

Les Règles du GN

des Mille Indiens en l'An Mille

Bienvenue dans le Livre de Règles.
 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 rassurez, rien de bien compliqué !

Bonne lecture et à bientôt. Que le Grand Esprit guide vos pas !
 - *L'équipe des Mille Mondes* -

LES RÈGLES DE BASE

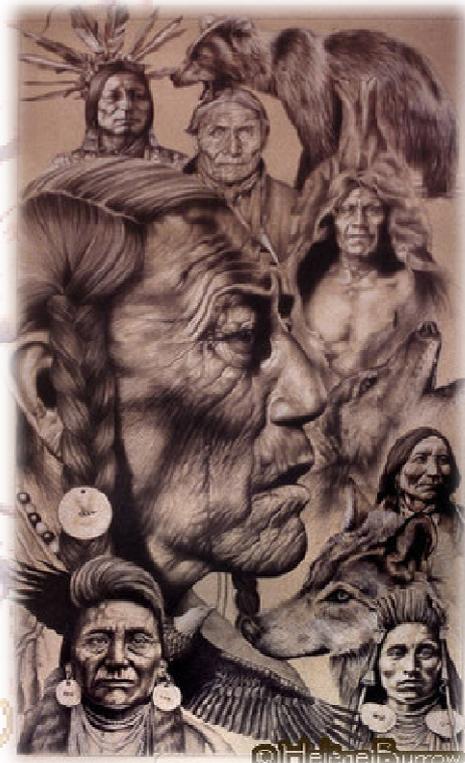
Dans cette partie, vous trouverez les règles qui s'appliquent à tout le monde. Elles *doivent donc être connues de tous*. S'agissant d'un GN, il faut évidemment interpréter les règles dans un esprit de fair-play, d'équité mais aussi d'amusement.

1. Consignes de sécurité

Le GN se déroule en extérieur, sur un terrain vallonné, avec des bois, des zones pouvant être marécageuses et un fleuve à proximité.
 Le terrain présente donc un certains nombres de dangers, c'est pourquoi il est interdit de grimper à des arbres, d'entrer dans l'eau, de traverser les parties clôturées.
 Même si bien évidemment, le jeu comportera des phases d'action et de combat, ne faites pas des acrobaties, ne sautez pas à travers les buissons, ne chargez pas dans une descente... Il serait dommage de garder une entorse de la cheville ou du genou pendant quelques mois pour avoir voulu faire le fou quelques instants !

SOMMAIRE:

1. Consignes de sécurité
2. Déroulement du temps
3. Invisible/Mort
4. Caractéristiques des personnages
5. Vie et mort
6. Le combat
7. Les injonctions
8. Les talents
9. Les pouvoirs
10. Les peuples
11. Les castes
12. La richesse et les ressources
13. Le Tôt
14. Le surnaturel
15. Objectifs et jeu de rôle





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

D'autre part, aucun contact physique n'est permis: n'agrippez pas un autre joueur, ne tentez pas de le renverser. Les combats dans les tentes sont également interdits, mais un joueur « attaqué » doit sortir et ne peut pas se cacher en restant à l'abris dans sa tente !

Des bandes de chantier délimiteront les zones hors-jeu, 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 totalement interdit de dépasser ces limites.

La nuit, certaines zones seront hors-jeu pour des raisons de sécurité. Nous disposerons des lampes-tempêtes pour signaler des passages délicats ou mettre en évidence des zones hors-jeu. Ne touchez sous aucun prétexte à ces lampes, ne les empruntez pas, ne les déplacez pas, bref, n'y touchez pas !

Tout manquement à ces règles de base de sécurité peut vous exclure du jeu, sans remboursement.

Nous voulons que les gens puis s'amuser sans devoir subir l'inconscience des autres.

Remarque: même si chaque adulte est libre de passer sa soirée comme il le veut, n'oubliez pas que la consommation d'alcool n'est pas forcément compatible avec des acrobaties nocturnes ! Si vous voulez passer votre soirée avec une bouteille, pourquoi pas, le campement sera très adapté à une ambiance conviviale...

