

VERNUS ANIMA

ERITIS SICUT DII

Livre de jeu - 2012

Histoire impériale

Peu de gens peuvent se vanter de savoir de quelle manière l'Empire est né. Certains parlent d'un petit bourg qui se serait développé sans regarder les torts qu'il causait. D'autres avancent quelques alliances entre familles de grande influence et quelques uns, plus fantaisistes, affirment que la magie est à la base de la grandeur de cette nation.

Quoi qu'il en soit, sa création remonte à fort longtemps et l'on ne retrace son histoire que depuis deux millénaires. L'expansion de l'Empire débute avec l'invasion de l'Ouest, au désert du Nan'sho, en l'an 12 de Theodric de Balgarth, empereur et seigneur de la ville de Balgarth, alors capitale de l'Empire. L'invasion se passa sans problème, les natifs du désert, souvent nomades, n'ayant aucune notion de territoire.

Theodric, alors surnommé le conquérant, continua tant ses conquêtes, qu'en 42 du conquérant, l'année de sa mort, l'Empire s'était vu tripler de taille, s'arrêtant aux pics d'Ooh au sud-est et à la côte pourpre à l'Ouest. Son successeur Roynister de Balgarth, sur les traces de son père, acheva les conquêtes de l'Ouest, toutefois sans conflit, ralliant par des traités les nations naines de ces territoires.

C'est à cet empereur que l'on doit notamment l'une des grandes coutumes encore pratiquées à ce jour : le dirigeant de l'Empire se doit de porter, à chaque fois qu'il se montre, un masque blanc, représentant la pureté dont il doit faire preuve et, par ailleurs, éviter les assassinats. Coutume stupide pour certains, sage pour d'autres...

Deux siècles passèrent, les terres contrôlées par l'empire s'agrandissaient peu à peu au cours de maintes discussions et protectorats jusqu'au règne de Stark. Rapidement renommé le sanguinaire, qui, trouvant l'avancée du territoire trop lente, entama, en l'an 6 de son règne, l'une des plus grandes guerres. Marchant sur tous les fronts, dépassant le lac Mir et la forêt d'Estis, il s'attaqua aux elfes. Au nord, sur les terres vertes, il engendra de nombreux conflits avec les Orcs et les Gobelins. La guerre s'enlisait et des milliers de morts se comptaient dans chaque camp, jusqu'au jour où une révolte éclata au sein de l'empire, à l'encontre de Stark. Révolte qui lui couta la vie.

On écarta aussitôt la famille Balgarth du trône, qui fut alors repris par Ganaël Leïneth, ses bannières pourpres et or flottant au-dessus de la capitale. Ce dernier fit cesser les

conflits sur le champ et proposa, dans l'espoir que rien de tel ne se représente, des alliances aux anciens ennemis de l'empire. Grâce à des années de négociations il parvint même à rallier ces peuples sous les mêmes couleurs. Nous sommes alors en 22 de Ganaël, et jamais l'Empire n'avait connu croissance aussi faste. Rapidement quelques peuplades des plus vadrouilleuses et curieuses frappèrent aux portes de cette grande puissance, proposant d'elles-mêmes de se placer sous les armoiries de Ganaël.

En l'année 28 du 1er Leïneth toutes les terres au sud de l'Empire initial reposaient sous les mêmes couleurs. Enfin presqu'une toutes; car en plein cœur du continent, à l'est des pics d'Ooh, s'élevaient des voix criant contre l'empire. Les quelques frustrés avaient été majoritairement rejoints par des orcs. Ces derniers n'avaient pas apprécié la suprématie de ce royaume et, unifié par les partisans de l'ancien empereur, le clan Balgarth était né. Chaque jour, leur puissance se faisait de plus en plus menaçante et bientôt l'Empire s'attaqua aux rebelles. Une véritable guérilla s'engagea, et les Balgarths furent difficilement repoussés, au bout de deux ans, sur la côte est. Acculés, ils durent prendre la mer afin de se réfugier sur les îles au large du continent. Fortifiant l'archipel, qu'ils baptisèrent Archipel des Insoumis, ils développèrent une flotte d'une puissance capable de maintenir l'Empire à distance.

