

Introduction

Bienvenue dans le monde fantastique de la Crypte. Vous venez d'entrer dans un monde où l'imagination est roi. Dans ce guide vous apprendrez tout ce dont vous avez besoin pour participer activement à un Grandeur Nature. Il y a plusieurs types de Grandeur Nature (GN) et il est possible que vous ayez déjà participé à un autre auparavant. En espérant que vous allez trouver une réponse pour chacune de vos questions.

Grandeur Nature et la Crypte

Mais qu'est-ce qu'un Grandeur Nature? Un GN est une activité qui regroupe plusieurs personnes ayant un passe-temps similaire : le médiéval fantastique. Un GN est une activité très enrichissante autant sur le plan de vue physique qu'académique. Pourquoi? Eh bien, c'est très simple. En général, l'activité dure environ 48 heures. Durant ce temps, une personne doit personnifier quelqu'un d'autre dans un monde tout à fait imaginaire. Donc, l'aspect théâtral est très demandé pour une personne et cela permet de pouvoir s'extérioriser d'une nouvelle façon. Les GN permettent en soi de pouvoir faire de nouvelles rencontres, de créer de nouveaux liens et également prendre de l'assurance sur le côté social. Il est évident que l'on ne peut pas faire tout ce que l'on veut et ce guide est là pour vous introduire aux différents aspects du GN. Chaque joueur doit connaître les règlements utilisés par la Crypte et les mettre en application.

Comme mentionné précédemment, un GN se déroule sur un laps de temps de 48 heures. Cette période est divisée en deux segments que l'on appelle scénarios. Donc, chaque scénario dure environ 24 heures. Chacun des segments est planifié d'avance en rapport avec la trame principale de l'histoire, mais le reste est laissé aux interactions faites par les joueurs et les animateurs. Il est possible d'interagir entre deux événements et cela se fait par le biais d'Internet. La Crypte a un site web (<http://lacrypte.ca>) qui contient toutes les informations importantes pour un joueur. Le site web est muni également d'un forum qui permet aux joueurs de pouvoir interagir entre eux entre les divers événements. Vous retrouverez également sur le site web, des liens utiles pour perfectionner votre connaissance de ce monde imaginaire.

Lorsqu'on mentionne que le thème est le médiéval fantastique, cela va de soi que la personne doit se costumer également en conséquence. La première grosse étape pour un joueur est de déterminer ce qu'il désire personnaliser. Par la suite, à partir des caractéristiques qu'il veut que son personnage possède, il décide de la tenue vestimentaire. Afin de pouvoir mieux représenter le tout, on peut comparer la tenue vestimentaire avec celle du XIV^{ème} siècle. Donc, afin de garder une ambiance et un contexte médiéval, tout ce qui représente de la technologie actuelle, à certaines exceptions près, est de préférence à oublier. Il est évident qu'un combattant au temps médiéval ne portait pas une paire d'espadrille Nike avec fluorescent mais plutôt des bottes. Mais ceci n'est qu'un exemple, le sujet va être abordé plus tard dans le guide.

Description technique d'un personnage

Dans cette partie, vous allez apprendre comment créer un personnage. Il y a beaucoup de lecture à faire et surtout des choix souvent difficiles. Tout d'abord, vous devez décider la race que vous voulez incarner. Il est conseillé de lire très attentivement les règles sur les différentes races permises pour ne pas vous tromper et faire un choix éclairé. Par exemple, si vous désirez jouer un goblin, ne vous attendez pas à être aimé par beaucoup, car ils sont vils et mesquins. Il est évident que vous pouvez choisir n'importe quelle race permise, mais il faut garder à l'esprit qu'une personne très grande aurait de la misère à faire croire qu'elle est un nain qui se doit en général d'être petit. Retenez bien qu'il n'est pas interdit d'en jouer un car il un GN est un événement pour s'amuser.

Il est évident que l'on n'aime pas perdre, mais il ne faut pas penser à son personnage comme une feuille de statistiques qu'il faut augmenter à tout prix. Un conseil, essayez de ne pas tomber dans le piège de vouloir toujours plus de pouvoir en contournant les règles ou en étant malhonnête. Alors choisissez la race qui vous sied le mieux et non celle qui représente le plus d'avantage possible.

Après avoir choisi la race, vous allez devoir décider des capacités de votre personnage. Encore là, lisez avec minutie toutes les possibilités qui vous sont offertes et choisissez ce que vous désirez faire. Vous devez garder à l'esprit que votre costume sera lié intimement avec le type de personnage que vous jouerez. Deux types de capacités sont offerts, les habiletés et les compétences. Au début vous ne posséderez que très peu de capacités, mais vous en gagnerez de nouvelles tout au long du cheminement de votre personnage. Votre personnage est pratiquement terminé! Si vous êtes un incantateur, vous allez avoir des sortilèges à mémoriser ou à retranscrire dans un grimoire. Si vous désirez apporter plus de réalisme à votre personnage, il est très fortement suggéré d'écrire une histoire sur la vie passée du personnage. Un document intitulé L'historique de votre personnage pour vous aider dans cette voie. Familiarisez-vous avec les règlements et allez naviguer sur le site Internet où toutes les ressources sont mises à votre disposition.

La progression de votre personnage.

À la création de votre personnage, vous disposez de 20 points de vie, 0 points de magie et 20 points d'expérience à dépenser dans les capacités de votre choix. Par la suite, vous gagnez 4 points d'expérience supplémentaire à chaque fois que vous participez à un scénario (donc 8 pour une fin de semaine complète). Vous ne pouvez acheter de nouvelles capacités qu'entre les événements.