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 avons fait le choix de concentrer le jeu sur un peu plus de 24 h, pour éviter les longues périodes d'attente ou rien ne se passe vraiment, qui existent sur de nombreux GN. Nous voudrions que pendant la durée du jeu, tout le monde soit *dans* le jeu. C'est pourquoi, le jeu continuera la nuit. **La seule exception à cela, est qu'il est interdit de pénétrer dans les tentes de joueurs entre 3 h et 8 h du matin.** Si quelqu'un veut se coucher avant 3 h, il peut le faire, mais *soit* il le fait sur le campement en jeu (et on peut donc le réveiller, le surprendre, etc), *soit* il va dans le campement de tentes hors-jeu, qui est situé un peu en retrait du terrain de jeu (mais très franchement, nous aimerions éviter au maximum les sorties de ce type, après tout, il est bien possible de « tenir » jusqu'à 3h du matin un samedi soir...).

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 surnaturelles, avec quelques effets spéciaux qui vont bien avec !

Promis, cela restera suffisamment rare pour pouvoir l'apprécier...

© Helène Burrow



3. Invisible/Mort

Bandeau blanc sur la tête = ORGA/HORS-JEU

Toute personne qui porte un bandeau blanc sur la tête est invisible. Bref, elle n'est pas là, vous ne vous en occupez pas, que ce soit un orga, le photographe ou qui que ce soit d'autre. Il n'existe pas.

Bandeau blanc sur les bras et maquillage blanc sur le visage = ESPRIT ERRANT

Il s'agit d'un mort qui erre sous la forme d'un esprit. On peut vaguement ressentir sa présence, mais seuls ceux qui ont un Pouvoir approprié peuvent interagir avec lui, sinon, vous ne vous en souciez pas, car en vérité, il n'existe plus dans votre réalité.

Mains sur la tête = MORT/HORS-JEU

Il s'agit d'un mort fraîchement tué qui est entrain de rejoindre la tente du Gardien des Esprits (Orga). Il n'est pas là et vous ne vous en souciez donc pas.

4. Les caractéristiques des personnages

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

La Vitalité: Elle varie en général de 4 à 8 points. Elle regroupe la santé générale et les points de vie d'une personne. Arrivée à 2 points, on est *sérieusement blessé*, ce qui signifie que l'on ne peut plus courir, mais on peut encore se défendre. A 0 point, on tombe dans *l'inconscience*, et si personne vous soigne dans le quart d'heure, vous mourrez (partez voir un Orga, en n'oubliant pas de mettre les mains sur la tête pour signifier que vous êtes mort).

Le Tô: Il varie de 0 à beaucoup...

Il représente l'honneur, mais aussi le lien avec le monde naturel et le monde des esprits. Les vieillards racontent qu'il existaient autrefois des indiens qui se sont exilés volontairement du monde des vivants et qu'ils avaient un Tô tellement bas qu'il descendait en-dessous de 0...

Les Talents: Il s'agit de choses qu'une personne sait mieux faire que les autres ou dans lesquelles, il possède une aptitude particulière. Chacun possède au moins deux Talents, parfois plus. Par exemple, on peut citer les talents *Guerrier né*, qui permet d'infliger un point de dégât de plus avec une arme ou bien *Homme-médecine*, qui permet de préparer des potions et des onguents.

Les Pouvoirs: Il s'agit de Talents surnaturels. Pouvoirs magiques, dons des esprits, etc. Seule une minorité de personnes en possèdent. On peut citer *Invoquer un Esprit*, que connaissent les chamans ou bien *Possession*, qui permet de laisser le contrôle de son corps à un esprit bienveillant (en principe...).



© Helène Burrow

5. Vie et mort

Arrivée à 0 points de vitalité, on est *inconscient*. A partir de ce moment, on dispose de 15 minutes pour être soigné par une personne disposant du Talent *Soins* ou d'un Pouvoir approprié.

A noter qu'un indien ne se bat pas à mort sans raison. Même un défi sanglant entre deux braves se solde généralement par une blessure *sérieuse* (c'est-à-dire qu'il reste 2 points de vitalité ou moins), plutôt que par l'*inconscience*. Cela signifie qu'une fois, arrivé à 0 point, on peut crier « J'accepte ma défaite » et si l'adversaire répond « J'accepte ta défaite », on ne compte pas les derniers coups, et on reste à 2 points de vitalité.

