



# Les Règles du GN Bayou – Bienvenue en Arcadia !

## Bienvenue en Arcadia !

Comme à notre habitude, nous ne souhaitons pas un GN où les règles prennent le pas sur l'ambiance et le *jeu de rôles*, mais néanmoins, il faut avoir lu ce document avant de venir jouer. Nous voulons un système qui reste très simple dans sa logique.

Enfin, *toutes* les règles ne sont pas présentées ici, car il doit rester quelques mystères qui ne seront révélés que *pendant* le GN, mais soyez rassuré, rien de bien compliqué !

Bonne lecture et à bientôt, pour essayer de survivre à la fin des temps ...

- Les Organisateurs des Mille Mondes -

## LES REGLES DE BASE

Dans cette partie, vous trouverez les règles qui s'appliquent à tout le monde. Elles *doivent donc être connues de tous*. S'agissant d'un GN, il faut évidemment interpréter les règles dans un esprit de fair-play, d'équité mais aussi d'amusement.

### 1. Consignes de sécurité

Le GN se déroule en extérieur, sur un terrain assez variable et accidenté, avec pas mal de zones à fortes dénivellations.

D'autre part, le jeu aura lieu près d'un fleuve, dont certains accès sont en bord de petites falaises. Même si bien évidemment, le jeu comportera des phases d'action et de combat, ne faites pas des acrobaties, ne sautez pas, ne chargez pas dans une descente... Il serait dommage de garder une entorse de la cheville pendant quelques mois pour avoir voulu faire du « roleplay » quelques instants!

## SOMMAIRE:

1. Consignes de sécurité
2. Déroulement du temps
3. La Mort et l'Invisibilité
4. Caractéristiques et compétences des personnages
5. Le combat
6. Les Injonctions
7. Du racisme et du sexisme...
8. Les règles de commerce
9. L'univers du GN Bayou
10. Objectifs, jeu de rôles et ambiance



*Bienvenue en Arcadia, pays du blues et du cajun...*



Si vous pensez que le terrain est dangereux, n'hésitez pas à crier « Temps mort! Terrain dangereux ! » et déplacer les scène d'action vers une zone plus sûre.

**Il est permis de courir sur le site, mais attention à vos chevilles et genoux !**

D'autre part, sauf scène particulière lancée par un Orga et en sa présence, aucun contact physique n'est permis: n'agrippez pas un autre joueur, ne tentez pas de le renverser. Il se peut que certains joueurs et/ou PNJ préalablement choisis par les Orgas auront à « se battre » à mains nues dans le cadre d'une scène de jeu particulière mais ce sera en présence des Orgas.

**Les zones hors-jeu seront expliquées au briefing** que ce soit par raisons de sécurité ou parce qu'il s'agit d'une zone Orga où auront lieu certains préparatifs. Il est donc **totalemment interdit de s'y rendre**. Le terrain étant très vaste et ouvert, nous n'allons évidemment pas tout pouvoir borner, mais un petit topo sera fait au briefing pour éviter que vous ne partiez pour une randonnée de vingt kilomètres ou que vous alliez dans un endroit dangereux...

La nuit, il n'y aura que peu de lumière, donc la zone de jeu sera restreinte.

**Tout manquement à ces règles de base de sécurité peut vous exclure du jeu, sans remboursement. On répète ici cette évidence, mais nous n'avons jamais eu de soucis avec aucun joueur depuis notre premier GN et on aimerait bien que cela continue ainsi...**



## 2. Déroulement du temps

Le jeu se déroule en temps réel. Aucune pause ne peut être demandée à moins qu'une situation de danger ou qu'un événement grave (blessures...) ne surviennent, auquel cas vous pouvez (et devez!) demander un « Temps mort! ». N'hésitez pas à aller chercher un Orga.

Nous prévoyons toutefois une « extinction » des feux entre 1/2 h et 9/10 h du matin – temps réel -, histoire de laisser les gens fatigués par une semaine de travail se reposer un peu le week-end :o).