Les costumes

Cette partie est la plus importante lors de la création d'un personnage. Car le costume que vous allez porter va refléter ce que votre personnage représente. Par exemple, il est de coutume qu'un guerrier soit en armure avec un bouclier et une épée. Ce qui est intéressant à la Crypte, s'est qu'ici vous n'êtes nullement limité à normes strictes en matière de costume. Les seules exigences sont que vous vous conformiez à l'époque et que vous ne portiez pas de choses du présent. Les costumes n'ont pas à être ceux provenant d'un magasin de haute couture. Une astuce qui est très utilisée, allez dans des magasins à rabais comme « Le Village des Valeurs » ou un marché aux puces. Vous pourrez alors trouver pleins d'éléments que vous pouvez incorporer à votre costume grâce à un peu d'imagination et quelques efforts. Pour ce qui est des armes qu'un personnage utilise, il y a des règles très spécifiques à ce sujet. Vous ne pouvez pas vous munir de vraies armes pour vous battre, votre sécurité ainsi que celle des autres joueurs est primordiale, ce sont des armes fabriquées en mousse.

Les armes, armures et boucliers

En général, chaque aventurier est muni d'une arme afin de pouvoir se défendre si sa vie est mise en péril. Ces armes doivent être confectionnées par le joueur et doivent se conformer aux règlements en vigueur. Pour plus d'information sur la confection et les dimensions des armes, Consulter les documents « Armes, armures et boucliers » et « La fabrication d'une arme » sur le site web. Si le joueur n'a pas d'arme, il devra en emprunter une d'un ami, LaCrypte ne fait pas la location d'armes.

Si un joueur confectionne une arme et qu'elle ne respecte pas les standards établis, elle est confisquée par les organisateurs et le joueur doit s'en procurer une auprès de la compagnie en défrayant le coût pour le dépôt, qui sera remboursé à la fin de l'activité si l'arme est remise et n'est pas endommagée par rapport à l'état initial. L'arme confisquée vous sera remise à la fin du GN pour que vous l'ajustiez pour l'événement suivant.

Pour le bouclier, le joueur doit absolument le fabriquer en se conformant aux dimensions et à la manière de le fabriquer. Comme référence, voir le document, « Armes, armures et boucliers » sur le site web. En ce qui a trait aux armures, tous les détails sur les types d'armure possibles sont également détaillés dans le document, un point d'armure équivaut à 5 point de vie. Ces points de vie sont les premiers à partir et se regagne automatiquement 20 minutes après un combat. En résumé, seules les armes peuvent être prêtées. Les boucliers et les armures doivent être fabriqués par le joueur se conformant aux règles en vigueur pour assurer la sécurité de tous.

Situations lors d'un Grandeur Nature

Les fractions

Parfois lors de Grandeur Nature, il faut faire des mathématiques. Si une personne est confrontée à un chiffre avec une virgule, il oublie tout simplement la virgule, il prend seulement le chiffre en entier. Par exemple, si vous êtes confrontés à 32,5, vous oubliez le 0,5 et prenez seulement 32. Autrement dit, vous arrondissez toujours à l'entier inférieur.

Les défenses

La plupart des effets offensifs sauf les dégâts normaux et les attaques surprise peuvent être résistés. Pour ça faire, vous devez acheter des habiletés de défense. Il y a trois type de défense : La défense corporelle, réflexe et mentale. Chaque fois que vous achetez une de ses habiletés vous augmentez d'un niveau votre défense correspondante. Pour résister à un effet, il faut que votre niveau de défense correspondante soit égal ou supérieur au niveau du sort. Le niveau de l'habileté ainsi que le type de défense requis doivent être déclaré par celui qui produit l'effet.

Le combat

Lors d'une activité sur une longue période, normalement une personne va être impliquée dans au moins un combat. Qu'est-ce qui se passe concrètement lors d'un combat? Il y a principalement deux données essentielles pour que l'affrontement se passe sans anicroche. Tout d'abord il y a l'armure d'une personne. Pour des questions en rapport avec l'armure accordée pour une situation en particulier, se référer aux règlements sur les armures. En deuxième lieu, il y a les dégâts infligés par l'adversaire. Comment gérer tout ça?

Chaque personnage a une fiche et sur cette dernière, le nombre de points de vie est inscrit. De ce total vous soustrayez la différence entre les dégâts reçus et l'armure que vous avez. Si ça vous semble abstrait, ne vous inquiétez pas, il y a des exemples pour mieux expliquer le tout. Afin de savoir les dégâts reçus, celui qui frappe doit annoncer haut et fort les dégâts qu'il fait. Par exemple, un guerrier qui frappe infligeant 7 points de dégât, doit dire haut, 7 à chaque fois qu'il frappe. Ceci permet à celui qui reçoit les dégâts de savoir quand l'autre le frappe et le total des dégâts qu'il reçoit.

Situation #1 : La personne à l'attaque a une épée longue, l'habileté botte de combat finesse 2 et l'arme longue est son arme de prédilection. Son total de dégât équivaut à 3 (épée longue) + 1 (botte de combat finesse 2) + 1 (spécialisation épée longue) = 5. La personne qui encaisse les dégâts a 20 points de vie, une armure en cuir (1) avec des protections en cuir bras et jambes (1) et Esquive I (1), ce qui donne 3. Donc, la personne qui se défend peut recevoir 7 coups au maximum car : $20 \text{ points de vie} + 3 \text{ points d'armure} = 23 \text{ points de vie}$ / $5 = 4 \text{ donc } 4 \times 5 = 20$ donc $23 - 20 = 3$. Il est évident que c'est plus facile sur papier qu'en réel pour compter le tout. Une petite astuce, lorsque vous entendez le premier coup donné par la personne, essayez d'approximer le nombre de coups que vous pouvez

recevoir, comme ça il est beaucoup plus facile de se battre tout en tenant compte de ses points de vie et ça évite la confusion.

