

# Dossier joueur

## Table des matières

Commençons par des précisions utiles.....	1
Rendez-Vous.....	1
Documents .....	2
Comment venir par la route.....	2
Important !.....	2
Restauration.....	3
Hébergement et sommeil.....	3
Contacts.....	3
Attention !.....	4
Mondes Parallèles c'est qui ?.....	4
Conseils aux débutants qui servent aussi aux expérimentés.....	4
Qu'est-ce qu'un GN ? .....	4
Un personnage à incarner .....	4
Costume.....	5
Sécurité !.....	5
Pense bête.....	5
Les règles du jeu .....	6
Terreur à Arkham, les différents aspects du GN .....	6
Le Mythe de Cthulhu.....	6
Les personnages.....	6
La moralité des personnages.....	7
Les personnages et leurs intrigues.....	7
L'espace et le temps.....	8
La gestion des lieux .....	8
Le temps.....	8
TERREUUURRR !!!.....	8

## Commençons par des précisions utiles

« **Terreur à Arkham** » est un Jeu de Rôle Grandeur Nature organisé par **Mondes Parallèles** qui se déroule du **samedi 17 novembre au matin** et se finit le **dimanche 18 novembre au matin**.

Nous nous retrouverons ensuite à 12h pour faire le débriefing autour d'un **brunch**.

Le jeu se déroule dans le **Domaine du Ciran à Ménestreau en Villette**.

### *Rendez-Vous*

Le jeu commence donc le samedi 17 novembre mais nous vous attendons le vendredi 16 à partir de **20h** sur le site de jeu. Le briefing commence à **22h**.

A cette occasion vous pourrez vous restaurer, une *collation améliorée* est prévue.

Vous pouvez vous garer sur le parking situé à proximité et laisser votre voiture pour le week-end. Si vous venez par le train, merci de nous contacter à l'avance pour nous communiquer votre heure d'arrivée et de départ, afin d'organiser une navette entre la gare et le lieu de jeu. La gare la plus proche est La Ferté Saint Aubin.

Courriel pour le train : [gn@mondessparalleles.com](mailto:gn@mondessparalleles.com) ou 06.64.27.23.70

## Documents

Afin de préparer au mieux votre GN, voici la liste des **documents fournis** par les organisateurs et que vous devez avoir lu et assimilé pour votre arrivée en jeu.

Pour les téléchargements, ils sont progressivement mis en ligne sur le site web de l'association :

<http://www.mondesparalleles.com/>

- Le dossier joueur (en téléchargement)
- Le carnet (en téléchargement)  
<http://www.mondesparalleles.com/2012/09/gn-terreur-a-arkham-carnet-preparatoire-a-telecharger/>
- La fiche de personnage (par courriel)
- Le trombinoscope personnalisé (par courriel)
- Le tutoriel pour imprimer « ultimement » sa fiche de personnage (en téléchargement)  
<http://www.mondesparalleles.com/2012/09/imprimer-sa-fiche-de-personnage-version-terreur-a-arkham/>
- Le journal *The Arkham Advertiser* (en téléchargement)
- La Mode en 1925 (en téléchargement)  
<http://www.mondesparalleles.com/2012/06/gn-terreur-a-arkham-annuaire-de-liens-pour-les-costumes/>
- Les XXème rugissants (en téléchargement)  
<http://www.mondesparalleles.com/2012/07/gn-terreur-a-arkham-les-xx-rugissants/>

Attention ! A ce jour, certains sont déjà en ligne, d'autres arriveront au fur et à mesure des relectures.

## Comment venir par la route

Le jeu se déroule au **Domaine du Ciran** (Domaine du Ciran 45240 Ménestreau-en-Villette ) qui se trouve à 30 km au Sud d'Orléans.

- Sur l'A71, prendre la sortie 2 vers Orléans-La Source/Olivet /La Ferté Saint Aubin.
- Prendre la direction La Ferté Saint Aubin
- Avant d'arriver à la Ferté Saint Aubin, allez à Marcilly en Villette
- A Marcilly en Villette, suivre le panneau Domaine du Ciran.
- Le domaine du Ciran se trouve sur la route entre Marcilly en Villette et Ménestreau en Villette.
- Lien : <https://plus.google.com/112054292117286484335/about?gl=fr&hl=fr>
- Coordonnées GPS : lat : 47.6987 / lon : 2.02133

## Important !

Le site est ouvert au public le week-end (sauf la nuit), nous allons nous efforcer de faire en sorte que cela ne gêne ni le bon déroulement du jeu, ni le site qui nous accueille.