Le jeu pourra bien entendu continuer en roleplay, mais sachez qu'il ne sera pas forcément évident de trouver un Orga et qu'aucune scène importante n'est censée avoir lieu... Evidemment, il ne faudra pas s'éloigner du campement de base, car sans lumière, le site est dangereux.

Les Orgas (et certains pouvoirs de PJ/PNJ) peuvent déclarer un « Arrêt du Temps ». Tous ceux qui entendent l'ordre doivent s'arrêter sur place, fermer les yeux jusqu'à la reprise du jeu par « Fin de l'Arrêt du Temps ».

Cela permet de mettre en place certaines situations particulières.

Promis, cela restera suffisamment rare pour pouvoir l'apprécier – et pour éviter des interruptions nuisibles du jeu...



*Les pères fondateurs d'Arcadia, en 1855*



### 3. La Mort et l'Invisibilité

Quand un personnage meurt, il reste sur place jusqu'à ce que quelqu'un évacue son corps.

Un personnage *invisible* est symbolisé en jeu par un **bandeau blanc autour de la tête**. On considère qu'on ne peut pas interagir avec lui sauf s'il vous parle.



### 4. Les Caractéristiques et compétences des personnages

Chaque personnage est défini par deux caractéristiques et possède un certain nombre de Capacités et éventuellement des Pouvoirs.

**La Vitalité:** Il s'agit de l'état de santé général regroupant l'endurance, la vitalité et l'absence de blessures ou de maladie. Arrivée à 2 points, on est *sérieusement blessé (ou intoxiqué)*, ce qui signifie que l'on ne peut plus courir, mais on peut encore se défendre. A 0 point ou moins, on tombe dans *l'inconscience*, et si personne ne vous soigne dans le quart d'heure, vous mourrez (attendez un Orga, en n'oubliant pas de simuler avec conviction la mort).

**L'Âme:** Elle représente la capacité à rester soi-même face à l'adversité. Dans certains cas, on parlera de résistance à la magie, dans d'autres, de volonté ou même d'inspiration et d'intuition. Tout ce que vous devez savoir, c'est que *vous ne voulez pas* que le score d'Âme tombe à 0 !





## Les Compétences:

Il s'agit de choses qu'un personnage sait mieux faire que les autres; à moins qu'il ne possède une aptitude particulière voire unique.

Il existe des compétences spécifiques au jeu, qui seront décrites clairement sur les feuilles de personnages concernés, mais certaines sont plus répandues.

**Combattant de mêlée:** Vous avez l'habitude de vous battre au corps à corps. Vous infligez les dégâts normaux avec n'importe quelle arme de contact.

**Maîtrise des armes à distance:** Vous savez vous servir efficacement de n'importe quelle arme à distance et infligez donc les dégâts normaux avec n'importe quelle arme à distance.

**Utilisation des armes à feu:** Cette compétence permet d'utiliser les armes feu (Nerf) normalement.

Si on ne l'a pas, on ne peut tirer qu'une fois avant de voir l'arme s'enrayer, les munitions se vider, tomber au sol...

**Premiers Secours:** Vous pouvez soigner un personnage en lui rendant 1 point de Vitalité. S'il est inconscient ou mourant, cela le sauve. On ne peut être soigné qu'une seule fois après avoir reçu des dommages.



*Un bon Arcadien est un Arcadien armé !*

**Médecine :** Il existe de *rare*s personnes qui possèdent cette compétence. Elle peut s'appuyer sur l'herboristerie, la pharmacie ou la chirurgie suivant les personnes. Elle permet de soigner efficacement une personne grâce à des potions et des onguents, qui rendent 4 points de vie après 1 heure.

**Remarque:** Ceux qui connaissent nos GN savent que l'ambiance et le roleplay priment sur les règles. Celles-ci ne sont là que pour donner un cadre au jeu, dont le but essentiel est l'amusement ! N'oubliez jamais cette règle !