Situation #2 : Une personne se fait attaquer par plus d'une personne. Cette situation est beaucoup plus difficile à tenir à jour, puisqu'il faut soustraire de ses points de vie tous les coups reçus. Encore ici on demande que la personne soit juge et approxime le nombre de coups qu'elle peut recevoir. Il est évident que si vous avez 20 points de vie et que l'on vous inflige 8 points de dégât par coup, vous ne tiendrez pas longtemps debout. Si vous êtes encore debout après 5 coups, vous avez mal calculé en se basant sur 20 points de vie. Vous vous devez d'être un bon juge sans toutefois tenter de contourner les règles. Quoi de plus frustrant qu'un ennemi qui ne tombe jamais ou qui prétend qu'il lui reste toujours un point de vie!

Le « sans armure »

Parfois une personne a la capacité de frapper à un endroit tellement précis que le coup n'est pas bloqué par de l'armure. À ce moment, l'attaquant va annoncer qu'il frappe sans armure en rajoutant « Sans Armure » après les dégâts qu'il inflige. Comme indique le nom les coups dans armures ne peuvent être soustraits des points de vie de l'armure. Par exemple, un guerrier frappe sans armure, il dit alors « 7 sans armure ». Ce type de dégâts se soustrait directement à vos points de vie. Par exemple, un guerrier qui aurait 20 points de vie et 20 points de vie supplémentaires grâce à son armure tomberait tout de même après 4 coups à 5 sans armure.

La douleur lors du combat

Lorsque vous vous battez et que vous avez reçu une somme importante de dégâts, improvisez la douleur. Dites-vous que si vous avez 30 points de vie et que vous êtes rendu à la moitié de ceux-ci, vous ne serez pas aussi fringant que lorsque vous n'aviez pas une égratignure. Donc, il faut simuler la douleur. Un petit truc pour bien simuler la douleur, si vous recevez presque tous les dégâts au même endroit, logiquement ça devrait être la place à simuler. Par exemple, si vous recevez 5 coups sur le même bras, non muni d'un bouclier, et bien ne commencez pas à traîner de la jambe mais plutôt faire pendre votre bras. Ceci n'est qu'un jeu pour s'amuser, mais tout le monde apprécie une interprétation de bon ton et dans les règles. Même si les dégâts reçus sont soustraits de votre armure vous devez quand même jouer la douleur.

Le combat avec bouclier

Les boucliers bloquent en général tous les coups, peu importe leur puissance. Tant que les coups sont donnés sur le bouclier, vous ne recevez aucun dégâts.

L'utilisation de la magie arcanique et divine

L'un des aspects merveilleux de la Crypte est de pouvoir utiliser la magie. Lorsqu'un joueur commence à s'acheter des habiletés d'utilisation de magie, il doit décider s'il utilise la magie arcanique ou divine, ce qui déterminera l'incantation à utiliser. Mais dans le but d'uniformiser et de rendre le tout plus facile à gérer, les points de magie qu'une personne a sont régénérés à chaque Nexus (son d'une cloche) ou par certaines habiletés de régénération. Afin de pouvoir également alléger le texte, l'emploi du mot

incantateur est fait pour les deux aspects de la magie. La magie est très mal vu dans l'empire, les mages sont mal vus, souvent chassés, et aucun dieu n'est reconnu.

L'incantation

Toute incantation doit être faite de façon claire, précise (ne pas se tromper lors de l'incantation) et forte. Un incantateur qui ne respecte pas ces trois règles, encourt des pénalités. La première est que son sort ne fonctionnera pas et deuxièmement, les points de magies utilisés pour le sort sont perdus. Un incantateur a un certain nombre de points de magie. À chaque incantation, il soustrait de ce maximum les points de magie utilisés. Donc, il n'est pas possible d'incanter un sortilège de troisième niveau s'il ne lui reste que deux points de magie. Le coût pour chaque sort est déterminé par le niveau du sortilège. Ce qui veut dire qu'un sort niveau 1 coûte un point de magie, un sort de niveau 2 coûte deux points, etc. La magie est l'un des aspects les plus stricts d'un Grandeur Nature qu'il faut respecter sinon le sort ne fonctionne pas. Plusieurs règles seront précisées plus loin. Consulter les exemples d'incantations sur le site web.

L'incantation en armure

Dans une situation où l'incantateur de magie porte une armure ou un bouclier, ce dernier est pénalisé lorsqu'il récite son sort. Les pénalités d'armure et de bouclier s'additionnent (les sorts d'un incantateur portant une armure lourde et un grand bouclier couteront +5 points de magie) et certaines habiletés permettent de réduire ces pénalités Voici un petit tableau qui décrit de façon concrète les pénalités à observer :

Type d'armure	Pénalités encourues pour un incantateur
Légère	+1 pm au coût d'un sort standard
Moyenne	+2 pm au coût d'un sort standard
Lourde	+3 pm au coût d'un sort standard
Petit Bouclier	+2 pm au coût d'un sort standard
Grand Bouclier	+3 pm au coût d'un sort standard