## Restauration

Les repas du vendredi soir au dimanche midi seront assurés par **Aux3 délices**.

Pour déclarer vos allergies ou interdits alimentaires, merci de les contacter en direct : [aux3delices@a3dl.fr](mailto:aux3delices@a3dl.fr)

Les repas seront servis en jeu à la *College Street Cafeteria*.

**Les horaires des repas sont les suivants :**

- Samedi 7h-9h00 pour le petit déjeuner
- Samedi 12h-14h00 pour le déjeuner
- Samedi 19h-21h pour le dîner
- Dimanche 12h pour le brunch

Entre les repas, des boissons et des collations seront à votre disposition dans ce même endroit.

## Hébergement et sommeil

Vous allez pouvoir dormir dans un lit pourvu de couettes, draps et coussins, fournis par le site de jeu.

Un lit est donc prévu pour chaque joueur. Dans votre fiche de personnage sera indiqué où vous serez logé.

Pour la beauté du jeu, merci de ne pas laisser vos affaires personnelles en bazar dans les chambres. **Les affaires hors jeu doivent être rangée sous les lits**. En effet, les chambres sont aussi des lieux de jeu, vous êtes d'ailleurs chaleureusement encouragés à amener toute décoration ( affiches, TSF, lampes etc..) pour agrémenter votre espace de jeu.

**Le sommeil est hors jeu** pendant les créneaux horaires suivant :

- **Du vendredi soir au samedi matin**
- **Du dimanche matin au dimanche midi**. Le créneau du dimanche va permettre aux chauffeurs de pouvoir se reposer avant de reprendre la route, merci donc de respecter le sommeil de ces personnes.

**Le chauffage est prévu** ainsi que dans certains lieux des poêles à bois ou des cheminées sont mis à votre disposition. Si vous êtes vraiment frileux, des couvertures sont disponibles

**Le ménage n'est pas inclus dans la location du site, celui-ci est étendu c'est pour cette raison que nous vous demandons d'être autonomes et responsables à ce sujet**. Nous vous remercions par avance, avant de quitter les lieux, de nettoyer les sols de vos chambres, racler le sol des salles de bains, passer un coup dans vos lavabos et de laisser vos draps dans les endroits mis à votre disposition, par défaut de mettre les draps dans un même endroit.

## Contacts

Pour les questions pratiques et d'ordre générale, vous pouvez contacter les organisateurs au **06.64.27.23.70** ou

[gn@mondesparalleles.com](mailto:gn@mondesparalleles.com). Si vous avez des questions concernant votre personnage, l'adresse courriel du rédacteur de votre fiche figure sur celle ci. Il sera le plus à même de répondre à vos questions.

## Attention !

A partir du jeudi, les organisateurs sont sur le site de jeu **sans accès internet**, merci donc de nous prévenir par téléphone si vous avez un soucis.

## Mondes Parallèles c'est qui ?

C'est nous. Nous sommes une association Loi 1901 de Nantes (Rezé en fait, mais c'est pareil), nous organisons des jeux de rôles grandeur nature (GN), Murder party ou autres. Pour en savoir plus vous pouvez consulter le site internet <http://www.mondesparalleles.com/>

## Conseils aux débutants qui servent aussi aux expérimentés

### *Qu'est-ce qu'un GN ?*

Vous allez participer à un **GN ou Jeu de Rôles Grandeur Nature**, mais qu'est-ce qu'un GN? On pourrait le définir comme un jeu à mi-chemin entre une pièce de théâtre d'improvisation et un cluedo géant car les répliques n'ont pas été écrites à l'avance. Vous allez jouer un rôle (comme un acteur de théâtre) tout en vivant une aventure, entre autres choses, à comprendre ce qui se passe et tout cela en vous amusant follement. C'est à vous, ainsi qu'aux autres joueurs, avec notre aide, qu'il appartient de donner de la vie au scénario que nous avons écrit et que, nous l'espérons, vous apprécierez.

Le but est de s'amuser, pas de gagner. En tant que joueur vous êtes là pour vous amuser en jouant un rôle et pour aider les autres à s'amuser en le jouant du mieux possible.