Puis, au cours du temps, les conflits diminuèrent, sans toutefois que l'aversion entre ces deux camps ne disparaisse. Trois siècles passèrent et en l'an 32 d'Huran Leïneth fut entrepris, sur ordre de l'Empereur, ce qu'on appela les Grands Travaux. Cette entreprise avait pour objectif de relier tous les territoires contrôlés, ainsi que d'uniformiser les terres à l'image de l'Empire initial. C'est en grande partie grâce à ces travaux que les races se mélangèrent, donnant naissance à des villes mixtes et développant fortement l'économie.

À cette époque, seule une zone demeurait indépendante face à l'empire. Une petite avancée des terres sur la mer, juste au nord de l'Empire initial, entourée de montagnes, qu'on ne peut atteindre que par une lande large de quelque centaines de mètres et qui n'avait intéressé personne. À ce que l'on dit, en ces temps, les gens avaient consciences de ce qu'il y avait, mais les sols devant être peu fertiles, ils n'y avaient pas vu l'utilité de s'y engager.

Durant 1500 ans, ce territoire fut laissé, puis peu à peu oublié, de sorte qu'aujourd'hui, en l'an 12 d'Olokar Leïneth, le

Chaque jour, en Balgarth, de grands hommes prennent de grandes décisions et gouvernent un Empire plusieurs fois centenaire au nom de la dynastie Leïneth. Chaque jour, des bataillons de Lames de l'Empereur sont envoyés pour maintenir la paix ou pour accomplir des missions dont seuls les Dieux connaissent le but. Et comme souvent, ces soldats sont accompagnés de scribes, de juristes, de scientifiques, de mercenaires, pour accomplir les différentes tâches inhérentes au déplacement d'une troupe.

Mais il y a maintenant quatre mois, dans chaque grande ville de l'empire, dans chaque province reculée, les guildes s'agitent. Une nouvelle expédition se prépare et tout semble se faire dans le plus grand secret. Cette expédition se dirigerait vers le nord pour explorer des terres encore inconnues. Toute une compagnie de Lames équipée pour plusieurs mois d'expédition !

sol tremble sous les pas des hommes envoyés afin de redécouvrir les environs...

Les grandes Guildes ont chacune usées de leur influence pour pouvoir participer à ce grand projet. Mais seules trois d'entre elles ont eues suffisamment de pouvoir pour envoyer quelques hommes à la conquête des terres lointaines : la puissante guildes de mercenaires de la Hache d'Argent, la richissime guildes Shèmeres et la très prometteuse guildes d'Ambrefiole. Ils ont choisi en leur sein les meilleurs éléments, l'élite de l'Empire.

Mais, plus étonnant encore, les rebelles Balgarths ont eux aussi rejoint l'expédition. Malgré les réticences des Lames de l'Empereur ils se sont finalement révélés être de joyeux compagnons, fort appréciés dans une telle entreprise.

Un mois plus tard cette expédition quittait les limites connues de l'Empire pour entamer un voyage qui restera gravé dans l'esprit de chacun. Balayant du regard tout ce qu'ils avaient connus jusqu'alors, ils s'engagèrent vers l'étroite bande de terre...



Anciennes Guildes

Les Lames de l'Empereur

Depuis la création de l'empire, les différents empereurs se sont au moins tous accordés sur un point : toute société nécessite une autorité. C'est ainsi que la milice fut créée, elle demeure le pilier de l'empire pour l'avoir soutenu tout au long de son expansion, depuis sa naissance même. Il y a 13 ans aujourd'hui, le charismatique et puissant général Augvan accéda au poste de commandant de la milice. Il trouvait le terme « Milice » trop péjoratif, et entreprit d'appeler ses hommes « Les Lames de l'Empereur », ce qui lui fit encore une fois augmenter son taux de popularité, qui dépassait déjà de loin celui de n'importe quel général. Aux vues de ses prouesses individuelles et de son génie stratégique qui lui valut de nombreuses victoires face à des groupes rebelles extrémistes, l'empereur accepta sa requête avec un plaisir non dissimulé.