Par contre, pour certains braves, cela peut provoquer une perte de Tô (voir paragraphe sur le Tô).

Si l'adversaire refuse, il répond « Meurt ! » et on tombe *inconscient*. Là encore, cela peut provoquer une perte de Tô (chez le vainqueur et/ou le vaincu).

Evidemment, un mauvais esprit ou une créature surnaturelle ne cherchera pas toujours à épargner son adversaire !

Si on meurt, on se rend chez le Gardien des Esprits (Orga) qui expliquera ce qui arrive (soit on reçoit un nouveau personnage, soit on devient un esprit errant, pouvant interagir avec un proche ou une personne sensible aux esprits, capable de combattre les mauvais esprits...).



Les cimetières dans le jeu:

Les diverses tribus indiennes avaient des cérémonies différentes en ce qui concernaient les défunts. Certains les enterraient, d'autres les laissaient sur des échafaudages funéraires, d'autres pratiquaient la crémation...

Pour le GN, nous considérerons que les morts sont enterrés. Ce qui signifie, entre autre, que les « cimetières » indiens sont des lieux particuliers que l'on évite pour ne pas déranger les esprits des morts.

Toute personne qui est surprise dans un tel lieu sans *bonne raison* (cérémonie, chamans...) perd immédiatement 1 point de Tô.



K



6. Le combat

La règle de base est que toute personne qui ramasse n'importe quelle arme fait 1 point de dégât avec elle.

Les grandes armes, de plus d' 1m10 doivent être maniées à deux mains. Elles font 2 points de dégâts à condition d'avoir le Talent *Armes de guerre* (si on ne l'a pas, on fait donc 1 point seulement).

Les arcs font 3 points de dégâts et provoquent un « Recule ».

Vous devez toujours éviter de frapper à la tête, dans les parties génitales ou la poitrine des demoiselles. Toute frappe à ces endroits n'est pas comptée et vous êtes prié de vous excuser, et donc d'interrompre un instant le combat. De même, essayez de ne pas taper fort, car non seulement cela ne changera rien aux dégâts mais en plus, le joueur (ou la joueuse!) en face de vous n'a pas forcément envie de repartir avec des bleus.

Dans tous les cas, même (et surtout!) avec une lance, vous n'avez pas le droit, sous aucun prétexte, de frapper d'estoc, c'est-à-dire avec la pointe de votre arme. Seuls les coups de taille, nettement moins dangereux sont tolérés.

A chaque fois que vous frappez avec votre arme vous devez annoncer le chiffre correspondant aux dommages que vous occasionnez, *y compris d'éventuels bonus dus à des talents ou des pouvoirs particuliers.*

Les armes de jet:

Les tomahawks et à plus forte raison les javalots ne peuvent être lancés *qu'avant* un combat, mais *pas lorsque la mêlée a débutée.*

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.

7. Les injonctions

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

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

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

Fuis !: la cible doit s'enfuir en comptant mentalement jusqu'à 30 secondes (pas la peine de sprinter, mais il s'agit pas non plus de se promener doucement !)

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

Recule !: 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 !: certains Talents/Pouvoirs provoquent des effets particuliers qui doivent être énoncés après avoir crié cette injonction.

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)





8. Les Talents

Tout le monde a un certain nombre de Talents. Cela représente ce qu'on a appris de par sa famille et son éducation, mais aussi certaines aptitudes innées.

Armes de guerre: permet d'utiliser les armes à deux mains en infligeant 2 points de dégâts.

Brave: permet d'ignorer les effets de l'injonction « Fuis ! » (en criant « Résiste ! »).

Chasseur: permet de déchiffrer les indices naturels.

Cueillette: permet d'identifier, de repérer et de ramasser les plantes.

Guerrier né: Donne un bonus de +1 à tous les dégâts que l'on fait en combat de mêlée (c.à.d. qu'on fait 2 points avec une arme à une main, 3 avec une arme à deux mains).

Homme-médecine: permet de fabriquer et d'utiliser les plantes et les remèdes naturels. Permet également d'apprendre certains pouvoirs chamaniques.

