

# GRANDEUR NATURE ODANESS



## GUIDE DU JOUEUR 2017

**Version 1.7**

Un merci tout spécial à Catherine Albu et à tous les autres qui ont participé, de près ou de loin, à l'élaboration de ce guide, autant pour leur patience que leur générosité et leur temps.

Pour toutes questions : [info@campvivelajoie.com](mailto:info@campvivelajoie.com)

# TABLE DES MATIÈRES

## SOMMAIRE

RÉSUMÉ DU DERNIER ÉVÉNEMENT .....	4
MISE EN SITUATION DU GRANDEUR NATURE 2017.....	5
LE PANTHÉON DES DIEUX .....	6
LES RACES ACCESSIBLES .....	7
LES BASSINS.....	9
LES PROFESSIONS.....	11
LES RÈGLES DU JEU.....	12
LES SYMBOLES CORPORELS .....	12
LES COUPS CONSÉCUTIFS.....	12
LE JEU DE RÔLE.....	13
LES OBJETS MAGIQUES.....	13
LES NEXUS.....	13
LES POTIONS ET POISONS .....	13
LA MONNAIE COURANTE.....	13
LA FAIM.....	14
LES PREMIERS SOINS .....	14
LES RÈGLES DE COMBAT .....	15
LES DÉGÂTS ÉTHÉRÉS.....	15
LES ARMES ET LES ARMURES .....	16
LES ARCS ET ARBALÈTES .....	16
LES ARMURES .....	17
LES BOUCLIERS.....	17
LA CRÉATION DU PERSONNAGE .....	18
EFFETS NÉFASTES ET BÉNÉFIQUES .....	19
LE MATÉRIEL À APPORTER .....	20

# PRÉFACE

S'inspirant du jeu de rôle, un Grandeur Nature peut être défini comme une illustration à l'échelle humaine d'un univers fantastique, conçu préalablement par l'organisateur. S'échelonnant sur une période d'environ trois jours, un « GN » tente de reproduire le plus fidèlement possible l'environnement imaginaire dans lequel les animateurs tentent de plonger les joueurs.

Pour que l'immersion soit complète, les joueurs doivent donc interpréter un personnage fictif pour cette période. Ce personnage doit être créé au préalable et détenir une histoire propre afin de faciliter son interprétation sur le terrain. Les joueurs bénéficient d'une liberté d'action presque totale, puisque toute action se fait à l'échelle réelle (le joueur effectue lui-même toutes les actions de ce qu'il interprète, puisque le personnage et le joueur ne font qu'un). Certains ajouts majeurs peuvent être effectués de façon réelle; par exemple, si un personnage invoque un sort d'invisibilité, l'action d'être invisible doit se faire par du « *rôle play* » (un signe gestuel prédéterminé afin d'illustrer l'invisibilité implique que les autres joueurs alors doivent interpréter leur rôle sans tenir compte de la présence de la personne invisible).

Une des différences majeures qui distingue le Grandeur Nature des autres jeux réside dans son but qui n'est pas de gagner, mais plutôt de se détourner du quotidien en tentant d'interagir dans une reproduction la plus fidèle possible d'un monde divergeant de notre réalité ainsi que de s'amuser, évidemment. Il n'y a pas de gagnant propre puisque ce que le joueur interprète durant le "GN" est un fragment de l'existence du personnage qu'il incarne.

Donc, même si le jeu finit, le joueur doit se dispenser de toute idée de finalité et peut, ainsi, enrichir l'histoire de son personnage d'une fois à l'autre.

Vous trouverez donc dans cet ouvrage tous les renseignements nécessaires pour comprendre l'univers dans lequel vous vous apprêtez à jouer un rôle. Il est important de bien lire et comprendre les règles de ce guide, car votre qualité de jeu en dépend. Il n'est pas nécessaire de connaître tous les dons ou tous les sorts possibles, il faut seulement connaître ceux que vous choisirez et le fonctionnement général des autres.

*Prenez part à l'histoire!*

**Pour en connaître davantage quant à l'histoire du monde d'Odaness, de sa géographie, des dieux qui y ont régné, des héros du passé, de la naissance de la disparition des races, rendez-vous sur**  
**[odaness.blogspot.ca](http://odaness.blogspot.ca)**

## RÉSUMÉ DU DERNIER ÉVÉNEMENT

Beaucoup d'histoires du monde d'Odaness circulent; des rumeurs, des légendes, des mythes, mais aussi une multitude de vérités. Le temps nous manque, malheureusement, et je ne peux vous guider à travers la totalité de ce qui s'est passé dans le monde au cours des siècles passés. Je me concentrerai donc aujourd'hui sur ce qui nous intéresse le plus; ce qui nous touche plus directement.

Malheureusement, beaucoup de récits s'entremêlent et les histoires nous concernant restent très diverses. J'essaierai de garder le tout le plus simple possible, mais si, par intérêt avoué ou simplement par curiosité, vous désirez en apprendre plus sur les histoires d'Odaness, n'hésitez pas à consulter le livre de la grande histoire d'Odaness (<http://odaness.blogspot.ca>). Pour l'instant, commençons par ce qui nous concerne...