## La musique et les arts:

L'ambiance du GN Bayou demande la présence de quelques musiciens avec guitare, flûte ou banjo, interprétant à l'occasion un bon vieux blues ou de la musique cajun. Evidemment, ces PJ (ou PNJ) auront la compétence que leurs joueurs auront dans la réalité. Inutile donc de venir avec un instrument si vous ne savez pas l'utiliser !

## Les compétences diverses:

Il existe de nombreuses compétences liées aux métiers, etc.

Vous allez en avoir sur votre feuille de personnage.

Inutile d'aller voir un Orga pendant le jeu pour savoir si vous pouvez vous en servir.

Evidemment que oui, puisque vous avez la compétence ! Mais, il faut bien vous dire **qu'en terme de jeu, cela ne servira que dans des cas particuliers ou pour l'ambiance...**

Quoique.

## La Magie:

Les superstitions sont bien ancrées. Que cela soit dans le domaine des religions (indiennes, chrétiennes, vaudou, etc) ou liées à des savoirs anciens presque oubliés.

Le commun des mortels y croit.

Cela tombe bien, car quoique rarissime, la **magie et le surnaturel existent bien dans le GN Bayou.**

Les PJ et PNJ concernés sauront ce qu'ils peuvent faire et vous le diront... Sachez cependant qu'il n'y aura rien de très démonstratif, ou alors, après un long rituel...



## 5. Le combat

Les armes sont classées en 4 catégories :

-Les *armes simples*

*de petite taille* (couteau, pierre, armes improvisées, etc.) font **1 point de dégât**.

-Les *armes simples de grande taille* (bâton, massues...) ou les « vraies » *armes de mêlée* (masses, épées, lances) font **2 points de dégâts**.

-- Les armes à distances simples (fronde, dague et haches de jet, javelots) qui font **2 points de dégâts et provoquent un « Recule ! »**.

- Les *armes à distance de chasse ou de guerre* (arc, arbalète, armes à feu...) font **4 points de dégâts et provoquent un « Recule ! »**. Remarquez que tout le monde peut se servir de toutes ces armes, mais sans efficacité réelle, si ce n'est le bénéfice de l'allonge des grandes armes.

-Il existe de rares *armes spéciales ou magiques* qui ont des effets spéciaux ou magiques (!) (voir un Orga en cas de doute).

### REMARQUE IMPORTANTE SUR L'UTILISATION DES ARMES:

Au début du XXème siècle, les habitants d'Arcadia sont des pêcheurs, des éleveurs, des artisans, des commerçants, des religieux, de simples ouvriers, etc. Cela signifie qu'à moins d'avoir un entraînement particulier et/ou une expérience de la guerre/du combat, les PJ ne sont pas spécialement entraînés.

**Toutes les armes font donc toutes 1 point de dégât à moins d'avoir une compétence spéciale disant le contraire** (*Combattant de Mêlée* ou *Maîtrise des armes à distance*). Par contre, **les armes à feux font bien 4 de dégâts (+ recule) pour tout le monde, mais sans la compétence, on ne peut tirer qu'une seule fois par scène ! Les armes à feu seront des Nerfs modifiés et resteront rares.**

**Remarques:** Les combats se font de manière classique:

- Pas de coup à la tête ni aux parties génitales / poitrines  
- Pas de coups « mitraillette »

- On annonce les dégâts quand on touche. C'est à la « victime » de gérer sa Vitalité et éventuellement annoncer des « Résiste ! »

- roleplay avant tout ! Nous ne sommes pas dans une compétition d'escrime !

### Les armes de jet:

Les armes de jet ou de tir ne peuvent être utilisées *qu'avant* un combat, mais *pas lorsque la mêlée a débuté*.

La seule exception se présente lorsque quelqu'un s'enfuit d'un combat **et** que vous le poursuiviez **et** que vous **et** votre cible êtes éloignés au moins d'une dizaine de mètres de la mêlée.