Initiation chamanique: permet d'apprendre les Pouvoirs chamaniques

Légendes: permet de connaître d'anciennes légendes des tribus.

Robuste: augmente sa Vitalité maximale de 2 points.

Tireur: Donne un bonus de +1 à tous les dégâts que l'on fait en combat à distance (2 points avec tomahawks et javelots, 4 points avec un arc)



Les indices naturels:

Sur le terrain du GN, il y aura des petits panneaux portant des symboles (ceux ayant le Talent Chasseur recevront un code pour les déchiffrer). Cela permettra d'en apprendre plus sur la région (passage de guerriers, pister quelqu'un ou quelque chose, événements non naturels, ...). Si vous n'avez pas le Talent approprié, ne regardez pas les inscriptions. Il est par exemple interdit d'aller expliquer à un autre joueur Chasseur à quoi ressemblaient les symboles. Dans tous les cas, que vous ayez le Talent ou pas, laissez les panneaux visibles là où ils étaient; les Orgas se chargeront de les enlever et/ou de les remplacer.

Les plantes:

Il y aura des plantes dispersées à travers le terrain de jeu (reconnaissables facilement, grâce à des couleurs vives). Seules les personnes compétentes en Cueillette pourront les prendre. Il est également interdit de dire à autre joueur qu'on a vu des plantes bizarres quelque part puisqu'on n'est pas sensé les remarquer... Soyez fair-play et jouez le jeu...





9. Les Pouvoirs

Le GN se déroule dans un monde où le surnaturel *existe*. Les esprits (bons ou mauvais...) sont présents en de nombreux endroits et les chamans leur parlent régulièrement...

Nombreux sont les personnes qui ont un petit pouvoir. Généralement, il est obtenu lors des rites d'initiation et de passage à l'âge adulte.

Souvent aussi, le pouvoir est accompagné d'une limitation que l'on devra respecter, faute d'attirer le courroux des esprits sur soi !

Il existe des Pouvoirs communs qui sont listés ci-dessous, mais sachez qu'il y a également de nombreux Pouvoirs plus rares, de puissance variable. Les personnages dotés de tels pouvoirs auront toutes les explications nécessaires sur le fiche de personnage et quand ils provoquent un effet particulier qui influe sur les autres, on se sert généralement d'une injonction.

Exemple:

Œil de Faucon possède le pouvoir « Voir à travers les choses », il aimerait savoir si Taureau Placide cache quelque chose dans sa sacoche. Il va dire au joueur: « Ordre ! : réponds la vérité, tu dois me dire si tu cache quelque chose dans ta besace, après cela, tu ne te souviendras pas de ce que j'ai utilisé ce pouvoir sur toi ».

Le joueur de Taureau Placide n'aura d'autre choix que d'avouer s'il a caché quelque chose dans sa besace et ne devra pas tenir compte du fait qu'Œil de Faucon le sait désormais...(bon, il peut se douter d'un truc quand même, après tout s'il s'appelle Œil de Faucon, c'est peut être parce qu'il a toujours remarqué des petits détails de ce genre...)

Cérémonies:

Certains pouvoirs nécessitent des Cérémonies. Cela demande du temps quelques minutes, parfois beaucoup plus, et ne peut se faire qu'en présence d'un Orga.

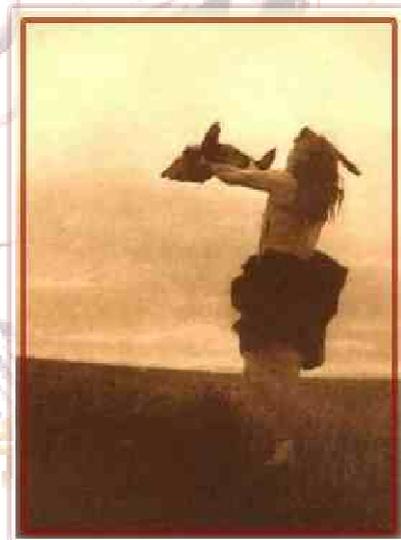
Appeler un esprit (Cérémonie): permet d'obliger un esprit particulier à se manifester.