Le catalyseur et le toucher

Dans la description des sorts, vous avez souvent d'inscrit comme variable de portée soit un catalyseur ou le toucher. Qu'est-ce que cela implique? Tout d'abord, le catalyseur est un projectile que l'incantateur lance. En général c'est soit une balle de tennis, une balle molle pour passer son stress, etc. En aucun cas le projectile doit être solide et dangereux lorsque tiré. Des choses qui ne sont pas acceptés sont : une bille entouré de mousse, car si la mousse fend, la bille est libre et susceptible de blesser quelqu'un. En temps normal, à moins que le sort ne le spécifie, un catalyseur doit être lancé dans un délai de 6 secondes après l'incantation. Il est certain que vous pouvez toucher au lieu de lancer votre catalyseur, par contre votre toucher sera considéré comme un catalyseur puisque le sort le spécifie comme tel. Un lancer de catalyseur réussi correspond à un impact sur n'importe quoi appartenant à la victime (cape, bouclier, épée, l'individu dans son entier). Les mêmes règles sont appliquées au sort de toucher, par contre vous devez absolument toucher avec votre main. Notez que le même délai et les mêmes endroits où toucher sont applicables. Si un sort donne plusieurs catalyseurs à tirer, vous devez le faire à un intervalle minimum de six secondes par catalyseur. Si ces délais ne sont pas respectés, le catalyseur qui a pris trop de temps à jeter est perdu. Si un sortilège a une portée en metre ex : 10 m alors il touche automatiquement. Apr contre les résistance de la cible sont quand même appliquer.

La noirceur, la lumière et l'infravision

Certains incantateurs ainsi que certaines races ont la capacité des effets de noirceur. Cette capacité, quoique souvent fatale dans un combat, peut-être résistée avec la défense corporelle ainsi qu'avec l'aide des habiletés de combat aveugle. Toutefois, si vous ne pouvez résister a un effet de noirceur, vous devrez fermer les yeux (il est déconseillé de courir ou de frapper au hasard). La lumière peut être crée par le sort du même nom. Elle est représentée par un 'light stick' et n'annule pas la noirceur. L'infravision est un habileté raciale qui peut cependant être acquise par le biais de sorts. Cette habileté permet de se déplacer la nuit avec une lampe de poche munie d'une lentille rouge en plus de conférer un bonus de résistance de +1 contre la noirceur. Si vous vous faites attaquer et que vous n'avez pas le temps d'allumer votre lampe de poche, votre personnage n'a tout simplement pas eu le temps d'habituer ces yeux à son environnement et ce n'est en aucun un prétexte pour créer une situation de hors-jeu.

L'utilisation des potions

Les potions, qui sont soit fabriquées ou soit achetées, doivent être bues ou versées sur le sol, si elles sont imbuables, lors de leur l'utilisation. La potion fait effet seulement lorsque le contenu est vidé. Donc, une personne ne peut pas dire avoir utilisé une potion sans la vider de son contenu.

Combinaison de différents sorts

Parfois, une personne se trouve en présence de plusieurs incantateurs qui peuvent galvaniser la cible de protections magiques. Mais qu'en est-il réellement? Il est possible d'avoir plus d'un sort de résistance aux éléments actif à la fois, mais chacun d'un élément différent. Dans le cas où la protection serait du même élément, seule la protection la plus élevée est comptée. Par exemple, une personne reçoit une résistance au feu de 5 et par la suite une résistance au feu de 10. Cela ne donne pas 15 de résistance mais 10 seulement, car seule la protection la plus élevée est comptée. C'est la même chose si la personne se fait protéger encore une fois avec une résistance au feu et un bouclier de feu. Les deux confèrent une protection de 5 qui ne s'additionnent pas entre elles. Une combinaison qui est acceptée serait une résistance au feu et une résistance au froid (électricité, acide) car ces deux résistances sont

d'éléments différents. De la même façon, une personne ne peut avoir qu'un sort d'armure actif à la fois sur elle. Les sorts de toucher ne sont pas combinables. Il y a plusieurs raisons à ceci. Premièrement, vous avez 6 secondes pour toucher avec la majorité des sorts. Vous n'avez pas suffisamment de temps pour incanter un second sort, si bien sûr vous respectez la méthode pour incanter un sort.

Les enchantements d'armes

Les armes normales sont efficaces mais jusqu'à un certain point. Lorsque l'arme ne peut pas affecter une créature, on a souvent recours à la magie pour changer l'état de cette dernière. Mais comment doit-on gérer les différents enchantements qu'on peut y placer? Tout d'abord, les enchantements ne peuvent pas s'accumuler. Donc, si vous incantez une épée magique et par la suite la bénissez, l'épée va être bénite et le sort d'avant va être dissipé. Donc, une arme peut contenir un seul type d'enchantement à la fois et c'est toujours le dernier qui est gardé. Il n'est pas possible de combiner les types de bonus octroyés comme « magique béni », « magique de feu », etc. Il est possible que la personne reçoive une bénédiction et que son arme soit enchantée, mais sur l'arme, seule le dernier enchantement est gardé. Si une arme est déjà enchantée et elle est à nouveau enchantée, elle prend temporairement le nouvel enchantement, perdant par le fait même la propriété qu'elle avait avant pendant la durée du sort. Par exemple, une épée magique donnant + 1 aux dégâts se fait enchanter par une lame enflammée, elle va devenir une lame enflammée et perdre temporairement son + 1 magique (la durée du sort de lame enflammée).

Pour être en mesure d'enchanter une arme, la cible doit être consentante au sort. Si elle ne l'est pas, le sort ne fonctionne pas. Donc, tout sort d'enchantement se doit d'être accepté en premier lieu pour fonctionner.

Les effets de la magie

Tous les dégâts causés par la magie, sauf si contre-indication, sont stoppés par l'armure.