Sans remonter trop loin, il est important de savoir qu'en Odaness, personne n'est vraiment en sécurité. Dans les dernières années, même les Dieux ont été mis au défi et certains y ont même laissé la vie. D'un panthéon à cinq dieux, il n'y a pas si longtemps, nous nous sommes retrouvés avec un seul dieu, unique, en l'espace d'un instant. Lune était seule et veillait sur l'Odaness.

Ce situation perdura quelques décennies jusqu'à très dernièrement où la paix en Odaness fut troublée. Quelques part à l'Est, des bois sombres ont déclenchées des rumeurs, la malheur s'abattait sur tout ce qui les entourait et personne n'osait y entrer. Les elfes des bois les évitaient, les créatures de la nature les fuyaient et les êtres maléfiques perdus en Odaness avaient maintenant un repère.

En réponse à cette menace, le Kelnorie dépêcha sur place une compagnie qui avait pour mission d'investiguer la nature du mal qui vivait en ces bois, mais il était trop tard. À leur arrivée, le village était détruit et ces habitants disparus. Ils réussirent à en retrouver quelques-uns qui avaient tous une version différente de ce qui c'était passé.

En fouillant un peu dans la région, ils découvrirent ce à quoi personne ne s'attendait : toutes les créatures maléfiques de la région; toutes les sources du mal portaient la même marque : une main noire. Cette marque était, jadis, le symbole d'un des cultes les plus sombres : les suivants de Noïro.

Aucun mortel vivant aujourd'hui n'avait pu vivre à cette époque et les écrits sur cette période sombre ont tous été détruits dans l'espoir de faire disparaître ce mal avec eux. Personne ne savait ce que cette marque représentait.

Pour ceux qui ne connaissent pas l'histoire d'Odaness, Noïro est probablement l'un des êtres les plus puissants à avoir foulé cette terre. Il est le créateur des sans-vies, maintenant éteints et des cinq Originiaux, qui eux « vivent » encore, si on peut le dire ainsi.

D'un autre côté, il avait été détruit il y a de cela plusieurs siècles, pourquoi cette marque réapparaissait aujourd'hui, pourquoi maintenant?

# MISE EN SITUATION DU GRANDEUR NATURE 2017

## LE POUVOIR DES CINQ

La compagnie revint avec de tristes nouvelles de leur mission à l'Est. Lucius, le dernier des Originaux vivant en notre plan, était devenu maître des bois sombres et dirigeait la Main Noire. Avant même que le Kelnorie ne puisse réagir adéquatement, il avait réussi à ramener Noïro à la vie et s'était servit de l'essence divine laissée en Odaness par Rivalen pour faire ascendre Noïro au panthéon. Lune n'était plus seule.

Concentrons-nous maintenant sur ce qui nous intéresse vraiment. Notre histoire débute à peine quelques mois après l'ascension de Noïro. Au sud de Kelnor, un petit village du nom de Pax profite de la protection d'une des cinq Reliques de la paix. Sous la protection de cette relique, la nécromancie n'a aucun pouvoir et les morts-vivants ne peuvent s'en approcher. Mais le mot se repend et les gens affluent vers ce village pour profiter de la protection de la Relique.

C'est là que vous entrez en jeu. Vous êtes à Pax, ou vous vous y dirigez. Que faites-vous là bas? Simplement en quête de protection, loin de la Main Noire, vous espérez vivre plus tranquillement? Peut-être est-ce quelque chose de complètement différent... J'espère que vous n'êtes pas dans le pétrin!

# LE PANTHÉON DES DIEUX

## LUNE

Lune est la déesse de l'espoir, de la protection et de la lumière dans la nuit. Elle est l'astre céleste qui illumine le cœur des mortels dans la noirceur et dans le désespoir. Elle veut le bien de tous, pas seulement ceux qui la servent. Elle refuse que ses fidèles tuent, car elle a toujours espoir que même les pires vices peuvent être révoqués.



Son symbole est une pleine lune cernée par un croissant de lune et un décroissant de lune.

## NOÏRO

Noïro est le dieu de la mort et de la magie. Il est l'ombre dans le cœur de chacun. Il ne veut pas le malheur de tous, mais de tous ceux qui se trouvent entre lui et son prochain objectif. En constante quête de pouvoir, lui et ses fidèles sont prêts à tout pour arriver à leurs fins.



Son symbole est une main noire.

## LES RACES ACCESSIBLES

Tous les personnages de ces races débutent avec huit (8) points de vie à leur maximum de points de vie. De plus, ils peuvent augmenter leurs statistiques de deux (2) points distribués selon leurs désirs.

### LES HUMAINS

Les humains sont les créatures les plus répandues à travers le monde. En effet, cette race c'est établie sur la plupart des continents, parfois en simples villages ou en cités majestueuses. La diversité et la polyvalence caractérisent cette race. En effet, ils peuvent être à la fois de fier guerriers ou de sombres sorciers. Les guerres éclatent souvent entre eux et leur soif de pouvoir, tout comme leur curiosité, n'a pas d'égal.

- ❖ *Polyvalence* : Les humains ont accès à deux professions et peuvent tous manier, au minimum, une arme de 60cm ou moins.