Autorité: permet d'obliger un membre de sa tribu à effectuer une action raisonnable (un brave peut être obligé à mettre sa vie en danger, mais on ne peut pas demander à un agriculteur d'aller se promener la nuit dans un lieu maudit...).

Autorité des femmes (Cérémonie): permet de nommer ou de destituer le chef de la tribu. Limitation: au moins la moitié des femmes de la tribu doivent participer à la cérémonie.

Cérémonie d'initiation (Cérémonie): ce Pouvoir permet de faire passer un enfant à l'âge adulte. Cela lui confère généralement un Pouvoir. Ce Pouvoir est également nécessaire pour rejoindre certaines castes (comme les Guerriers Tonnerre par exemple).

Détruire un esprit (Cérémonie): ce Pouvoir permet de tenter de chasser définitivement un esprit. Si la cérémonie échoue, on risque d'être possédé, de devenir fou, de tomber malade, voire même de mourir.





Devenir un Guerrier Mort: Ce Pouvoir

permet de doubler sa Vitalité pendant un combat. Limitation: on ne peut plus fuir le combat ni reculer (à part quelques mètres, pour les besoins du combat).

Fabriquer un remède (Cérémonie): ce Pouvoir très utile permet de fabriquer un remède avec des plantes permettant de faire récupérer immédiatement 2 points de vitalité. Il permet aussi de soigner une maladie (mais la guérison demandera quelques heures, à voir avec un Orga).

Parler aux esprits: cela permet de *forcer* un esprit à vous répondre. Cependant, il peut vous mentir et peut arrêter de vous parler à tout moment. Vous n'êtes pas obligé de voir l'esprit si on vous amène devant lui. Bien sûr, il peut également choisir de vous attaquer après vous avoir répondu d'aller vous faire voir !

Possession (Cérémonie): permet de laisser entrer un esprit dans son corps. Les Danseurs Esprits utilisent ce Pouvoir pour gagner des capacités surhumaines. Bien sûr, si l'esprit est malfaisant, ce Pouvoir peut se révéler très dangereux. Limitation: une seule possession est possible par journée (ou nuit).

Repousser les esprits: cela permet de tracer un cercle (à la farine) sur le sol à travers lequel aucun esprit ne peut normalement passer.

Sentir les mauvais esprits: permet de savoir si un esprit particulier est maléfique. Limitation: si la réponse est oui, l'esprit cherchera à vous nuire par tous les moyens.



Sac à médecine

Voir les Esprits: permet de voir les esprits (bandeau blanc sur les bras et maquillage blanc sur le visage = ESPRIT ERRANT) et d'interagir avec eux. On peut par exemple les suivre, tentant de communiquer avec eux. Remarquez que l'esprit peut vous ignorer et n'est pas obligé (parfois il en est simplement incapable) de vous répondre. Il peut même vous attaquer... Limitation: on est particulièrement sensible aux esprits et on peut donc toujours être attaqués par eux, même ceux qui ne peuvent normalement pas interagir avec les vivants...

Les Pouvoirs rares:

De même qu'il existe des Talents rares, il existe de nombreux Pouvoirs rares... Dans tous les cas, le joueur ayant ce type de Pouvoir aura toutes les explications nécessaires quant à l'effet exact.



u h





10. Les Peuples

Remarque: Dans l'Histoire, bien d'autres tribus ont existés, mais nous allons considérer par soucis de simplification que seules quatre d'entre elles ont un rôle dans l'univers du GN.

Les Iroquois:

Les deux tribus sur les terres desquelles se déroulent le GN appartiennent à la nation Iroquois.

Les Hurons: (triangle)

Leur nom vient de « tête de sanglier » mais ils préfèrent s'appeler entre eux les Wendat « habitants de la péninsule ».

Ils sont réputés pour leur fierté et leurs parures.

Les Hurons débutent avec 1 point de Tô supplémentaire.

Les Mohawks: (carré)

Leur nom signifie « Peuple du silex » mais aussi « mangeurs d'hommes » chez leurs ennemis.

Ils sont réputés pour leur férocité et leurs crêtes.

Les Mohawks débutent avec 1 point de Vitalité supplémentaire.