La paralysie et Sommeil

Dans un Grandeur Nature, il arrive parfois qu'un aventurier rencontre une créature dotée d'une habilité innée qui lui permet de paralyser ou endormir sa victime. Il existe également des sorts qui imitent cette habilité. Qu'arrive-t-il vraiment? La victime voit ses membres se contracter tellement qu'elle n'est plus en mesure de les contrôler. Sous l'aspect visuel, le joueur doit garder la posture dans laquelle il a été paralysé jusqu'à ce que le sort ou les effets se terminent. Alors que les effets de sommeil la cible doit tomber au sol et fermer les yeux.

À moins que ce ne soit spécifié autrement, tout effet paralysie/sommeil fonctionne de la même manière. Soit que le sort se termine en premier ou que la victime ait subi un total de 10 points de dégât. Ceci inclus l'armure portée par la victime.

L'attaque surprise

Un moment de frayeur spontané engendrant une confusion temporaire, telles devrait être les émotions ressenties lorsqu'une personne est surprise. Ses pratiquants possèdent une expertise et une connaissance de l'anatomie telle qu'ils sont en mesure d'attaquer, de façon précise, un point vital et d'infliger de plus grandes souffrances. Autrement dit, ils utilisent une attaque spéciale, appelée attaque surprise. Pour réussir une attaque surprise, la cible doit être surprise et le prédateur doit frapper une zone précise du corps avec une armes. Les zones qui comptent sont partout sauf les bras et les jambes. Comment déterminer si une personne est surprise? Ceci n'est guère sorcier. Si la personne ne bouge pas lorsque vous approchez et que vous êtes en mesure de la frapper dans le dos, eh bien ceci est un bon exemple d'une attaque surprise réussie. Il n'y a aucun argument à apporter sur ce point. Si la cible se sentait menacée ou qu'elle savait la proximité d'un danger imminent, elle aurait dû réagir. En demeurant en position, sans témoigner de quoi que se soit, elle a démontré qu'elle n'était pas alerte à ce qui se passait autour d'elle. Une petite astuce pour les cibles, si vous savez qu'une personne approche par derrière, démontrer-le, sinon, par défaut vous êtes surpris. Une attaque surprise se fait en silence. Il est impossible pour un assassin de courir et d'effectuer une attaque surprise. Celui-ci doit étudier sa proie pendant 5 secondes et par la suite s'approcher silencieusement, afin qu'on l'oublie, et frapper sournoisement pour effectuer son attaque surprise. Il est évident que certaines circonstances vont rendre la tâche plus facile à l'assassin. Par exemple, si la cible est paralysée, ligotée ou tenue en otage, l'attaque surprise réussit automatiquement. Évidemment la personne se doit de frapper dans une zone autre que les bras ou les jambes. Toute attaque surprise se fait sans aucune armure, donc la victime ne peut pas compter son armure ni son esquive lorsqu'elle est frappée par surprise. Les dégâts de l'arme ne sont pas comptés lors d'un attaque surprise. On ne peut pas non plus additionner aucun bonus aux dégâts tel que la force, la charge ou la rage.

Tout joueur peut faire une attaque surprise, celle-ci inflige 5 points de dégâts, pour augmenter ce nombre, les habiletés attaque surprise et attaque surprise avancée peuvent être achetées. Par contre on ne doit j'amaï ajouter les dégats des armes.

Lorsqu'il y a une situation de combat, l'attaque surprise est plus difficile à faire. Afin qu'elle puisse réussir, la cible ne doit pas être engagée dans un combat. Donc, si elle se bat activement, n'essayez pas de lui faire une attaque surprise, car elle ne fonctionnera pas. Par contre, si la cible se retire en reculant et n'échange plus de coups, à ce moment il est possible de frapper par surprise. Par exemple, deux guerriers sont en combat et un troisième se joint à la mêlée. L'un des deux combattants initial était amoché et décide de se retirer en reculant. À ce moment, un voleur sort de l'ombre et le frappe dans le dos. Cette situation est légale puisque le guerrier reculait et il n'était pas engagé activement dans le combat.

Il est également possible que plus d'une personne fasse une attaque surprise. La façon dont ça fonctionne, c'est que les attaques doivent être simultanées et un maximum de trois personnes peuvent le faire. Par exemple, un guerrier est immobilisé et trois voleurs s'apprêtent à lui enfoncer leur dague dans les points vitaux, ça demeure légal. Mais, si un quatrième décide de s'en mêler, une des attaques surprises ne compte pas. On laisse le choix à la victime de choisir, donc ce n'est pas à l'avantage des attaquants, car celle qui occasionne le plus de dégât sera forcément ignorée.

Le coup assommant

Autre que la surprise, il y a le coup assommant. Afin de pouvoir faire le coup assommant, la personne doit avoir la compétence du même nom. Ce n'est pas tout le monde qui peut assommer! La façon dont on juge si une personne est assommée, c'est le total du coup assommant doit être supérieur aux points de vie restant de la victime. Par exemple, si la cible a 35 points de vie et que le coup assommant est de 40, ce dernier réussit. Encore là, il faut prendre la personne par surprise. C'est donc, la même démarche qu'une attaque surprise, sauf qu'elle n'est pas mortelle, que l'attaque réussie ou pas, elle ne provoque aucun point de dégât. Lorsqu'un coup assommant réussit, la victime s'écroule inconsciente pendant 10 minutes, elle respecte les même règle que la paralysie. À son réveil, la victime oublie les 5 dernières minutes ou la scène avant de tomber endormie. Il ne se souvient plus qui l'a assommé.

