

RÈGLES DU GRANDEUR NATURE « HÉROSIA »

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 doit 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. Si ce chiffre tombe en bas de un (1), on s'écroule inconscient au sol pendant cinq (5) minutes.

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 (déterminer au début du GN) en restant cinq (5) minutes au repos (sans faire de combat ou d'habileté)

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 et/ou bonus magique si applicable). 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 ou de lui tendre une embuscade.**

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.

Habilités : Exécution, utilisation de la poudre à canon (boulet de canon), Avatar.

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

Sorts : Certains sorts puissants, mais très rares. (Consulter l'érudit)

Pièges : Certains sont mortels (ex : chute dans un ravin).

Objets magiques : Certains mentionneront qu'ils ont ce pouvoir

Poison* : Venin (mort dans quinze minutes si aucun contrepoison n'est donné)

Certains monstres peuvent empoisonner à plusieurs reprises leur victime pour accélérer l'effet mortel du poison, mais les joueurs n'ont pas cette faculté et leur venin n'est donc pas cumulatif.

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. Les armes de mêlée font tous 2 dégâts sauf les épées bâtarde ou katana (2 dégâts à une main, 3 dégâts à 2 mains) et l'épée 2 mains (3 dégâts). Les flèches et carreaux font 4 dégâts. 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 magiques, trois de glace, deux bénits, trois de feu, etc.) Le port de l'armure peut ajouter des Points d'Endurance (voir ajustement au dos de votre feuille de joueurs si vous avez le droit à l'armure)

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 s'il le frappe sur la tête. 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 et il est interdit de frapper en estoc (frapper avec la pointe d'une arme) sauf s'il s'agit d'une lance en latex approuvée par les organisateurs d'Hérosia. Il ne faut pas oublier qu'une arme authentique est relativement lourde, vous devrez jouer en simulant ce fait. (*Certains personnages ont l'habileté d'attaquer plus rapidement durant un court laps de temps, ils doivent tout de même reculer l'arme d'au moins un pied après chaque coup et ne pas frapper trop fort.*)

Pillage/Vol

Lors de la conclusion d'une bataille, le vainqueur peut s'approprier les biens du vaincu. Cependant, pour les bénéfices 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, les costumes et les objets appartenant aux participants ne peuvent pas être pillés** (mais les armes, les boucliers, les casques, les jambières, les bracelets, les objets magiques, les potions, les parchemins, etc. peuvent être pillés s'ils n'appartiennent pas au joueur dans la vraie vie). 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.

Une personne pillant une victime doit avoir les mains vides et aucun combat ne doit avoir lieu à proximité du pillage (sauf lors de bataille générale où plus de 30 personnes sont impliquées où le pillage est permis). Une victime est considérée comme ayant été pillée si quelqu'un l'a pillé selon les règles ou si quelqu'un a tenté de la piller, mais a été victime d'un piège protégeant l'avoir de la victime. Si un allié pille une personne inconsciente, cela ne protège pas celle-ci d'être pillé à nouveau selon les règles mentionnées ci-dessus. Toute la durée du pillage doit se faire en jeu (ne pas dire « Tchak » et prétendre être hors jeu le temps de la discussion entre pilleur et pillée)

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 dans les 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.

RELIQUE (ARTEFACT) : Les reliques (ou artefacts) sont des objets uniques étant définis comme artefacts. Ces objets peuvent être volés librement, le carton (tag) explicatif de la relique doit rester avec l'objet. On peut piller une relique en plus du pillage normal.

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. Les participants, jeunes et adultes, doivent être le moins souvent possible hors jeu.

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 effectué. 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 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). Les bâtons acquis de manière supplémentaire ne doivent pas être remplacés. Votre jeu d'acteur doit être réaliste lorsque vous êtes victimes d'un sortilège. Un lanceur de sort n'expliquant pas bien l'effet de ses sorts pourrait se voir pénalisé de diverses manières.

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.**

Habiletés

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 leur classe. 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 initialisés par un animateur 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. Un personnage utilisant mal une compétence pourra être pénalisé de diverses manières.

Préparation et « utilisation par jour »

Lorsqu'un temps de préparation est exigé, il 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. L'habileté évasion demande un temps de préparation.

Lorsqu'une habileté réfère à « une fois par jour », celle-ci se renouvelle à chaque période de repas (matin, midi et souper).

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 leur talent

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 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 parfois 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, à moins qu'il ne s'agisse d'une menace majeure.

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

Ces règles sont disponibles en version capsules vidéo sur Youtube (chercher : Adomissile grandeur nature) durée approximative de 20 minutes.