Aujourd'hui le rôle des Lames de l'Empereur n'est pas aussi important que celui qu'ils tenaient pendant l'expansion de l'Empire, néanmoins leur autorité bienveillante demeure indispensable. Droits et loyaux, certaines familles ne sont composées que de ces fiers guerriers et représentants de la loi. Ainsi certaines familles sont connues pour avoir fait passer la guerre au statut d'art. Néanmoins, Lame de l'Empereur est un véritable travail accessible à la plupart, mais qui nécessite un goût pour l'ordre et le don de soi, et parfois une bonne dose de courage.

Les entraînements sont difficiles, les épreuves compliquées pour ceux qui veulent faire partie de l'élite, mais il reste toujours des postes accessibles aux moins courageux...

Ambrefiole

Depuis la création de l'empire, l'alchimie n'a jamais été d'une grande importance. Les soigneurs, comme on les appelait alors se contentaient d'appliquer quelques baumes plus ou moins efficaces, mais rien de bien digne d'intérêt, jusqu'à l'arrivée de la gnome Aelita d'Ambrefiole, il y a de cela 21 ans, qui apporta à l'alchimie la révolution dont elle avait besoin. Présentant ses premières trouvailles, elle s'isola pendant près de deux décennies afin de poursuivre ses recherches. Aujourd'hui, cela fait seulement deux ans qu'elle est réapparue, en possession de pierres précieuses des plus étranges, et qu'elle concocte des recettes toujours plus élaborées. Sa renommée parcourant toutes les terres connues, elle créa alors la guilde d'Ambrefiole, et comme elle l'espérait, cette dernière devint, en un an seulement, aussi puissante que le négoce de Shémérés ou la Hache d'Argent.



Cette guilde, toute jeune, demande à ses membres de posséder un bon nombre de connaissances et une grande persévérance, l'alchimie s'étant révélée comme l'un des arts les plus compliqués, mais aussi des plus prometteurs...

Clan Balgarth

Le clan Balgarth, créé il y a de cela 500 ans est né de conflits et, depuis lors, il a chaque jour baigné dedans. C'est grâce à la famille fortunée éponyme qui rallia sous une même bannière tous les hommes se déclarant contre l'empire, que ses rangs grossirent à mesure que les terres de l'empereur s'agrandissaient, puis, devenant gênante, les autorités en place lui déclarèrent la guerre.

Acculés sur les côtes de l'est, les rebelles durent prendre la mer et rejoindre les îles qu'ils baptisèrent l'Archipel des Insoumis. Repoussant les assauts de l'empire tant bien que mal, ils développèrent alors une flotte impressionnante qui fut rapidement capable de tenir tous leurs ennemis à distance. Au bout de 15 ans, cet archipel devint paradoxalement le territoire le plus protégé des terres connues.

Durant de longues années, les frictions continuèrent entre les deux belligérants, les Balgarth faisant de plus en plus d'attentats et créant un véritable réseau d'informateurs au sein de l'empire.

Ne possédant aucune terre sur le continent, toutes leurs attaques et mises en scène ont pour but d'obliger l'empire à leur en céder une part. Ce clan rassemble des individus de tous bords, allant des orcs n'ayant pas pardonné la guerre qu'ils ont subie, aux riches partisans du dernier empereur Balgarth, en passant par les brigands, assassins ou autres filous... Bref leurs origines sont aussi diverses que leurs mentalités se ressemblent, tous chantant les mêmes choses : une terre, du rhum et des femmes !



Le Négocé de Shémérés

Native du désert de Nan'sho, la belle humaine Shémérés Uth Weïtan, créa, il y a de cela 19 ans, ce qu'elle nomma le négocé. Rebaptisée « le négocé de Shémérés », cette guilde n'a cessé de grandir au fil des ans, jusqu'à devenir aujourd'hui la plus importante guilde marchande de l'empire. Cependant certaines rumeurs de l'époque murmuraient à qui voulait l'entendre que sa grandeur était due au charme que sa créatrice avait exercé sur l'empereur...