Pour augmentateur la valeur de votre coup assommant, vous pouvez utiliser une arme contondante, votre coup assommant sera alors augmenté de 5

Une personne portant un casque peut diminuer les dégâts infligés par un coup assommant. Voici la table des réductions :

Type de casque	Réduction aux dégâts
Cuir	5
Maille	10
Plaque	20

Les pièges

Il y a deux types de pièges qui existent : le piège mécanique et le piège magique. Afin de pouvoir détecter ces pièges, il faut avoir la compétence associée. Est-il possible d'apposer plus d'un piège sur un objet ou une porte? Non. Lorsqu'on parle d'une porte, ceci inclus tout, la serrure, le cadre de porte, les pentures et la porte elle-même. On ne peut avoir qu'un piège posé à la fois, à moins d'avoir l'habileté pièges multiples et même là, ils ne peuvent être posés dans la même zone. Les pièges sont représentés par des jetons spécialement désignés à cet effet qui seront remis aux joueurs au début des événements. Lorsque vous posez un piège, vous devez immédiatement poser un jeton en son centre. Vous pouvez le dissimuler si vous le souhaitez.

Le poison

Il arrive parfois qu'un aventurier soit empoisonné. Mais qu'arrive-t-il au fait? Premièrement, lorsqu'une personne frappe avec une arme enduite de poison, elle doit transmettre la tige du poison à la victime. La tige du poison doit être, en premier lieu, disposée sur l'arme avant de frapper. Seulement les personnes compétentes avec le poison peuvent l'utiliser, et ne peuvent avoir qu'un poison d'appliquer sur une arme à la fois. Une personne n'ayant pas la compétence ne peut pas enduire une arme de poison. Lorsque l'attaquant utilise son poison, il doit annoncer les dégâts de poisons. Par exemple, un assassin frappe avec une épée courte enduite de poison, il devra dire, 2 (dégât de l'arme) plus 5 par le poison (tige préalablement disposée sur la garde ou la lame de son épée courte). La victime se voit transmettre la tige et doit la mettre autour de son poignet. Tant que la victime a cette tige autour du poignet, il souffre d'empoisonnement et ne peut pas regagner les points de vie perdus par le poison. On ne peut être empoisonné que par un poison à la fois. En cas de conflit, le poison le plus puissant prédomine et les autres sont dissipés. Le poison ne part pas au Nexus et doit absolument être retiré soit par un sort de neutralisation du poison ou un antidote. Pour la table des poisons et antidotes, voir le document approprié.

Le Nexus

Un Nexus est une vague d'énergie qui renfloue les aventuriers. Cette vague redonne la totalité des points de vie, des points de magie et des habiletés sauf sur avis contraire. Par exemple, un aventurier sorcier est à 5 points de vie sur un total de 20 et il n'a plus de point de magie. Avec un Nexus, il regagne tous ses points de vie et tous ses points de magie. Encore là, certaines restrictions peuvent s'appliquer.

Le Nexus est caractérisé par un son fort d'une sirène de bateau. En général le son est assez fort pour couvrir le périmètre du terrain, mais dans certain cas, il se peut que certains aventuriers, loin dans les bois, n'entendent pas le son. À ce moment, malheureusement, ils n'auront pas la vague d'énergie. Cette dernière n'étant pas passée à cet endroit en particulier.

Un Nexus dissipe tout ce qui est actif comme sortilège. Autrement dit, tous les sorts qui ne sont pas permanents sont dissipés. Par exemple, un incantateur, lors d'un Nexus, voit tous ses sorts de protections magiques être dissipés. Il va devoir les incanter à nouveau s'il veut que les sorts soient actifs.

La Régénération

Certaines habiletés permettent à l'aventurier de régénérer ses points de vie, points de magie ainsi que ses autres habiletés. Pour se faire, l'aventurier doit se reposer pendant au minimum 5 minutes. Chaque niveau de régénération ne peut être utilisé qu'une seule fois et régénère une seule habileté autre que les régénérations. Une nuit complète (au moins 5 heures) de sommeil régénère toutes les habiletés, 20 points de vie et 10 points de magie.

La mort

Lorsque tous les points de vie d'un joueur se sont envolés, il reste encore un espoir. Si un joueur voit ses points de vies chuter à un point de non retour et atteint le seuil zéro ou moins, il tombe dans un coma léthargique. Il n'est pas encore mort, mais il ne peut pas interagir avec le monde réel. Pour qu'un joueur meure réellement, le tueur doit déclarer qu'il achève sa victime. À ce moment, et seulement à ce moment, un joueur doit aller voir la mort. Chaque joueur peut mourir un nombre maximum de 5 fois. Lorsque la mort définitive du personnage est proche, la mort avertit ce joueur.

Situation à 0 point de vie

Au moment où le joueur atteint 0 point de vie ou moins, il doit être sur le sol, inerte, sans aucune réaction (ce qui veut dire que vous devez fermer les yeux, ne pas parler et bouger le moins possible, bien sûr si vous tombez en plein milieu d'un combat, vous pouvez vous déplacer rapidement et discrètement pour éviter d'être piétiné et blessé). Si une personne prend son pouls, il en a toujours un, donc il peut être guéri. Dans le cas où il est seul, il doit attendre 10 minutes par terre avant de revenir à 1 point de vie et il conserve le même nombre de points de magie qu'il avait lorsqu'il est tombé. À ce moment, le joueur est confus, puisqu'il a oublié les 10 dernières minutes ou la scène avant que ses points de vie soient à 0, il ne peut pas courir ou se battre, mais il peut marcher et quérir de l'aide. Son seul objectif est d'avoir des soins. Si le joueur est par terre et un Nexus passe, il ne se relève pas. Il doit patienter 10 minutes ou attendre que la scène qui se déroule se termine et lorsque ce temps est terminé, il se relève au maximum de ses points de vie et au maximum de ses points de magie (sauf sur indication contraire). Comme mentionné précédemment, si pendant ces 10 minutes, une personne passe et décide de vous achever, vous mourrez et devez aller voir la mort, voir la section suivante.