## 6. Les injonctions

Les injonctions sont utilisées pour signaler un effet particulier (donné par une Compétence ou un Pouvoir).

**Brise X:** l'arme ou objet cité devient immédiatement inutilisable jusqu'à sa réparation par un artisan compétent.

**Dégâts X:** la cible encaisse automatiquement le nombre de dégâts spécifié.

**Fuis !:** la cible doit s'enfuir en comptant mentalement jusqu'à 30 secondes (rappel: aucune course sur le site de jeu, mais il ne s'agit pas non plus de se promener doucement !)

**Paralysie !:** la cible doit rester immobile en comptant mentalement 30 secondes.

**Reculé !:** la cible doit reculer d'au moins 3 mètres.

**Résiste !:** indique qu'on ignore tout effet (coup, injonction, pouvoir...) que l'on vient de subir.

**Ordre !:** certaines Compétences provoquent des effets particuliers qui doivent être énoncés après avoir crié cette injonction. Si jamais la cible n'est pas affectée pour une quelconque raison qu'elle seule connaît, elle dit simplement « Résiste ! »

Remarque: parfois, les durées peuvent être plus longues, ce qui doit être précisé lors de l'injonction (ex.: Paralysie 100 indique qu'il faut compter jusqu'à 100).

A ces injonctions de jeu, on ajoute les injonctions de sécurité et d'Orga (**Temps Mort – Terrain Dangereux!** et **Arrêt du Temps!/Fin de l'arrêt du temps!**, qui sont détaillés plus haut)



## 7. Du racisme et du sexisme...

La Louisiane profonde en 1905 est un monde particulier.  
*Oui, il y a des nègres.*

Profitant du régime fédéral qui confère à chaque État américain une très grande liberté dans la façon de régir le statut de ses habitants, à partir de 1876 les onze ex-États sécessionnistes purent contourner la loi pour édicter des « codes noirs ».

Ces lois interdisaient par exemple les mariages interracialisés et imposaient une séparation entre Noirs et Blancs dans les transports, les lieux publics, les établissements scolaires mais aussi chez les barbiers et lors des matchs de base-ball amateur (Géorgie), dans les spectacles de cirque (Louisiane)...

Bref, le racisme et le ségrégationnisme existe bel et bien en 1905.

Nos jeux sont destinés à des adultes dans tous les sens du terme, et les quelques PJ d'origine africaine seront des citoyens de seconde classe en terme de jeux. Il en ira de même des quelques Indiens qui pourront passer par là...

De même, les femmes à cette époque suivent en général les ordres de leurs maris.

Les Mille Mondes n'ont pas pour vocation de faire des jeux historiques. Aussi, allons nous quelque peu prendre des libertés sur ces sujets. Non, pas de réunion du KKK en GN\*, pas de remarques sexistes et racistes à chaque phrase.

Les PJ femmes auront des rôles tout aussi importants que leurs éventuels maris. Certes, le roleplay devra prendre en compte un minimum le contexte historique, mais chaque PJ pourra évidemment faire ce qu'il veut.

Donc, oui, il y aura du racisme et du sexisme dans ce GN, mais en toile de fond, et pour quelques scènes de pur roleplay.

Nous connaissons la plupart des joueurs à qui nous pouvons confier des personnages sensibles. Après notre GN « Camping » où la beaufattitude était souhaitée, nous savons que nos joueurs sont capables d'avoir de l'humour et du recul, malgré les pires sujets !

\* Même s'il pourrait y avoir des PJ ayant des objectifs en ce sens...



## 8. Les règles de commerce

Si chaque habitant d'Arcadia a surtout le soucis de survivre jusqu'au lendemain, certains veulent également s'enrichir. Dans le jeu, les possessions commerciales seront représentées par des objets réels (volables, échangeables, stockables, cachables).

Ceux qui étaient présents à nos **GN Dubaï ou Marmites et Dragons** se rappelleront la joie de rechercher des composants rares et néanmoins utiles.

Au **GN Bayou**, le commerce s'orientera évidemment vers les échanges grâce au fleuve.

