

Guide du débutant

Ce document s'adresse aux personnes qui n'ont jamais fait de Grandeur Nature ou qui veulent venir une petite visite avant de d'investir dans la lecture complète de nos règles. Vous trouverez donc ici un résumé des règles incontournables, un bref résumé du concept de notre monde ainsi que des fiches de personnage préfait complète. Outre ce document, vous devrez toutefois lire les pages « **Présentation** » et « **Qu'est ce qu'un GN** » qui résume les règles de l'activité et le déroulement d'une fin de semaine. De même, ce document représente un résumé très bref de la documentation qui est à votre disposition et donc, nous vous indiquerons où trouver l'information complémentaire à chaque sujet si le cœur vous disait d'en savoir un peu plus !

1. Histoire du monde

Notre monde est constitué de 13 pays luttant continuellement pour prouver la supériorité de leur divinité sur les autres. De ce fait, il y a donc aussi 12 divinité, que l'on nomme *Astrael* (divinité dites bonne qui s'apparent aux anges) ou *Déméphis* (divinité de croyance mauvaise apparenté aux démons) et qui dicte les principes de chacun de nos peuples. Une description de ceux-ci et des peuples plus complète se trouve dans le document « **Les peuples** ».

C'est donc dans ce climat de guerre que chaque pays envoie ses plus valeureux combattants en terre neutre, au centre du monde, pour combattre les autres pays. Nos aventure se déroule donc dans le pays de Turenbard, le 13^e de nos pays, qui à juré au début du monde protégé la balance et l'équilibre au sein du monde.

Déméphis
(Mal)

Maïon

Jézabeth

Maugrim

Rashnou

Forfax

Bélpégor

Astrael
(Bien)

Hadraniel

Sofiel

Abiel

Uziel

Perpétiel

Samiel

Fenryr
Peuple de
Turenbard
(Neutre)

C'est donc là que vous vous trouvez : envoyez par le pays que vous choisirez pour aller combattre en terre neutre pour prouver la supériorité de vos croyances. Ceci se fera par l'accomplissement de quête unique à chaque événement (combattre un autres pays, allez voler la relique de tel autre pays, faire un rituel a votre divinité pour puisez de leur puissance...) qui seront alors amené par l'équipe d'animation ou en complétant l'une des quêtes récurrentes offertes :

- Conserver une relique de votre divinité
- Tuer un ange ou un démon d'une autre divinité
- Remporter le tournoi de gladiateur pendant la pause d'un événement
- Assassiner une personnalité politique ou religieuse d'un autre pays
- Trouver un tube d'Imari (tube en bois noir orné de symboles)

2. Les règles incontournables

Dans cette section se trouve les règles de jeu importantes à savoir de même que les termes employés en jeu.

a. La mort et la vie

La vie d'un personnage en GN est représentée par un nombre de **point de vie**. Tout dépendant du personnage que vous incarnerez, vous aurez un nombre de point de vie différent et pourrez donc résister aux dommages de façon différente.

À chaque fois que vous vous ferez frapper ou que vous recevrez un sort, vous recevrez par la même occasion un nombre de **point de dommage** que vous soustrairez à votre nombre de point de vie :

Mathieu à 18 point de vie de départ. Il décide d'aller combattre un barbare et engage le combat. Le barbare lui assène un coup et lui inflige donc 4 point de dommage. Mathieu a donc maintenant $18-4 = 14$ point de vie restant.

Une fois que votre personnage atteint **0 point de vie**, votre personnage est trop blessé et il tombe inconscient; vous tombez donc sur le sol (sans vous blessez !) et « faite le mort » pendant 10 minutes ou jusqu'à ce qu'une autres personnes viennent vous guérir. Un inconscient ne parle pas, ne bouge pas et n'écoute pas. Une fois le 10 minutes écoulé ou si quelqu'un vous a guérit (la personne vous expliquera alors les détails suivant votre réveil), vous vous réveillez soudainement à **1 point de vie** et

en ayant oublié la dernière scène (qui vous a tuer, pourquoi...). Il vous est ensuite possible de vous guérir avec un bandage ou un sort si vous possédez les compétences ou demandez de l'aide à l'un de vos amis.

Si vous êtes à 0 point de vie, toujours inconscient, et qu'une personne vous approche et vous dit « Je t'achève », votre personnage meurt alors. **La mort** est un événement toutefois assez simple dans un monde médiéval fantastique : chaque personnage reçoit au début de l'événement 10 bâtons de « pop sicle » colorés qui représente le nombre de fois que sa divinité le ramènera à la vie. Attention toutefois, achevé quelqu'un vous coûte aussi une vie et il faut donc le faire avec modération.

Donc, un fois que la personne vous « achève », vous prenez le bâton de votre bourreau, vous donnez l'un de vos bâtons en échange à celui-ci et vous brisez en deux les deux bâtons. Ainsi, chacun, la victime et le bourreau, perdre une chance de vous faire ramener à la vie par votre divinité. Vous devez ensuite attendre 10 minutes, et revenez à la vie avec tout vos point de vie, vos points de magie et vos habilités; vous avez un nouveau corps pour allez vous amusez!