Caractéristiques	
Costume	Selon l'historique
Âge mûr	Entre 20 et 65 ans
Endurance	2
Dextérité	2
Intelligence	2
Sagesse	2



## LES EXILÉS (RACE RESTREINTE)

Ce groupe ne constitue pas une race à proprement dit, puisqu'à la base chacun d'entre eux était humain. Les Exilés, sont le fruit d'expérimentations menés par le Kelnorie dans le but de trouver une solution à la menace qui planait sur le monde. Les plus grands chercheurs de l'organisation ont consacré leurs recherches sur la modification corporelle des soldats, tentant ainsi de les rendre plus fort, plus rapide, plus efficace en combat. Les résultats furent mitigés. Les premiers essais s'avérèrent être des échecs cuisant, mais suite à de nombreux mois de recherche et d'expérimentations, ils parvinrent à créer des soldats beaucoup plus efficaces. Ces nouveaux soldats pouvaient être de puissant magiciens ou des soldats très résistants. Cependant à cause du peu de temps que le Kelnorie eu pour les créer, chacun de ces Exilés avaient un ou plusieurs défauts graves. Ces défauts étant parfois plus nuisibles que les améliorations qu'ils avaient subies. C'est pour cette raison que très peu d'entre eux furent créés et qui est très rare d'en croiser.

- ❖ Modification Corporelle : Les Exilés ont subi différentes modifications corporelles en laboratoire, et donc, ils en retirent certaines capacités hors de l'ordinaire. Par-exemple, certains ont une force surhumaine, d'autres une rapidité hors du commun ou encore une acuité mentale exceptionnelle. Le joueur peut choisir un domaine d'amélioration de son choix, tant que celui-ci est expliqué par l'historique du joueur. L'organisation attribuera par la suite une compétence supplémentaire liée à ce domaine. Cet historique doit être étoffé et réaliste. (Envoyez votre historique au : [info@campvivelajoie.com](mailto:info@campvivelajoie.com), avant le début de votre séjour au camp)

- ❖ Erreur scientifique : Les expérimentations faites sur les exilés sont grandement éprouvantes tant

Caractéristiques	
Costume	Selon historique
Âge mûr	30 ans
Endurance	*
Dextérité	*
Intelligence	*
Sagesse	*

pour le corps que pour l'esprit. Les Exilés ressentent donc les contrecoups de ces expériences encore à ce jour. Certains sont affectés de douleurs chroniques, d'autres de périodes de folies passagères ou encore des périodes de fatigue extrême suite à un effort important. (Comme pour la compétence *modification corporelle* le joueur peut choisir l'effet néfaste qu'il subit, mais l'organisation se réserve le droit de modifier ou d'imposer son

propre effet néfaste s'il n'est pas satisfait de celui choisi par le joueur.)

- ❖ \*Dépendamment votre historique.



## LES BASSINS

Les bassins représentent les capacités et les intérêts de votre personnage. C'est d'ailleurs ceux-ci qui vous conféreront des aptitudes spéciales et uniques. Chaque bassin comporte 2 niveaux. Ainsi, puisque vous avez 3 choix de bassin, vous pouvez choisir trois bassins de niveau 1 ou encore un bassin de niveau 2 et un bassin de niveau 1. Veuillez noter qu'il y a certaines restrictions. Il est interdit d'avoir un ou des bassins du domaine de l'intelligence ou de l'occultisme si vous avez un bassin du domaine de la sagesse. De plus, il est interdit d'avoir plus qu'un bassin du domaine de la sagesse à l'exception du domaine du Prophète qui peut être jumelé à un autre bassin de ce domaine. Enfin, vous devez avoir les statistiques nécessaires avant de choisir un bassin. N'oubliez pas que vous pouvez ajouter 2 points de statistiques comme bon vous semble aux statistiques de votre race.

### DOMAINE DE L'ENDURANCE

NOM	#	PRÉALABLES	DESCRIPTION
BASSIN DU SAUVAGE (Humains seulement)	1	Endurance (4)	Guerrier possédant une force surhumaine capable de noyer tout élément terrifiant dans sa rage meurtrière. Armes de guerre ou maniement des armes courtes
	2	Endurance (4)	
BASSIN DU MAITRE D'ARMES	1	Endurance (2) Dextérité (2)	Guerrier-stratège dont les aptitudes reposent sur la précision de ses coups. Maniement des armes courtes ou maniement des armes longues.
	2	Endurance (3) Dextérité (3)	
BASSIN DU PROTECTEUR	1	Endurance (4)	Guerrier stoïque possédant une force inébranlable capable de protéger ses alliés aussi bien que lui-même. Maniement des armes courtes et du bouclier ou ambidextrie des armes courtes.
	2	Endurance (4)	

### DOMAINE DE LA DEXTÉRITÉ\*

NOM	#	PRÉALABLES	DESCRIPTION
BASSIN DE L'ASSASIN	1	Dextérité (3)	Combattant utilisant sa finesse afin de causer des attaques potentiellement fatales, bien que difficiles à réaliser. Il est entraîné à tuer. Ambidextrie des dagues.
	2	Dextérité (4)	
BASSIN DU FOURBE	1	Dextérité (3)	Maître de la tricherie, de la dissimulation et du mensonge, les fourbes sont des maîtres voleurs et manipulateurs. Ambidextrie des dagues.
	2	Dextérité (4)	
BASSIN DE L'ARCHER	1	Dextérité (3) Sagesse (2)	Guerrier passé maître dans le maniement de l'arc. La précision de ses tirs n'a pas d'égal et ceux-ci peuvent causer des blessures mortelles. Maniement de l'arc.
	2	Dextérité (4) Sagesse (2)	

\* Incantations en charabia.