Les règles sont très simples et très succinctes, lisez-les, mémorisez-les afin de pouvoir mieux vivre l'action quand elle se déroule (ne pas voir passer la scène de tir en saut périlleux car vous lisiez votre feuille est fort frustrant). Appliquez les règles sans trop en parler, afin de ne pas alourdir le jeu. D'une manière générale moins vous ferez de "hors-jeu" (type : "Là je te prends un point de vie" ou "t'as vu le dernier Belmondo à la télé ?") mieux ce sera. Soyez fair-play et souple sur les règles, le but est de S'AMU-SER.

### *Un personnage à incarner*

Le personnage que vous allez avoir à incarner est présenté en dans votre « Feuille de Personnage » .

Lisez la attentivement. Nous y avons résumé l'histoire de votre personnage (VOUS lorsque les organisateurs auront signalé le début du jeu), brossé sa personnalité et précisé tout ce dont vous aurez besoin pour le rendre crédible. Mieux vous le ferez vivre et meilleure sera le jeu. Rien n'est plus gênant qu'un joueur 'pot de fleur', gentil tout plein mais qui ne dit pas un mot de la soirée ou (pire !) qui parle avec d'autres joueurs de choses n'ayant pas de rapport avec le jeu. **Réagissez devant un fait anormal** : si un meurtre est commis sous vos yeux, hurlez, restez paralysé, fuyez, ou n'importe quoi d'autre, mais réagissez. Vous vous apercevrez à la lecture de votre feuille que vous entretenez diverses relations avec les autres personnages. Respectez-les : ne sympathisez pas d'entrée de jeu avec Kraken, l'ignoble salaud qui a assassiné vos quatorze frères et enlevé Bubulle, votre fidèle poisson rouge (exemple). Assurez-vous que vos actions dépendent de ce que sait votre personnage et non pas de ce que vous savez des autres joueurs dans la vie de tous les jours.

La plupart des informations que vous possédez sont faites pour être partagées au fur et à mesure de la partie, (pas avant ! ne parlez pas de votre rôle à d'autres participants, ni même à des non-joueurs, vous gâcheriez le suspense)

Si vous trouvez quelque chose qui ne vous concerne pas, ne bloquez pas le jeu en le cachant. L'intérêt de la partie réside dans les dialogues et les échanges entre les joueurs, n'hésitez pas à échanger une information contre une autre ou un service ou bien de l'argent. Mais n'avouez tout de même pas dès le début que c'est vous qui avez tué le colonel avec le chandelier dans la cuisine ! (exemple)

## Costume

De précieux exemples de costumes se trouvent dans l'aide de jeu . Même si vos personnage sont censés jouer **le 15 septembre 1925**, nous jouerons au mois de novembre mais au cœur de la Sologne où les nuits sont fraîches et humides.

**Nous vous recommandons un bon manteau, de bonnes chaussures étanches (voire une paire de rechanges pour garder les pieds au sec), des vêtements chauds et parapluies.**

La mode de ces années là est propice aux accessoires abusez en !

## Sécurité !

Le site du jeu se trouve au cœur de la Sologne, forêt réputée pour la qualité de son gibier.

Il est **interdit de fumer** dans les locaux. Nous rappelons que la consommation **de substances illicites est interdite.**

**L'alcool en jeu et hors jeu est interdit.**

Même si ce jeu est placé sous le signe de l'action, la violence physique est interdite. Cela ne signifie pas que vous ne pouvez pas menacer et injurier copieusement le susnommé (beaucoup plus haut) Kraken, mais ne faites pas mine de lui donner un coup de poing !

**N'apportez pas d'armes factices.** C'est très important. Si votre personnage en possède une, cela doit vous être explicitement indiqué par les organisateurs sur votre fiche de personnage.

Pour résumer, respectez les règles de sécurité découlant du bon sens: pour passer d'un étage à l'autre, utilisez l'escalier; n'utilisez pas la gouttière, même si vous jouez un personnage sensé aimer le risque! Vous êtes responsable de vous-même et des actions que vous effectuez même pendant que vous jouez votre rôle.

**Quelques conseils pour profiter au mieux du GN et des éléments mis en place par les organisateurs (qui se décarcassent pour vous, les joueurs)**

- Votre meilleur ami de dix minutes peut rapidement devenir votre pire ennemi. Ne pactisez pas trop rapidement surtout avec les gens louches.
- Rien de pire que de voir un téléphone portable dans un jeu à ambiance.
- **Fair Play** est notre maître mot, nous espérons qu'il sera le votre.
- Une armoire peut dissimuler un passage secret mais cela n'est pas obligatoire.
- Un sac ou une mallette peut vous être de grand secours pour transporter les 25 lingots que votre personnage va trouver ou le kilo de drogue confié par les organisateurs.
- L'art du compromis est souvent utile, mais parfois il est utile de ne pas faire de compromis.
- Amusez-vous.