Aujourd'hui, malgré une concurrence farouche de nombreux autres réseaux de commerçants, le négocé de Shémérés n'a visiblement pas fini de gagner en puissance. Faisant partie, avec Ambrefiole et la Hache d'argent, des trois guildes les plus influentes du continent, elle se compose de marchands de tous bords, ainsi que récemment, de quelques scribes. Ayant la plupart de ses activités en la ville de Balgarth, elle possède toutefois de nombreuses sous-traitances dans chaque ville, dont la plus importante siège au nord de l'île du bouffon, en étroite collaboration avec la ville portuaire de Piksy et de Thor Nogan.

Selon Shémérés, le commerce n'ayant d'égard que pour l'argent, savoir ce que l'on veut obtenir avec n'est d'aucune utilité. Ainsi, certains marchands de cette guilde vendent tout aussi bien à l'empire qu'au clan Balgarth ou à des malfrats en tout genre. Ayant des intérêts à tous les niveaux, le négocé de Shémérés a développé il y a de cela quelques années une branche de scribes chargés certes de maintenir la guilde aux faits, mais aussi de « juger », en collaboration avec l'empire, quelques affaires. Bien évidemment, il arrive quelques fois que certains profitent de cet avantage pour s'enrichir...

La Hache d'Argent

De tous temps, des hommes ont rendu certains services en échange d'argent, ou de paiement en nature... Mais c'est seulement il y a 20 ans qu'un groupe composé de guerriers en tout genre décida de créer La Hache d'Argent, de façon à devenir plus influent au sein de l'empire.

Au départ mal organisé, ce rassemblement hétéroclite inventa des grades, divisa l'organisation en plusieurs branches, recruta de plus en plus jusqu'à devenir un groupe de mercenaire, un des groupes les plus influents du continent.

Cette guilde est constituée majoritairement de guerriers et autres barbares, mais elle accueille de plus en plus de filous aux compétences variées...

La guilde fait officiellement partie de l'empire, elle est connue pour les services qu'elle rend, qui vont de la simple demande de protection d'un champ à l'assassinat de personnes gênantes, de façon plus ou moins discrète... Le chef de la guilde est un personnage peu orthodoxe, autant dire qu'on ne s'amuse pas à lui répondre lorsqu'il réquisitionne une table à la taverne avec ses hommes. Et ses hommes, ce sont des mercenaires qui dépensent leur temps et tout l'argent qu'ils gagnent le plus souvent en boisson et en femmes.

Si vous allez les retrouver dans leur camp, ou si vous suivez le son des chansons paillardes, vous trouverez une bande d'hommes à tout faire qui vivent au jour le jour, une chope toujours à la main, qui pourront même vous inviter à se joindre à eux autour d'un ou deux tonneaux de bière. Mais il faut aussi savoir que si vous avez le malheur d'avoir un ennemi qui a les moyens de se payer leurs services, il vous faudra soit beaucoup d'argent, soit une belle paire de guiboles...

La Cour de l'Empereur

Attention ! Ce groupe est un cas à part (voir la section sur la création de personnage)

Il y a quelques jours l'Empereur lui même est arrivé sur ces Terres. Et en tant que tel il ne se déplace jamais sans sa cour : une myriade de serviteur et de personnages de premier plan escorté par un contingent de Lames. Ils forment une élite habituée à se complaire depuis toujours dans le luxe du palais, bouffis d'orgueil ou de connaissances, complotant, s'entourant de leur mieux afin de s'attirer les faveurs impériales.

Il s'agit de nobles de la cour, choisis par l'Empereur au moment de son départ et accompagné par leurs serviteurs, leurs conseillers ou leurs gardes. Chacun d'eux connaît les rouages de la politique et de la vie au palais. Ils passent pour beaucoup comme de véritables prédateurs en la capitale de Balgarth. Pour assurer leur protection mais surtout celle de l'Empereur ils ont l'habitude de côtoyer les vétérans issus des Lames de l'Empereur regroupé au sein de la très redoutable Garde Impériale.