## DOMAINE DE L'INTELLIGENCE\*

NOM	#	PRÉALABLES	DESCRIPTION
BASSIN DE L'ENVOUTEUR	1	Intelligence (4)	Maîtres de l'illusion et l'influence mentale, ils peuvent manier une lame illusoire qui est l'extension de leur esprit, lui permettant de trancher l'âme de ses adversaires, mais blessant aussi son propriétaire lorsqu'elle sert à parier une autre arme.
	2	Intelligence (4)	
BASSIN DE L'ARCANISTE	1	Intelligence (4)	Maîtres de la canalisation de l'Éther, ils s'en servent pour lancer de puissants sorts destructeurs. Ils peuvent aussi tracer des runes de pouvoir sur le sol afin d'altérer le temps et l'espace.
	2	Intelligence (4)	
BASSIN DE L'ENCHANTEUR	1	Intelligence (3)	Maîtres de la magie de l'enchantement qui permet de protéger ses alliés ainsi que d'augmenter la puissance de leurs armes.
	2	Intelligence (4)	

\* Incantations en charabia.

## DOMAINES DE LA SAGESSE\*

NOM	#	PRÉALABLES	DESCRIPTION
BASSIN DU MOINE (Humains seulement)	1	Sagesse (2)	Les moines sont des êtres recherchant la perfection de l'être et de l'esprit tout en respectant l'équilibre parfait de toute chose. Ils sont capables d'infuser leurs mains de l'énergie de leurs Chakras et de la libérer au contact d'une cible.
	2	Sagesse (4)	
BASSIN DU PRIANT DE ... (Humains seulement)	1	Sagesse (2)	Êtres ayant une foi telle en sa divinité qu'elle leur confère des pouvoirs surnaturels de l'ordre de ses sphères d'influence.
	2	Sagesse (4)	
BASSIN DU PROPHÈTE (Nécessite au moins 1 autre bassin du domaine de la sagesse)	1	Sagesse (4)	Certains êtres ont des dons de voyance. Or, celui-ci leur permet de lire les pensées des gens, d'entrevoir l'avenir, le passé, etc.
	2	Sagesse (4)	

\* Incantations en français obligatoires pour le Bassin du Priant, les autres sont au choix (français ou charabia)

## DOMAINE DE L'OCCULTISME

NOM	#	PRÉALABLES	DESCRIPTION
BASSIN DE LA SORCELLERIE (Humains seulement)	1	Sagesse (2) Intelligence (4)	Adeptes d'un art dangereux, ils peuvent fragmenter leur âme afin d'en retirer la puissance nécessaire pour faire appel à leurs pouvoirs. Ils sont en mesure de lancer des malédictions et des bénédictions en procédant à des rituels. Maniement de la dague.
	2	Sagesse (2) Intelligence (4)	
BASSIN DU SPIRITISTE	1	Sagesse (3)	Étudiant des esprits et des morts, le spiritiste est en contact avec les morts et ses ancêtres. Il utilise les esprits des morts l'entourant pour hanter ses ennemis et peut aussi communiquer et contrôler les morts.
	2	Sagesse (4)	

\* Incantations en charabia.

# LES PROFESSIONS

Évidemment, tous les êtres d'Odaness ne savent pas que combattre. En effet, ils ont d'autres talents. Pour cette raison, chaque personne doit avoir une profession (deux pour les humains). Avec les derniers événements qui se sont produits sur l'Odaness, le savoir lié à certaines professions a disparu.

## Branche des plantes médicinales

Alchimiste	Les alchimistes sont capables de créer des potions et des poisons très puissants. Cependant, ils sont incapables de trouver leurs propres plantes médicinales.
Apothicaire	Les apothicaires sont capables de créer des potions et des poisons de puissance modérée. Ils peuvent trouver des plantes médicinales par eux-mêmes, mais en faible quantité.
Herboriste	Les herboristes sont capables trouver énormément de plantes médicinales. Ils ne peuvent cependant pas les utiliser.

## Branche des minéraux

Forgeron	Les forgerons sont experts dans la fabrication, la réparation et l'augmentation des armes. Ils ne peuvent cependant pas trouver les ressources dont ils ont besoin.
Ferblantier	Les ferblantiers sont plus ou moins bons dans la réparation et l'augmentation d'arme. Ils peuvent aussi trouver leurs propres minéraux, en quantité moindre cependant.
Mineur	Les mineurs sont experts dans la recherche de minéraux. Ils ne peuvent cependant pas les utiliser eux-mêmes.

## Branche du bois

Charpentier	Les charpentiers utilisent le bois pour améliorer des structures en leur donnant des caractéristiques spéciales. Ils ne peuvent cependant pas trouver du bois par eux-mêmes.
Menuisier	Les menuisiers utilisent le bois pour créer des objets facilitant le travail des autres professionnels. Ils peuvent trouver du bois pour leurs réalisations, mais en faible quantité.
Bucheron	Les bucherons savent comment se procurer le bois nécessaire à la fabrication de plusieurs biens. Ils ne peuvent cependant pas le travailler par eux-mêmes.

