d'expérience de leurs classes. Les habiletés, le niveau, les points d'endurance ainsi que les indices de présence et de maîtrise actuels du personnage seront entourés au stylo bille et les habiletés non-choisies biffées. Le fonctionnement des habiletés de chaque classe est expliqué au verso de la feuille du joueur. N'improvisez pas les règles, prenez le temps de les lire et de bien les comprendre avec l'aide d'un animateur au besoin. Qu'est-ce qu'un coup critique ? C'est l'amputation d'un membre comme un bras ou une jambe. Qu'est-ce que craque arme ou craque bouclier ? Cela brise votre arme ou bouclier que vous devrez remettre aux monstres qui les rapporteront à un

responsable même s'il s'agit de votre seule arme.

Préparation

Lorsqu'il est exigé, le temps de préparation est toujours de 15 minutes). Dans le but de garder certaines habiletés viables en jeu, on impose au personnage une phase de préparation au lieu de limiter l'habileté à une certaine quantité de fois par jour. Il est demandé au personnage de simuler cette préparation selon la durée de celle-ci en ne se battant pas durant cette période.

Expérience

Les actions et le jeu de rôle des joueurs permettent à leurs personnages de progresser en expérience. Que ce soit par leurs prouesses au combat ou par leurs talents d'interprétation, les joueurs sont évalués pour leur participation et pour leurs efforts à rendre le jeu plus intéressant pour tous. Les points principaux qui seront évalués sont **le respect des règles et des gens, le jeu de rôle, les combats théâtraux (et non pas les coups trop forts, trop rapides et sans style), la gestion de conflit et le port du costume et des accessoires**. L'expérience est calculée en niveaux. Plus un personnage atteint des niveaux supérieurs, plus ses aptitudes n'augmentent.

Certains comportements de joueur peuvent parfois nuire au scénario global comme en gardant secret une information capitale ou en se servant de quelque chose d'illégal pour leur personnage (ex : garder secret un parchemin lisible uniquement à l'aide de vieux commun tout au long de la partie alors que vous ne savez pas ce qu'il y est écrit) Garder un œil ouvert afin d'avoir une vue d'ensemble.

Éparpillez-vous sur le terrain, ne rester pas en groupe de plus de 5 personnes. Plus il y a de joueurs qui s'attaquent à un même monstre, plus celui-ci devient fort et peut même devenir invulnérable s'il est menacé par trop de combattants à la fois. C'est pourquoi alerter le village à chaque fois qu'un monstre apparaît n'est pas la meilleure chose à faire.

N'hésitez pas à nous donner vos récits du dernier GN pour qu'on puisse avoir vos opinions.