### *Pense bête*

Amenez une lampe électrique avec un look sympa type lanterne pour sortir en forêt la nuit.

Amenez de bonnes chaussures voire plusieurs paires pour être à l'aise pendant le jeu.

# Les règles du jeu

Le succès d'un jeu de rôles grandeur nature dépend avant tout de l'attitude coopérative des joueurs. Cela implique le respect des règles décrites ici. Elles offrent un cadre commun favorisant la compréhension du jeu, elles lui donnent aussi sa spécificité.

Dans la mesure où vos initiatives restent dans l'esprit des règles communes et que la situation s'y prête, vous êtes libre d'interpréter la situation en fonction du contexte. Et si vous avez un doute, un organisateur saura vous guider dans vos choix.

**Il est impératif pour nous d'assurer la sécurité de tous les participants.** Nous voulons également maintenir l'esprit fair-play du jeu. Si nécessaire, les organisateurs peuvent décider d'exclure tout joueur dont le comportement mettrait les autres en danger ou irait à l'encontre de l'esprit des règles. Pour cette raison nous autorisons seulement la violence physique simulée. La violence verbale doit être destinée aux personnages et non aux joueurs.

**Restez optimistes :** celui qui semble tricher n'est peut-être pas soumis aux mêmes règles que vous. Et gardez à l'esprit qu'on s'amuse mieux... quand on s'amuse !..

Nous voulons établir une relation de confiance avec vous, c'est pourquoi nous vous offrons un cadre de jeu très libre.

Bien souvent le seul arbitre est donc l'esprit coopératif des participants.

## Terreur à Arkham, les différents aspects du GN

### *Le Mythe de Cthulhu*

Si vous vous attendez à une parfaite transposition du JDR « L'appel de Cthulhu », vous faites fausse route.

Il est très important de comprendre que le GN est inspiré du mythe de Cthulhu provenant des romans de H.P. Lovecraft. Le développement des intrigues est assez ouvert et ne tient pas forcément compte de ce que vous pouvez connaître de la mythologie Lovecraftienne.

Nous nous sommes inspirés des romans de Lovecraft mais aussi de thèmes forts comme le fantastique, la science fiction, le gore et bien entendu de nos pires cauchemars.

### *Les personnages*

Il est important de comprendre que vos personnages, à la vie bien rangée, seront pour la première fois de leurs vies confrontés au mythe et à l'indicible (mais non, votre personnage s'apprête un weekend bien tranquille... ! ;). Certains personnages (ils sont très peu nombreux) ont des connaissances ou des informations parcellaires sur le sujet. Même s'ils vous semblent un peu mieux informés que vous, ils ne mettent pas l'expression « mythe de Cthulhu », ni tous les panthéons des Dieux sur leurs connaissances. **Ce serait d'ailleurs une grande erreur de leur part de le faire.**

Tous les personnages sont des américains vivant dans le Massachusetts et la plupart habitent Arkham. Ils sont de classe moyenne à élevée.

Ce ne sont donc pas des héros mais des gens normaux qui sont plus choqués par un vol de pomme à l'étalage par

un pauvre (*Shocking!*) que par emprunter des livres aux titres imprononçables à la bibliothèque. Vous devez vraiment être conscients que ces personnages pensent passer un week-end qui va ressembler aux autres week-ends dans l'année. Il ne passe jamais rien à Arkham et c'est d'ailleurs comme cela qu'on aime Arkham : une ville d'honnêtes gens, un ville où il fait bon vivre !

De ce fait, nous attendons des joueurs qui incarnent ces personnages bien sous tout rapport de réagir comme il se doit aux événements qu'ils vont subir...

Cela étant dit, dans l'hypothèse (on se répète, improbable) où il se passerait quelque chose pour votre personnage d'indicible, horrible, inhumain, effrayant, gluant, sanguinolent, monstrueux, défiant la logique, nauséabond, et disons-le terrifiant à Arkham : il doit **vraiment** réagir comme une personne 'normale' le ferait c'est-à-dire en hurlant, tremblant, bafouillant, étant écœuré, vomissant, fuyant ou se sentant paralysé avec les cheveux qui poussent à l'intérieur ! *Vous n'avez qu'à vous entraîner !*

### La moralité des personnages

Petit rappel de la moralité de ses conséquences sur les rapports humains.