## Branche des aliments

Cuisinier	Les cuisiniers préparent des plats à l'aide d'aliments. Leurs repas sont longs à préparer, mais sont très nourrissants. Ils ne peuvent trouver leurs aliments eux-mêmes.
Survivaliste	Les survivalistes préparent des plats à l'aide d'aliments. Leurs repas sont courts à préparer, mais ne sont pas très nourrissants. Ils peuvent trouver leurs aliments en faible quantité.
Chasseur	Les chasseurs peuvent chasser des animaux et pêcher des poissons afin d'accumuler des aliments. Ils ne peuvent cependant pas les transformer par eux-mêmes.

## Branche des citoyens

Scribe	Les scribes savent lire et écrire l'ancienne orthographe qui recèle mille-et-un secrets.
Érudit	Les érudits ont la capacité de déterminer les capacités des objets magiques grâce à 15 minutes de recherche avec l'objet en main. Il doit se rendre à l'Hôtel de Ville pour cela.
Guérisseur	Permet de réduire de moitié le temps nécessaire aux premiers soins.

# LES RÈGLES DU JEU

1. Cigarette, drogue, alcool ou toutes autres substances illégales sont interdits durant toute la semaine;
2. Aucun feu en dehors des sites de feu déjà établis – vous devez avoir l'autorisation de l'organisation pour faire un feu
3. Tenir le site propre!!!!
4. Respecter l'environnement !!!!
5. Tenir les toilettes propres et suivre les consignes sur leur utilisation. En cas de problème, se référer immédiatement à un organisateur pour éviter les complications!!!!
6. Les lampes de poche peuvent être utilisées seulement en cas d'urgence.
7. Pour le bien du jeu, aucun hors-jeu ne sera toléré à moins d'une situation urgente. (Blessures, risques, etc.)
8. Ne jamais sortir des limites du terrain. (Délimiter par les barrières et par les points rouges sur les arbres)
9. Les déjeuners, diners et soupers ne sont pas en jeu.
10. Vous ne pouvez voler ni arme personnelle – à moins qu'elle soit magique – ni objet personnel. Seuls les objets mis en jeu par l'animation peuvent changer de main. **Exemple** : argent, arme magique, potion, etc.

## LES SYMBOLES CORPORELS

Certaines gestuelles font référence à des états particuliers de votre personnage. En général, il faut maîtriser une compétence ou un sort pour modifier son état. Pour le bon fonctionnement du jeu, vous devez bien comprendre et maîtriser cette gestuelle :

1. Les bras en X au-dessus de la tête : hors-jeu : pour les autres joueurs, la personne n'existe pas.
2. Les bras en X sur la poitrine : camouflé ou invisible, donc personne ne peut le voir.
3. Les bras à l'horizontale pour former un T : éthéré : tous peuvent le voir, mais sa forme est floue et ne peut être atteinte par quoi que ce soit.

## LES COUPS CONSÉCUTIFS

Plusieurs des aptitudes utilisables en combat nécessitent des coups consécutifs. Or, ce terme peut porter à confusion. En réalité, ce qui est désigné par « coups consécutifs » au Grandeur Nature Odaness est une suite de coups qui réussissent à atteindre une cible sans que l'auteur de ces coups n'ait attaqué d'autres cibles entre ceux-ci. Ainsi, les coups parés ne comptent pas pour des coups consécutifs, mais ne réduisent pas pour autant le nombre de coups consécutifs déjà réalisés.

## LE JEU DE RÔLE

Dans un jeu de grandeur nature, ce ne sont pas les combats qui sont les plus intéressants, mais bien la partie théâtrale du jeu. Le « jeu de rôle » est la façon d'incarner votre personnage. Il faut s'imprégner le plus possible de son personnage et du monde dans lequel il évolue. Il faut arriver à faire abstraction de la réalité et laisser l'univers fantastique nous envahir. Les meilleurs souvenirs que l'on garde d'une telle activité sont dus à la puissance des émotions ressenties comme la peur, la fierté, la puissance, la tristesse et la joie.

Or, faire un bon « jeu de rôle » n'est pas nécessairement facile. Donc, pour les habitués, soyez indulgents envers ceux qui commencent. Généralement, quand vous faites du bon « jeu de rôle » vous encouragez le monde autour de vous à en faire autant.

## LES OBJETS MAGIQUES

### (Ruban bleu ou jaune)

Il existe plusieurs types d'objets magiques dans le monde d'Odaness. Premièrement, ceux avec un ruban bleu, sont en fait des Lames illusoires. Ce sont l'extension de la pensée des Envouteurs et, pour cette raison, ne peuvent, en aucun cas, être volées. Cependant, bien qu'elles aient le désavantage de blesser l'âme du personnage auquel elle est liée à chaque fois qu'elle se fait atteindre par une autre arme, elles ont aussi la capacité de pourfendre l'âme de ceux qu'elles atteignent.

Enfin, les rubans jaunes sont tous les objets magiques communs et volables convenablement. D'ailleurs, chaque ruban comporte un numéro qui permet à l'organisation de connaître son effet. Chaque objet est infusé d'une aptitude activable seulement pour ceux qui en connaissent le mot d'activation (un joueur dont la profession est « Érudit » peut connaître ce mot). D'ailleurs, chaque objet magique ne possède qu'une charge de son enchantement par cycle et ne se cumule pas pour chaque cycle où il n'a pas été utilisé. Cependant, il est possible de redonner une charge à un objet magique en le faisant entrer en contact avec un Nexus pendant 1 minute consécutive. Une seule charge à la fois par objet magique. Il se peut qu'un objet avec un ruban jaune n'ait pas de pouvoir activable, mais simplement un certain potentiel magique.