Des marchands itinérants viendront de temps à autres et les nous auront un système commercial (inspiré librement des Colons de Catane) qui concernera certains PJ « grossistes ». Les règles à ce sujet ne concerneront que les PJ/PNJ marchands et/ou aisés et tout ceux qui voudront la reconstruction d'Arcadia après le passage de la tempête.

Les pièces d'argent-dollar existent, mais dans une région si pauvre, elles resteront rares et le troc prévaudra pour la populace.





## **9. L'univers du GN Bayou**

La petite communauté d'Arcadia, située quelque part en Louisiane le long d'un des affluents du Mississippi est peuplée avant tout de Cadiens (des descendants de colons français), mais aussi de quelques autres européens, d'une poignée d'afroaméricains et quelques natifs indiens.

Les religions dominantes sont inspirées du Puritanisme, du Vaudou, des Esprits Indiens et de nombreuses superstitions. Le surnaturel est présent...

## **10. Objectifs, jeu de rôles et ambiance**

Vous avez des objectifs personnels dans le jeu qui dirigent votre personnage. Vous devez essayer de vous y tenir, dans un souci de cohérence, mais aussi parce que vos objectifs peuvent être mêlés/opposés à ceux d'autres joueurs.

Au **GN Bayou**, vous verrez vite que l'objectif principal de tout le monde est de régler le problème de la survie de la communauté... Bien sûr, il peut y avoir quelques petites surprises...

Vous aurez un long week-end pour essayer de comprendre au mieux ce qui se trame vraiment ... et d'essayez d'atteindre vos objectifs...

### **Le jeu de rôles:**

Un jeu de rôles est un jeu où l'on incarne un personnage (on ne vous apprend rien sur ce coup...). Cela veut dire également que quels que soient vos objectifs, ne perdez pas à l'esprit qu'il s'agit surtout de vous amuser et de faire en sorte que tout le monde s'amuse en essayant d'interpréter un personnage cohérent... Cela signifie également qu'il n'y a rien de particulier à gagner sinon passer un bon (très bon?) week-end. Cela ne sert donc à rien de tricher. Donc soyez fair-play et ne chipotez pas en discutant longuement pour un point de règles.

*Au plaisir de vous voir dans à Arcadia,  
Les Mille Mondes*

## **Les objets personnels dans le jeu:**

La règle de base est que tout ce que vous aurez sur vous (à part vos vêtements, les objets nécessaires comme des lunettes ou des vrais médicaments) est *en jeu*.

Cela signifie que vous ne pourrez avoir sur vous ce qui sera indiqué sur votre fiche de personnage, et ce que vous trouverez en jeu. Cela signifie aussi que tout sera confiscable et volable pendant le jeu.

Lors de l'attribution de votre personnage, vous pourrez discuter avec l'Orga responsable des backgrounds et le convaincre d'avoir un objet particulier. On vous l'autorisera par rapport à deux critères essentiels:

-l'objet est trop classe, bien pensé, et dans l'idée du jeu.

-Plus on sera éloigné de la date du GN, et plus les demandes seront accordées facilement. Inutile de venir avec des tas d'idées une semaine avant la date fatidique, on aura d'autres chats à fouetter ! Attention, sauf exception, les objets en jeu étant volables, il faudra accepter de « prêter » pendant le jeu vos affaires, avec les risques que cela comporte (casse, perte...). Si vraiment cela posait un problème, parlez en à l'Orga « background » en temps voulu.

Si votre personnage doit posséder un objet particulier, il sera de toute manière en principe fourni par les Orgas au début du jeu.

Evidemment, tous les objets latexés sont par définition des objets de jeu.

## **Les tentes:**

La règle générale est que tout ce qui est dans une tente d'un joueur est un objet personnel.

Autrement dit, il est interdit d'entrer dans une tente sans l'accord du propriétaire.

Par conséquent, il est également INTERDIT de cacher un objet de jeu dans une tente...