- On ne couche pas deux heures après avoir rencontré une personne. Même s'il s'agit de l'amoooooûr de votre vie, « les choses de la vie » à cette époque vont moins vite et le premier rapport sexuel n'est envisageable **qu'après le mariage**.
- Un adolescent ne peut pas vraiment concevoir de désobéir à ses parents.
- La très très grande majorité des personnages assiste à la messe tous les dimanches. D'ailleurs, comment pourrait il en être autrement ?
- La police est au service des citoyens, les personnages ont confiance en elle et cœur à l'aider. Globalement, vous êtes de bons citoyens, qui croient en l'Amérique et ont foi en ses institutions.
- Enfin, tout va bien puisque je suis dans une ville tranquille du Massachusetts et en week-end en plus. Je n'ai pas de raison de m'inquiéter particulièrement. Si les choses évoluaient, j'évoluerai AU FUR ET A MESURE (mais ne commence pas le GN avec tout un tas d'a priori)

### Les personnages et leurs intrigues

Les fiches de personnages sont individuelles et favorisent l'immersion. Elles n'ont pas d'existence en jeu, aussi dissimulez-les de la vue des autres joueurs si, en proie au doute, vous avez besoin de la consulter pendant le jeu.

**Votre fiche de personnage est personnelle et confidentielle**, même hors jeu ne révélez pas d'éléments de votre fiche de personnage « confidentiels » si cela n'a pas de sens pour votre personnage de le faire : cela pourrait vous gâcher votre jeu ainsi que les personnages concernés par les mêmes intrigues que vous. Même si c'est un weekend tranquille pour votre personnage qui s'annonce, il faut envisager que votre personnage soit confronté à toute une série d'intrigues ou d'événements : il ne vous sera peut être pas possible de tout éclaircir/résoudre ET CE N'EST PAS GRAVE ! Gardez en tête que le plus important est que vous vous amusiez !

## *L'espace et le temps*

### *La gestion des lieux*

Les personnages vont principalement évoluer dans le quartier d'Arkham appelé *College Street* et où se situe le bâtiment historique de l'université Miskatonic, appelée *The Orne Hall*.

Dans ce quartier, les personnages pourront faire des recherches à la bibliothèque, aller à l'annexe du commissariat de police, consulter les archives municipales, participer à leurs clubs ou leurs événements sociaux, se recueillir, faire des expériences dans le laboratoire etc...

Attention certains lieux peuvent être des lieux d'habitation, si vous y entrez sans y être invité, gare aux conséquences !

Les lieux sont donc en jeu donc nous vous rappelons de ne pas laisser traîner vos affaires et d'éteindre vos appareils technologiques (téléphone, tamagochi, sex toys et autres trucs qui font tâche dans un GN années 20 quand ils font du bruit).

### *Le temps*

Le GN commence quand vous vous réveillez le samedi matin (assez tôt) jusqu'à ce que vous alliez vous coucher dans la nuit du samedi au dimanche, à une heure très avancée de la nuit. Cela va être long et physique, car vous allez passer pas mal de temps dehors (il pourrait ne pas faire chaud), vous allez marcher donc... arrivez le vendredi **EN PLEINE FORME !** (*les orgas ont conscience que c'est un vœu pieu ;)*

### *TERREUUURR !!!*

**Pensez toujours à ça pendant le jeu : on joue à se faire peur!**

Nous voulons vraiment que les joueurs soient comme lorsqu'on regarde un film d'horreur... Mains sur le visage, doigts écartés et les yeux grand ouverts... Et on dit « Noooooonnnnn, je ne peux pas voir ça! Ce n'est pas possiiiiiiiiible ! » mais à l'intérieur, on se dit qu'ON ADORE ÇA !

Voici quelques règles élémentaires pour vous plonger au cœur de la Terreur :

- Ne pas raconter des blagues foireuses pendant des scènes tendues, rien de pire pour casser l'ambiance et le jeu des autres joueurs
- Dans la même veine, ne pas être hors jeu et donc ne pas parler du match de la veille, ni se tripoter le portable par exemple.
- Appuyer les silences. Rien de tel pour poser une ambiance pesante et/ou de la méfiance entre les personnages.