## LES NEXUS

Les Nexus sont des puits de magie pure. Ils servent à recharger les points d'Éther des lanceurs de sort profanes et à recharger les objets magiques dont la magie a été épuisée temporairement. Ils ressemblent à des amoncèlements de pierres infusés d'énergie bleu et mauve et sont une conséquence du fait qu'il n'y a plus de dieu de la magie dans le monde d'Odaness.

## LES POTIONS ET POISONS

Les potions et les poisons peuvent être de plusieurs couleurs. Les apothicaires et les alchimistes doivent, pour créer une de leurs mixtures, remplir une fiole d'eau à la fontaine et effectuer le temps de travail nécessaire en ayant la quantité de plantes médicinales nécessaires en main. Une fois le temps écoulé, le créateur devra aller à l'auberge pour remettre les plantes médicinales utilisées et pour recevoir le colorant pour sa création.

Cependant, comme les mixtures nécessitent des ingrédients semblables, il est impossible de les identifier sans les consommer. En effet, ce ne sont que les procédés infligés aux plantes médicinales qui font en sorte que l'effet de la mixture change.

Pourtant, le vendeur d'une potion peut vous vendre, s'il le veut, un poison, en disant que c'est une potion de guérison. Or, vous devez le croire sur parole. Il vous dira les vrais effets de la potion en « hors-jeu ».

Après avoir consommé une potion, rendez la fiole au marchand de potions ou aux organisateurs.

## LA MONNAIE COURANTE

Les civilisations d'Odaness calculent la monnaie en pièces de cuivre, d'argent et d'or. Une pièce d'argent vaut cinq pièces de cuivre et une pièce d'or vaut cinq pièces d'argent. Au début du jeu, vous aurez droit à une pièce d'argent et trois pièces de cuivre.

## **LA FAIM**

Bien que les joueurs aient trois repas par jour, il faut aussi que leur personnage se nourrisse. Les personnages doivent consommer 1 ration de nourriture (fruit, muffin, tranche de pain, etc.) par cycle. Si un personnage ne mange rien durant le cycle, il perdra 1 point de vie permanent à la fin de celui-ci. Les points de vie ainsi perdus ne peuvent être regagnés qu'en consommant une ration de nourriture.

## **LES PREMIERS SOINS**

Tous les personnages ont des connaissances de base en premiers soins. Bien qu'elles soient limitées, elles permettent au moins d'avoir les résultats escomptés, mais avec plus de temps et de risques. En effet, pour ramener à 1 point de vie une personne à l'agonie, cela nécessite 5 minutes de travail consécutives sur la personne ciblée. Pour guérir une blessure, cela nécessite 1 minute de travail consécutive par point de vie récupéré. Étant donné que ces soins ne sont pas de grande qualité, après le temps de travail, la cible subit un effet d'hémorragie et ne récupèrera les points de vie que 5 minutes après le temps de travail. Il n'est pas possible de récupérer plusieurs points de vie en même temps grâce aux premiers soins. Cet état justifie le besoin d'un temps de repos.

# LES RÈGLES DE COMBAT

1. Seules les armes autorisées et inspectées par les organisateurs peuvent être utilisées en combat. En cas de bris en jeu, se rapporter aux organisateurs pour une réparation immédiate;
2. À chaque coup que vous portez, vous devez dire le **nombre de dégâts** que cause votre arme ainsi que le **type de dégâts**, s'il y a lieu;
3. Vous ne devez pas frapper de toutes vos forces, une touche suffit amplement;
4. Il est interdit de donner des coups d'estoc, c'est-à-dire de causer des attaques perforantes avec la pointe de votre arme;
5. Les coups à la tête, au cou et aux parties intimes ne comptent pas et sont interdits. Les coups aux mains qui tiennent les armes ne comptent pas;
6. Peu importe où vous frappez, les dommages seront comptés, en dehors bien sûr des coups interdits;
7. Ne pas se battre à mains nues;
8. Vous devez interpréter la douleur chaque fois qu'un coup vous est porté, et souffrir de l'endroit touché;
9. Il est interdit de frapper avec un bouclier;
10. Il est interdit de se battre dans les constructions surélevées.

## LES DÉGÂTS ÉTHÉRÉS

Les dégâts éthérés tranchent plus que la chair : ils tranchent aussi l'âme. Pour chaque point de dégât éthéré, la cible perd également 1 point d'éther.

# LES ARMES ET LES ARMURES

Toutes les armes qui seront utilisées durant les combats doivent être sécuritaires, donc entièrement recouvertes de mousse. Pour l'âme de l'arme, vous pouvez utiliser un tube de PVC ou de fibre de verre. Les autres matériaux tels le bois, le métal, le bambou, le carbone et autres sont interdits. Plusieurs bons sites donnent de très bons conseils pour la fabrication d'armes.