Les autres tribus:

Les Ottawas: (rond)

Le nom Ottawa vient d'un ancien mot qui signifie « pour le commerce ».

Ils sont réputés pour leur sens du commerce et leur roublardise. Ils ne portent pas la crête.

Les Ottawas débutent tous avec 1 ressource supplémentaire.

Les indiens des plaines du sud: (aucun symbole)

De très nombreuses tribus existent. Ils ont tous le point commun d'être des « étrangers », d'avoir des coutumes bizarres et de venir de loin. Ils ne portent pas la crête. Les indiens des plaines qui ont voyagé jusqu'aux terres du nord possèdent tous le Talent Chasseur.

La reconnaissance des tribus dans le jeu:

Chaque joueur *devra* porter un petit morceau de cuir d'au moins 5 cm de côté autour du cou (en forme de carré, de triangle ou de rond en fonction de son peuple). Cela représente sa tribu d'appartenance (accent, vêtements...) et ne peut pas être enlevé, donné, caché (sauf Pouvoir particulier évidemment ...).





11. Les castes

Les différentes « castes » sont détaillées dans le Livret de l'Univers des Mille Indiens.

Toutes les spécificités liées à la place dans la société des personnages proviennent essentiellement de leurs Talents et Pouvoirs. Sachez cependant que certaines actions et cérémonies ou rôles doivent être accomplis par les membres reconnus d'une caste donnée.



12. La richesse et les ressources

Chaque personne possède, outre son matériel personnel (qui n'est pas échangeable puisqu'il appartient *au joueur* et non pas *au personnage*) un certain nombre de ressources.

Ces ressources sont matérialisés par des petits papiers de couleur portant un chiffre indiquant le nombre d'unités de cette ressource.



La nourriture (vert): les céréales, les viandes séchés... Tout ce qui permet de tenir l'hiver et se nourrir.

Les fourrures et les objets utiles (bleus): fourrures, tissus, huile... Elles sont nécessaires pour la vie du camp.

Le bois et la pierre (jaunes): ils permettent de fabriquer des armes, d'établir un nouveau campement ou de le réparer...



Certaines actions nécessitent la dépense d'un certain nombre de ressources.

Certains objectifs (voir plus loin) demandent également de réunir une certaine combinaison de ressources.

Pour donner quelques repères, un indien « type » possède en principe 1 ou 2 ressources, un chaman 5 ou 6 et le sachem une dizaine.





13. Le Tô

Le Tô représente l'honneur des braves. Il symbolise également le lien avec le monde, les esprits et

la loi naturelle des choses.

C'est un concept **très important** chez les indiens. En effet, c'est à cela que l'on juge la valeur de quelqu'un.

Evidemment, le Tô ne se voit pas comme on voit le soleil sur la plaine !

Cependant, on peut le remarquer de plusieurs manières:

- lors de cérémonies sacrées où les esprits viennent et montrent le vrai visage de chacun. Cela arrive notamment lors de powow et lors de certaines cérémonies d'admissions dans des sociétés particulières (guerriers tonnerre, guerriers morts...).
- par certains mystérieux pouvoirs magiques que connaissent certains chamans
- en accomplissant des actes de bravoure particuliers où tous voient que l'on vient d'obtenir du Tô (dans le jeu, un Orga en donne publiquement).

Attention, un joueur *ne peut pas* décider de lui-même de montrer son Tô. Si cela arrivait, il est fort à parier que les esprits (par l'intermédiaire des Orgas) seraient fort mécontents et attireraient les pires ennuis sur l'impudent ! En effet, cela reviendrait à dire « regarde, je suis vraiment quelqu'un de bien, tu peux me faire confiance ! ». Imaginez un samouraï qui dirait à un autre « tu peux me servir, je suis plus honorable que toi », pour donner un exemple approximatif de situation équivalente ! Il est certain que dans ce cas le vantard perdrait justement son Tô.

Le Tô permet plusieurs choses:

- Il est nécessaire pour accéder à certaines fonctions (chef de guerre par exemple)
- Il est nécessaire pour accomplir certaines cérémonies particulières
- Il permet de se surpasser quand son honneur est en jeu
- Certains esprits sont sensibles à la présence d'un Tô élevé ou bas et réagissent en conséquences (aide, attaque, mépris...).