Mais tout ce que les explorateurs ont endurés, ceux là l'ont enduré aussi ! Leur faible nombre et les pertes essuyées n'ont laissé en vie qu'une poignée de nobles et quelques serviteurs. Accompagné par les vétérans Lames ils se sont regroupé dans les bois et découvrent les calvaires endurés par l'expédition depuis des mois.

Et la récente altercation avec l'Agora n'a pas arrangé les choses, laissant à terre une bonne partie des effectifs combattants...

Heureusement, l'Empereur en personne veille sur ceux qui lui sont fidèles !

Races

Il est bien entendu que les non-humains doivent être facilement et du premier coup d'œil identifiés comme tel.

Humains

Les humains font partie de la race la plus répandue à travers l'Empire. Leur mentalité est très guerrière et ils possèdent un esprit de conquête quasi inébranlable. Ce sont cependant des êtres polyvalents apprenant rapidement et aimant à transmettre leur savoir.

Espérance de vie : 50-70 ans.

Âge adulte : 20 ans.

Elfes

Le charisme légendaire des elfes est toujours d'actualité. Ces derniers ont une longévité qui leur permet d'emmagasiner nombre de connaissances sur le monde qui les entoure. Physiquement, l'on peut trouver de tous les types d'elfes mais leur mentalité est souvent hautaine et peu modeste. Les elfes sont de grands citadins, ils viennent de la cité d'Estis, au bord du lac Myr.

Leurs vêtements sont richement brodés et leur allure très noble.

Pour 99,9% des elfes, manier une arme est signe d'impureté, et il n'est pas rare que l'être ayant failli à cette règle soit renié des siens.

Pas de compétence de combat pour les elfes.

Espérance de vie : Personne n'a jamais vu un elfe mourir de vieillesse.

Âge adulte : 55 ans.

Vous êtes grand, beau et élancé ? Vous avez des oreilles pointues ?

Ce check costume est fait pour vous !

Gobelins

Les gobelins sont de pâles copies des gnomes ! Ils tentent en vain d'imiter leurs cousins, mais ces derniers ne leurs arrivent pas à la cheville. En revanche ils restent parfaits pour les expériences de l'empire, dans tous les domaines ... risqués, du fait de leur prolifération importante. Les gobelins sont, de nature, petits, verts, et marrons ... mais très souvent moches.

Espérance de vie : 75 (En fonction de la profession...)

Âge adulte : 20 ans (Quoi que...)

Check costume ! Vert, marron, gobelinesque, pensez-y !

Gnomes

Les gnomes sont des êtres de petite taille (1m60 max), très vifs, très intelligents et surtout très curieux. Leur agilité et leur discrétion leur valent souvent des places d'espions dans l'armée de l'empereur. Parfaitement civilisés, les gnomes se sont très bien adaptés à la vie citadine et pour beaucoup se sont trouvés depuis les dix dernières années une nouvelle vocation : L'alchimie, correspondant parfaitement à leur insatiable curiosité.

Espérance de vie : 150 ans.

Âge adulte : 30 ans

Check costume même pour ces petits bonhommes plus ou moins sympathique !

Nains

En grande partie habitants dans leur ville troglodyte de Thor-Nogan certains ont tout de même réussi à s'habituer à la vie extérieure lors des travaux d'uniformisation. Ce sont des êtres rustres, farouches et susceptibles. Lors des premières guerres, la participation des nains n'était que logistique ; depuis leurs mines ils forgeaient.

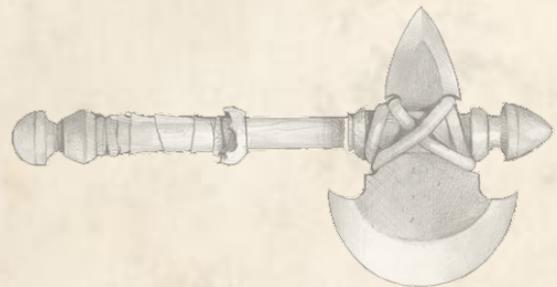
Aujourd'hui ce sont des guerriers accomplis, hardis au combat et savamment protégés derrière de solides armures.