Le tableau suivant indique les grandeurs à respecter selon le type d'arme :

<b>Types d'armes</b>	<b>Longueur totale (cm)</b>	<b>Dégâts</b>
Dagues	Moins de 40 cm	1
Arme courte	De 40 à 60 cm	1
Arme longue	De 60 à 90 cm	1
Arme de guerre	De 90 à 120 cm	2
Bâton	Entre 120 et 180 cm	0

*\* Les lances, les hallebardes ou toutes autres armes excédant 120cm seront refusées.\**

## LES ARCS ET ARBALÈTES

Il n'y a pas de restriction dans la grandeur des arcs et des arbalètes, pourvu qu'ils restent maniables à 2 mains. Ils ne doivent cependant pas excéder 25 livres de pression. Les flèches doivent être faites d'une tige de bois ou de carbone (si vous utilisez de vraies flèches, enlevez la pointe), ensuite un bouchon de liège ou de plastique doit être fixé au bout. Un généreux morceau de mousse à cellules ouvertes vient ensuite au sommet. Plusieurs sites Internet montrent de bonnes techniques pour la fabrication de flèches. Nous nous réservons le droit de refuser une arme si elle n'est pas conforme ou semble potentiellement dangereuse.



## LES ARMURES

Les points d'armure représentent le nombre de points de dommage que l'armure peut absorber avant de se briser. Durant un combat, peu importe où les coups sont portés, ce sont les points d'armure que vous devez soustraire en premier. Voici un exemple :

*Xavier le Juste a 8 points de vie et porte une armure qui lui donne 2 points d'armure, il peut donc encaisser un total de 10 points de dégâts avant de mourir. Les deux premiers dommages seront absorbés par son armure. Si après un combat vous avez perdu des points d'armure, vous devez la faire réparer par un forgeron ou un ferblantier. Tant qu'elle n'est pas réparée, votre armure ne vous donne plus de points d'armure.*

Afin de calculer le nombre de points d'armure que votre costume vous confère, il faut observer deux éléments : les parties protégées et le matériel. Seuls les matériaux véritables donnent des points d'armure. Les matériaux synthétiques comme la cuirette sont seulement des pièces de costume.

### LE PLASTRON

Le plastron est la pièce d'armure qui protège le tronc, les parties vitales. C'est la pièce la plus importante de l'armure, donc c'est elle qui confère le plus de points d'armure.

Les points d'armure seront attribués selon le matériel :

Matériel	Nombre de points d'armure
Cuir	1 P.A
Mailles	2 P.A
Plaques de métal	3 P.A

*\* La pièce d'armure doit couvrir au moins la moitié du torse. \**

### LES ACCESSOIRES

Les accessoires sont les autres pièces d'armure, outre le plastron. Cette catégorie comprend les brassards, les jambières et le casque. Une paire de brassards, de jambières de cuir ou un casque de cuir confère un (1) point d'armure par élément susmentionné tandis que ceux de métal en confèrent deux (2).

## LES BOUCLIERS

Pour que votre personnage puisse manier un bouclier durant le jeu, celui-ci doit être un Lycan ou avoir le bassin du Protecteur. Un bouclier ne rajoute pas de points d'armure, il sert seulement à bloquer les coups. Le bouclier peut bloquer tous les coups qu'il reçoit sans avoir à être réparé. Cependant, il existe quelques habiletés infligeant des effets de *Brise bouclier* qui peuvent, comme leur nom l'indique, briser un bouclier. Lorsqu'un bouclier est brisé, il devient inutilisable jusqu'à ce qu'un artisan le répare.

Un bouclier n'est pas une arme. Donc, il est strictement interdit de frapper avec ce dernier.

# LA CRÉATION DU PERSONNAGE

Voici le processus recommandé pour la création de votre personnage. Évidemment, il est possible de compléter ces étapes dans un autre ordre, mais celui-ci vous est fortement recommandé puisqu'il vous évite de prendre connaissance de plusieurs éléments qui ne vous sont pas particulièrement utiles.

## RACE DU PERSONNAGE

D'abord, il vous est suggéré de débiter par choisir la race qui semble le plus vous rejoindre, qui semble la plus intéressante à votre avis. Il est important que vous suiviez vos sentiments quant à cette décision, car vous devrez jouer votre personnage pendant plus de trois jours consécutifs! Puisque vous ne choisissez qu'une seule race sur quatre, vous vous épargnez l'étude des trois autres; prenez en note les statistiques de votre race. Il est également intéressant de réfléchir à la relation qu'entretient votre personnage avec les personnes d'une race différente de la sienne.

## NOM DU PERSONNAGE

Ensuite, décidez d'un nom qui, selon vous, respecte les allures possibles de la race; n'y allez pas pour un nom mélodieux pour un Lycan ou encore pour un nom exotique pour un Humain. De plus, évitez les noms trop connus comme Boromir, Bilbo, etc. Par ailleurs, ne choisissez pas de noms trop complexes, car il est difficile de se souvenir des noms de personnage de tous : les noms courts et simples sont à privilégier.

## STATISTIQUES ET BASSINS

Par la suite, vous devez choisir 3 bassins et distribuer 2 points de statistiques. Premièrement, vous pouvez ajouter jusqu'à deux points dans vos statistiques. Vous distribuez ces deux points comme il vous plait. Choisissez pourtant en fonction des préalables de statistiques des bassins que vous voulez obtenir. Par la suite, vous devez choisir trois bassins de niveau 1 dont vous avez les préalables de statistiques ou encore un bassin de niveau 2 ainsi qu'un bassin de niveau 1. Des fiches de bassin vous seront remises plus tard.