Situation où la victime est achevée

Dans la situation où la victime est achevée, elle doit rester 10 minutes ou attendre que la scène qui se déroule se termine et par la suite aller voir la mort pour déclarer son décès. Vous aurez alors des instructions données par la mort et vous reviendrez en jeu. Si une personne veut vous ressusciter, le

corps doit être présent Si vous avez quitté votre endroit et êtes allé voir la mort, vous ne pouvez plus vous faire ressusciter. Normalement, après la mort, vous revenez avec tous vos points de vie et points de magie, mais peut-être serez-vous encombré d'une malédiction donné par la mort.

Jouer son personnage

L'un des aspects le plus intéressant d'un Grandeur Nature est le côté théâtral. C'est comme toute chose, au début c'est difficile et par la suite ça devient beaucoup plus évident et intéressant. Avoir à simuler plusieurs types d'émotions qui ne sont pas nécessairement celles que vous ressentez à cet instant n'est pas facile non plus. C'est ici que vous apprenez ce que c'est le monde du théâtre. Il est normal que tous ne soient pas au même niveau de jeu, mais il faut tout de même avoir quelques connaissances afin de pouvoir améliorer son jeu. Cette section est là pour vous guider sur différents aspects qui sont fréquemment retrouvés durant un événement.

La peur

Qui n'a jamais eu peur au moins une fois dans sa vie? Pour être franc, la peur est l'une des réactions les plus connues et qui a été vécue au moins une fois dans la vie de chacun. Lorsque vous rencontrez une créature en Grandeur Nature vous devez mettre en marche votre imagination. Pourquoi? Tout simplement parce que ce n'est pas aisé de pouvoir reproduire ce que l'on retrouve dans un manuel de monstre pour le jeu Donjons et Dragons sur table. Vous devez nous aidez et utiliser votre imagination. Donc, si vous rencontrez une créature qui est répugnante, dégoulinante d'excréments mettant vos sens au défi, il faut vous imaginez comment votre personnage réagirait à cette situation. S'il a peur, il devrait fuir plutôt que de braver une mort certaine, à moins que les préceptes de votre personnage soient comme ça.

Effet de peur

Un effet de peur est la puissance destructrice qu'une créature émet. Cette onde émise est captée par les créatures l'entourant et elles réagissent à ce sentiment par une insécurité grandissante dégradant en une peur incontrôlée face à elle. Donc, si un aventurier est autour d'une créature avec une aura de peur et qu'il n'a pas de don ou de sort le protégeant contre ça, il a peur.

Comment jouer la peur

Lorsque vous avez peur, vous perdez contact avec la réalité et la seule chose qui compte est de vous éloigner le plus loin possible du danger. La règle est que lorsque vous êtes sous l'effet d'un sort ou

d'une habilité qui déclenche la peur, vous devez vous éloigner à au moins 100 mètres de la personne/créature. Une façon de la jouer est de faire demi-tour et courir le plus rapidement possible en criant votre frayeur. Ensuite vous pouvez revenir au clame, mais si par malheur vous retourné dans la zone de 100 mètres près de la source de peur, et que le sortilège ou l'habilité n'est pas terminé, vous retomber dans l'état de crainte.

La surprise

Comme mentionné auparavant, lorsque vous êtes surpris, vous devriez avoir un moment de frayeur. Ce moment paralyse les réactions et vous êtes en général démuni face à ce genre d'action. Ce genre de réaction n'est pas très fréquente en Grandeur Nature, du moins, n'a pas énormément d'aspect. En général, c'est lors d'une attaque surprise que vous ressentez ce sentiment. Donc, si vous respectez les règles mentionnées pour l'attaque surprise, vous seriez en mesure de bien jouer la surprise.

Les cas d'attaque surprise

Il a déjà été mentionné les façons de jouer la surprise, mais ici c'est pour mieux préciser et clarifier les situations. Les situations ne sont pas nombreuses mais peuvent occasionner beaucoup de disputes.

La surprise de dos

La surprise de dos est la plus simple à jouer. Si vous ne réagissez pas à l'approche de quelqu'un et qu'il vous frappe dans le dos ou met sa dague sous votre gorge, soyez bon joueur et acceptez votre surprise. Souvent, un sursaut et une montée d'adrénaline va résulter à cette attaque. Beaucoup de personnes sont alors mauvaises perdantes et disent qu'elles ont vu l'attaque arriver. Voici une règle simple qui va empêcher se malentendu. Si une personne s'approche et vous le savez, témoignez-le, sinon vous allez être surpris. Car si la personne s'approchant silencieusement réussi à vous frapper dans le dos sans que vous réagissiez, vous êtes surpris.