Si votre personnage venait à ne plus avoir **aucun bâton** de vie, soit lorsque vous donnez votre dernier bâton de vie (que se soit en étant bourreau ou victime), votre personnage à atteint la fin de sa vie et ne reviendra plus sur le monde. Vous devez alors attendre 10 minutes et vous diriger vers l'auberge pour rencontrer le marchand. Vous n'êtes plus qu'un esprit durant le trajet et donc personne ne peut vous attaquer. L'animateur qui incarne le marchand vous indiquera ce qui se passe ensuite.

b. Les combats

Un combat est assez simple en générale; toutes les armes font **4 points de dommage** à moins de mention différente par celui qui vous frappe. Il faut toutefois que vous restiez alerte; en effet, il n'est pas rare que durant un combat, votre adversaire vous lance une habileté spéciale, un don ou un sort. Dans ce cas, votre adversaire vous expliquera rapidement les effets et vous devrez vous y plier.

Nous fonctionnons sur un concept de confiance; chaque personne est responsable de compter ses points de vie, faire ses habilités ou ses sorts de façon honnête et en respectant les règles. De la même façon, ne commencez pas à vous chicanez en plein combat sur les effets de tel ou tel sort; si vraiment vous jugez qu'il y a un problème grave, essayez de voir avec l'animation lors d'un temps mort mais continuez le combat en court tel quel.

Si vous désirez portez une armure, qui vous permet d'annuler certain dommage, référez vous au document « *Fonctionnement des combats* » pour comprendre les règles qui s'y rattache.

c. La magie

Dans notre univers, la magie est chose commune et les prêtres ou druides sont capables de lancer des sorts. Sans faire une liste complète des effets de ceux-ci, ils font habituellement une combinaison de point de dommage et d'effet divers (peur, paralysie...). Dans tous les cas, le personnage qui lance un sort doit de vous expliquer l'effet de celui-ci et donc de connaître les effets complets des sorts qu'il peut lancer.

La magie se fait en priant sa divinité de nous accorder un sort, vous entendrez donc toujours un lanceur de sort dire de façon claire et forte sa prière :

*Péripétiel, de ta lumière divine qui guide mes actions, de ton rayonnement qui pourfend la noirceur des cœurs mauvais, accorde-moi ton sort de **guérison**!*

De même, le nombre de sort que vous pouvez lancer est régi par le nombre de point de magie que vous possédez. Un sort de niveau 1 coûte un point de magie à effectuer, un sort de niveau 2 en coûte 2 point de magie, etc....

Si vous planifiez jouer un lanceur de sort (prêtre ou druide), nous vous conseillons fortement de lire les documents de la section « *La magie* » pour bien comprendre la magie et être en mesure d'expliquer vos sorts.

d. Les dons et les habiletés de combats

Si un personnage ne fait pas de magie, il est fort probable qu'il est en contrepartie des dons. Ceux-ci sont des habiletés que vos personnages peuvent utiliser en permanence (dons passifs) ou en utilisant des **points de force** (donc actifs). Les habiletés sont très diverses, de la charge à la fabrication de piège en passant par la guérison des blessures à l'aide de bandage.

L'important c'est de bien connaître les dons que son personnage connaît et de bien calculer ses points de force utilisés lors de l'utilisation de dons actifs. Dans tous les autres cas, votre adversaire se devra de vous expliquer les effets de ses dons et il ne vous est pas nécessaire d'en connaître les effets à l'avance. Pour plus de détails sur les dons offerts ou le fonctionnement en détails, référez-vous à la section « *Les dons* » des règlements.

e. Les lamentations

C'est bien beau avoir des points de forces ou des points de magie, mais qu'est-ce qu'on fait quand on en a plus ? C'est simple, on attend le

passage d'une lamentation! Les lamentations sont des vagues d'énergies positives émanent des dimensions Astrael et Déméphis par le portail. Vous reconnaîtrez le passage d'une lamentation par un feu d'artifice la nuit ou un klaxon de bateau le jour.

Toutefois, vous devez posséder suffisamment de charisme pour que ceux-ci vous affecte. Si vous utilisez un des personnages pré-faits plus bas, les points que vous régénerez à chaque passage de lamentation sont décrits dans la feuille de personnage. Si vous décidez de faire vos propres personnages, il serait judicieux de lire la section sur les points de caractéristiques avant de faire votre choix.

3. Fiches de personnages préfaits

Nous sommes conscients que de créer vos personnages peuvent s'avérer une tâche fastidieuse et vous encourageons fortement à vous inscrire à notre forum pour recevoir toute l'aide nécessaire.

Une fois votre personnage choisit et bien compris, envoyer nous la fiche de personnage dûment rempli (avec vos coordonnées et données personnelles) à :

Abeas_corpus@live.ca

Vous serez ensuite fin prêt à participer sur le forum en jeu et discuter avec les autres membres de votre pays sur le forum.