Les nains sont de petite taille : 1m65 maximum.

Espérance de vie : 250 ans.

Age adulte : 35 ans.

Check costume : pensez à être petit, trapu et poilu !



Lutins

Les êtres les plus chanceux que cette terre ait porté sont bien les lutins. Ces derniers, constatant leur quasi inutilité dans la plupart des domaines martiaux, ont tenté d'acquérir un certain contrôle sur la chance. Merci pour eux, ils n'ont pas échoué. Ils ont également la faculté incroyable de décider quand stopper leur croissance, ainsi l'on retrouve moult lutins différents. On notera que ces derniers arborent une certaine classe, c'est-à-dire un petit côté bourgeois campagnard : veste de tweed et chemise de velours.

Cela ne les empêchant pas d'être radins au possible...

Espérance de vie : 100 ans

Âge adulte : 27 ans

Check costume ! Quand on a autant de chance, on le montre !

Satyres

Les satyres sont de mystérieuses créatures, mi-hommes, mi boucs (ou chèvres pour les femelles). Ils sont proches de la nature, amoureux du secret et ont un don extraordinaire pour la musique. A tel point que grâce à elle, ils peuvent canaliser la



Shatikans

Peuple récemment découvert par l'expédition, les Shatikans sont à priori assimilé à la race elfique. Mais la ressemblance s'arrête au physique car la civilisation et le mode de vie qu'ils ont développés sont à l'opposé de leurs cousins impériaux.

Pour plus d'information sur ce peuple mystérieux voir le feuillet de règles spécifique aux Shatikan. Le check costume est là aussi impératif, renseignez-vous auprès des orgas !

magie en sorts simples. Susceptibles, il est fortement déconseillé de froisser un satyre car leur agilité au combat est surprenante, en dépit de leur apparence.

Espérance de vie : 200 ans

Âge adulte : 40 ans

Un satyre doit impérativement ressembler à un satyre (check du costume obligatoire auprès des orgas, renseignez-vous !) Cornes et jambes de bouc ...

Orcs

Grandes créatures à la peau verte et à la mâchoire proéminente, les orcs ont une intelligence quasi humaine mais restent bornés et peu curieux. Les mâles comme les femelles sont des brutes et développent un goût prononcé pour le combat, quelques soient les motifs. Il s'agit donc essentiellement d'une race guerrière bien que tout à fait capable de développer une certaine érudition... mais ça ne les intéresse pas, voilà...

Espérance de vie : 50-70 ans

Âge adulte : 16 ans

Les orcs seront également soumis à un check costume! Qu'on se le dise!

Trolls

Les trolls, que dire sur cette race si peu ... présente ? Enfin quoi qu'il en soit, ils restent une très bonne main d'œuvre et des premières lignes, disons... dissuasives... De par leur force incroyable, ils sont capables de grandes prouesses dans la mesure où il ne faut pas réfléchir plus que lorsqu'on mange. En effet, leur intelligence plus que limitée les « condamne » en général à un vocabulaire très primaire (pas plus de 40 mots) et souvent grossier ce qui rend la tâche des dresseurs assez ardue.

Espérance de vie : 60 ans

Âge...euh, taille adulte : Dès 12 ans

Un troll doit impérativement ressembler à un troll (check du costume obligatoire auprès des orgas, renseignez-vous !) Un Troll est grand, imposant, massif, un costume rembourré est presque impératif.

I'déologies

Les habitants de l'Agora :

Les citoyens (et guerriers libres) de l'Agora:

Alchimistes, marchands, scribes, artisans, mercenaires, médecins, banquiers ou même... joueurs !

Envers et contre tout, la culture impériale continue de subsister derrière la palissade. Se considérant bons princes, les taverniers ont laissé aux réfractaires et nécessiteux le libre accès à la nourriture, quelles que soient les conditions.

Certains citoyens se sont regroupés par affinités ou intérêts et reviennent peu à peu au système des guildes tel qu'il existait au sein de l'Empire.