Le Tô est symbolisé dans le jeu par des perles colorées qui sont remises au début du GN à chaque joueur. **Ces perles ne sont pas échangeables.**

Dans certaines conditions, il faut prouver son Tô en montrant une quantité requise.

Sauf cas particulier, il s'agit d'un acte volontaire. Cela signifie que l'on n'est en principe pas obligé de montrer son Tô.

Ceci dit, lorsqu'on est dans une épreuve de Tô, soit on parvient (ou on consent) à montrer le nombre de perles requis, soit on en perd une car cela revient à reconnaître que l'on n'est pas digne de l'épreuve.

Remarque: Si vous perdez ces petites perles, et bien tant pis, le Tô est parfois mystérieux ! Un conseil, mettez les dans un endroit clos qui ne risque pas de s'ouvrir en courant, en combattant...

Dans le jeu, le Tô représente d'une certaine manière également « des points de victoire » en ce qui concerne les objectifs de groupe. Il est important pour la tribu d'avoir une bonne réserve de Tô.

L'Élu du Grand Esprit:

Le personnage ayant le plus de Tô dans le jeu sera l'Élu du Grand Esprit (mais ne le saura pas forcément), ce qui lui confèrera quelques avantages...



© Hélène Burrow



14. Le surnaturel

Le surnaturel fait partie de l'univers des Mille Indiens.

En effet, les esprits (bons ou mauvais) existent. De même, certaines créatures fantastiques (le sasquatch par exemple) est réputé vivre quelques part au loin.

Cela signifie aussi que le surnaturel reste *rare*. Vous ne croiserez pas au détour du sentier un démon dévoreur ni l'esprit maléfique d'un revenant.

MAIS, si vous allez dans un lieu réputé maudit, au mauvais moment, alors, il est *possible* que vous fassiez une mauvaise rencontre. Ou pire encore, que vous attiriez l'attention des mauvais esprits sur vous et votre tribu.

Chez les Indiens, les spécialistes du surnaturel sont les chamans et à moindre mesure, les hommes-médecines, les danseurs-esprits et les conteurs.

Quoiqu'il en soit, sachez que les esprits évitent ou du moins sont affaiblis lorsqu'ils sont confrontés à des personnes ayant un fort Tô.

Remarque: Certains anciens racontent qu'il y a eu autrefois des gens capables d'attirer et de contrôler en partie les mauvais esprits. Il est fort à parier que ceux-ci devaient avoir du Tô négatif, tellement ils étaient éloignés du monde naturel.

Les créatures surnaturelles, si vous avez le malheur d'en croiser, peuvent disposer de Pouvoirs rares. Certaines peuvent n'être détruit que d'une manière précise, d'autres reviendront sans cesse...

Le meilleur moyen de s'en débarrasser et de demander conseil auprès d'un chaman par exemple.



15. Objectifs et jeu de rôles

Chaque personnage aura 3 types d'objectifs dans le jeu:

-Un objectif tribal:

Qu'il le veuille ou non, chacun fait parti d'une tribu. Les décisions prises par le sachem engagent toute la tribu. Vous devez donc veiller à ce que votre tribu prospère grâce à l'accomplissement de cet objectif.

-Un objectif de caste:

Votre occupation vous demandera d'atteindre un objectif précis. Cela vous renforcera et renforcera la caste à laquelle vous appartenez.

-Un (ou plusieurs) objectif(s) personnel(s):

Vous avez vos propres buts et ambitions. Ce sont en fait les plus importants.

Il peut arriver que ceux-ci sont en opposition avec votre objectif de caste ou tribal (oui, cela s'appelle un traître... A moins qu'une autre raison ne vous motive.)

Quoiqu'il en soit, ce sont vos objectifs personnels qui dirigent votre personnage.

Vous devez essayer de vous y tenir, dans un soucis de cohérence, mais aussi parce que vos objectifs peuvent être mêlés/opposés à ceux d'autres joueurs.

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 ne s'agit pas juste d'amasser des points et des victoires, mais aussi 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 pour un point de règles.


Au plaisir de vous voir au GN,
l'équipe des Mille Mondes