La surprise de face

L'habilité d'un assassin de prendre par surprise une personne de face est rare, mais possible. Si la personne réussit à mettre sa dague sous votre gorge avant que vous réagissiez, vous êtes surpris car vous n'avez pas pris de mesure contre cette attaque. Soyez sur vos gardes et si un mouvement se fait vers votre gorge, reculez, mettez votre main pour parer, démontrez que vous n'êtes pas surpris. Dans le cas où l'attaque est réussie, soyez bon joueur et jouez la douleur ou la surprise, dépendamment de la situation. Ne commencez pas à vous obstiner et détruire la scène juste parce que vous avez perdu, ceci n'est pas une belle façon de démontrer votre sens du jeu. Il y a beaucoup de personnes qui ont des talents et aiment les exprimer, mais en contestant toujours tout, vous devenez une personne avec qui le monde ne veut plus interagir parce que vous n'êtes jamais surpris.

La douleur

Dans la vraie vie, recevoir un coup de couteau dans l'abdomen est généralement fatal. La personne va geindre, se contorsionner par terre, crier, pleurer de douleur, etc. Dans un monde fantastique comme la Crypte, les aventuriers ont beaucoup plus d'endurance à ce genre d'attaque. Les points de vie font en sorte que la personne résiste mieux à un coup de couteau. Mais, qu'en est-il de la douleur? Il faut toujours garder à l'esprit que c'est douloureux de recevoir un coup d'épée sur un bras ou une jambe. Même si l'aventurier a beaucoup de points de vie, recevoir une somme importante de points de dégât est sensé infliger une douleur. Dans le but de rehausser l'aspect théâtral, le joueur devrait feindre la douleur. À moins de circonstances particulières, la personne recevant les dégâts devrait démontrer une douleur passant du supportable à l'intolérable. N'oubliez pas que s'il ne vous reste que 5 points de vie sur 30, vous êtes salement amoché et que de courir ou vous battre tiendrait plus du miracle que de la réalité. Dans la vraie vie, ce serait comme si vous n'aviez presque plus de sang dans votre corps, vous seriez faible et la tête vous tournerait. Il n'est pas exigé de pousser son rôle aussi loin, mais de démontrer que les coups ne sont pas inefficaces sur vous est déjà un excellent début. Il est certain que si les dégâts sont mineurs et ne vous font rien, de ne rien démontrer reflète bien la réalité. Il faut que vous soyez juge de votre prestation à faire.

La douleur et l'attaque surprise

Un point sur lequel beaucoup de gens ne savent pas comment réagir est lorsqu'une attaque surprise est réussie. Souvent c'est plus par soucis de sa survie ou dans le but de garder sur soi des objets importants qu'une personne ne réagit pas en concordance avec la douleur, mais ceci est une mauvaise prestation et devrait ne pas avoir lieu. Lorsque vous avez une gorge tranchée, un poumon perforé, ou un coeur transpercé et que vous perdez la moitié de vos points de vie en un seul coup, votre corps ne devrait pas être prompt à réagir. Vous venez de vous vider de la moitié de votre sang, logiquement, courir ou même vous battre serait une difficulté presque infranchissable. Pourquoi? Si votre corps ne répond pas à vos commandements, qu'arrive-t-il? Vous tombez, vous vous fracturez le nez par terre parce que vos réflexes ne sont pas parfaits. C'est la même chose en Grandeur Nature. Si une attaque est réussie et que vous perdez la moitié de vos points de vie, démontrez-le. Très souvent il arrive que la personne après s'être fait faire une attaque surprise ressent un sentiment de peur et parte à la course, mais normalement, il n'aurait pas l'énergie nécessaire. Tentez de bien jouer votre rôle et tout simplement mettre un genou à terre pour vous remettre de vos émotions tout en gardant votre ennemi en joue. Vous pouvez répliquer s'il vous attaque, mais ne partez pas à la course ou faire une charge, ceci ne devrait pas avoir lieu.

Les points d'armure

Chaque points d'armure rajoute 5 points de vie supplémentaires. Ces points de vie sont les premiers perdus lorsque le joueur reçoit des dégâts et lui sont rendus 20 minutes après la fin d'un combat

Esquive

Chaque niveau d'esquive ajoute un point d'armure (5 points de vie). Ces points d'armure sont sujets aux même règles que ceux octroyés par une armure normale.

+X dégats

Toutes habiletés octroyant un bonus non permanent aux dégâts, par exemple la force, les charges, les coups précis, ne peuvent être cumulées. Par exemple, force niveau 3 permet à l'utilisateur de faire au total trois coups à +2 et non 1 coups à +6. Il en va de même pour deux habiletés différentes : On ne peut cumuler un bonus de +2 de force à un bonus de +4 de charge.

Rage

La rage se traduit chez son utilisateur par un désir incontrôlable de tuer tout ses ennemis. Il est important de noter que ceci ne permet pas au joueur de frapper plus fort ou plus vite et celui-ci ressent toujours la douleur. Une fois la rage terminée dû à l'importante dépense d'énergie qu'il vient d'effectuer, s'il n'est pas mort, le personnage s'écroule généralement sur le sol et se sent faible suite à la perte subite des bonus acquis durant sa rage, il frappe également à -1 de dégâts pendant 10 minutes dû à cette fatigue extrême.

Enchantement d'objet.

Un objet peut seulement avoir un echantement actif sur lui en tout temps. Pour les armures , le casque est considéré comme un objet en soit, alors que les reste des pièces d'armure (plastron, protection de bras et jambe) sons tous considérer un seul objet.

Soins pendant les combats

Aucun soin, et ce peu importe sa nature, ne peut être octroyé pendant les combat. On doit attendre un minimum de 5 minutes après le dernier dégât reçu avant de pouvoir recevoir une guérison (magique ou non). Si, malgré tout, une guérison est faites avant ce délai, celui qui l'aura initié aura perdu les points de magie ou autres ressources nécessaires au soin et celui-ce restera sans effet.