## PROFESSIONS

Ensuite, prenez conscience des professions qui sont disponibles et choisissez-en une. Évidemment, tâchez d'en choisir une qui est en lien avec la personnalité de votre personnage. Pour les Humains, lorsque vous choisissez votre première profession, vous pouvez en choisir une seconde qui fait partie de la même branche de profession. Il n'est pas obligatoire que ces deux professions soient adjacentes.

# EFFETS NÉFASTES ET BÉNÉFIQUES

Il est plus qu'important, pour le bon fonctionnement de nos évènements, de connaître l'ensemble des effets, autant positifs que néfastes, pouvant vous être infligés, notamment lors des scènes remplies d'action comme les combats. Ainsi, veuillez connaître les grandes lignes des effets suivants :

Nom de l'effet	Description de l'effet
Aveuglement	Vous devez garder les yeux fermés pour la durée de l'effet.
Brise-bouclier	Votre bouclier devient inutilisable; vous devez le jeter par terre et cesser de l'utiliser jusqu'à ce qu'un artisan le répare.
Capture	Vos bras se collent le long de votre corps pour la durée de l'effet
Chute forcée	Vous tombez à la renverse; votre dos doit toucher le sol.
Danse	Vous devez danser tant que le personnage chante ou joue de la musique.
Désarmement	Vous devez jeter votre arme par terre à 3 mètres de vous.
Détection	Lorsque vous entendez quelqu'un crier « détection! », vous devez crier « ici! » le plus fort que vous le pouvez. Vous en êtes conscients.
Domination	Pour les 15 prochaines minutes, vous n'êtes plus en contrôle de votre corps et de votre pensée. Vous obéissez aux ordres de celui qui vous a infligé cet effet, et ce, même s'il vous demande d'accomplir un acte suicidaire ou contre votre volonté.
Enchevêtrement	Vos jambes sont paralysées et vous ne pouvez-vous déplacer. L'effet persiste même lorsque vous subissez des dégâts.
Hémorragie	Vous saignez abondamment. Chaque fois que vous causez des dégâts ou que vous lancez un sort ou utilisez une aptitude, vous perdez 1 point de vie. Cet effet ne cesse seulement lorsque vous récupérez 1 point de vie.
Liberté de mouvement	Vous êtes immunisés aux effets de chute forcée, de répulsion, de paralysie, de capture et d'enchevêtrement pour la durée de l'effet.
Paralysie	Votre corps entier ne peut plus bouger, mais vous êtes conscient de ce qui se passe autour de vous. Si vous êtes blessés, l'effet se termine.
Répulsion	Vous êtes propulsés à trois mètres et tombez par terre.
Sanctuaire	Vous êtes protégé de tout tant et aussi longtemps que vous ne vous déplacez pas et que vous ne réalisez pas d'actions.
Silence	Vous êtes incapable de produire des sons avec votre voix et donc de lancer des sorts pour la durée de l'effet.
Terreur	Vous voyez l'auteur de l'effet comme votre pire cauchemar; vous devez donc chercher à mettre le plus de distance possible entre lui et vous pendant la durée de l'effet.
Vérité	Vous devez répondre véridiquement aux trois prochaines questions directes (qui se répondent par oui ou par non).

Cette liste n'est pourtant pas exhaustive et rassemble seulement ceux qui peuvent vous arriver au milieu d'un combat. Si vous subissez un effet ne faisant pas partie de cette liste, l'auteur est dans la disposition de vous l'expliquer.

Les poisons, quant à eux, infligent souvent, eux-aussi, des effets faisant partie de la liste ci-dessus. Il y en a pourtant d'autres qui vous infligeront des effets spéciaux qui n'y sont pas listés, mais, comme mentionné plus tôt, ceux-ci pourront vous être expliqués par l'auteur. Il est pourtant important de savoir que les poisons ont une durée indéterminée. En effet, leurs effets perdurent tant et aussi longtemps que le ou les poisons n'ont pas été purgés de votre corps par un sort, une aptitude ou un antidote.

# LE MATÉRIEL À APPORTER

1. Sac de couchage et oreiller;
2. Serviette de plage et de toilette;
3. Pantalons longs (à saveur médiévale comme le velours cordé) et courts
4. Costume de bain
5. Chandails à manches courtes et chandails chauds
6. Sous-vêtements
7. De bonnes espadrilles ou de bonnes bottes de marche
8. Bottes de pluie
9. Chapeau (pour rester en jeu, ce peut être un bandana)
10. Crème solaire et huile à mouches
11. Imperméable
12. Nécessaire de toilette
13. Deux gros sacs de plastique (pour le linge sale)
14. Sac à dos
15. Gourde (que vous trainerez-en tout temps)
16. Cartable ou pochette avec crayons
17. Costume ou partie de costume médiéval (cape, chemise, pantalon, pièce d'armure, etc.) (facultatif)
18. Arme de mousse (chaque arme sera inspectée par un administrateur pour juger de sa sécurité) (facultatif)
19. Petite sacoche ou besace de style médiéval pour transporter : gourde, ingrédients, livre, etc.) (facultatif)
20. Une copie de ce guide dans un cartable. (facultatif, mais encouragé)

*Bonne préparation!*  
*On se revoit au Grandeur Nature!*