Le modèle de civilisation répandu sur le continent a toujours fonctionné, pourquoi en changer? Les habitants de l'agora jettent ici les bases d'un nouvel empire inspiré d'une expérience vieille de plus de deux mille ans.

Les Lames:

Dés le départ de l'expédition les Lames ont constitués le principal groupe armé. Assurant la défense et la sécurité de l'agora ils sont respectés par la plupart des citoyens qui voient en eux le principal rempart face aux dangers extérieurs.

Leur entraînement et leur organisation militaire en font un groupe de combat efficace et organisé, soumis à une hiérarchie stricte qui leur assure la meilleure cohésion sur le champ de bataille.

Malgré la dissolution des guildes et les dégâts causés par l'attaque des Shatikans ils ont préféré rester unis sous la bannière des Lames. Ont y distingue deux sorte de guerriers :

Plusieurs siècles de tradition martiale font d'eux les meilleurs représentant de la

civilisation Impériale. Rien de tel que l'entraînement et la discipline pour repousser les dangers qui rodent au dehors !

L'Orchestra:

Dans l'Empire, l'Orchestra est l'institution religieuse ayant une emprise sur l'ensemble du territoire. Sur les nouvelles terres et devant les évènements récents, certains membres de l'expédition ont choisi d'embrasser pleinement le culte. En effet, certains pensent que seule la Foi apportera la grâce des explorateurs. Ainsi, une nouvelle Orchestra est née, branche coupée de l'Empire mais néanmoins porteuse des mêmes valeurs, des mêmes buts.

Depuis peu l'Orchestra s'est imposé comme l'un des parti avec lequel il faudra composer au sein de l'Agora. Paladins, mercenaires et prêtres se sont regroupés sous la bannière du culte et en servent les seuls intérêts.

- **Les paladins** : Les bras du Culte, les juges et guerriers pieux

- **Les mercenaires de l'Orchestra** : Prétendent le culte pour accomplir leur soif de vie égoïste. Ils accomplissent au nom de la Foi des actes de violence condamnés par les paladins mais jugés utiles par certains Carcérés.

- **Les Carcérés** : les prêtres de l'Orchestra, chercheurs, écrivains, prêcheurs... Ce sont les bergers de la religion, les guides de la Foi dans les Nouvelles Terres.

Les impurs seront éduqués, les hérétiques décapités et les incertains convaincus. La Foi sera le salut en ces terres car en l'absence de la force des Hommes, seule la puissance des Dieux bénira nos vies.

Autres idéologies :

*Idéologies disparues suite à l'avancement du jeu, indisponible à la création.
Vous risquez de croisez quelques vieux survivants défendant leurs idées d'alors...*

Les Parasites

Certains colons pensaient que la survie individuelle primait sur celle du groupe et ont donc décidé de faire bande à part. Installés aux abords de l'Agora ils vivaient aux crochets de ses habitants. Mais la sécurité de la palissade leur a rapidement fait défaut... Ont dit que plusieurs d'entre eux ont trouvé refuge dans l'Agora.

Les Epiïstes

La philosophie Epiïste s'est heurtée aux nombreux religieux conservateurs de l'expédition. Ils ont préféré se fondre dans les rangs pour échapper au massacre et à la persécution. Mais ont dit que parfois ils se réunissent dans le plus grand secret pour

échanger leurs points de vues et planifier leurs prochaines actions.

Les rares membres restants se seraient infiltrés dans les différents campements (Retour à la nature, Parasites et Habitants de l'agora).

Les Partisans du Renouveau

Ces visionnaires, parfois rebelles, ont voulu expérimenter une autre forme de fonctionnement que le modèle impérial. Séduit par le mode de vie des Shatikan la majorité des partisans du renouveau ont effectué le retour à la nature. Les autres, trop peu nombreux, ont dû s'intégrer aux parasites ou aux habitants de l'agora.

Les Adeptes Shatikan

Phénomène dit « du retour à la nature »

(Campement rattaché aux Shatikan à mettre en Notes lors de l'inscription)

Avec la découverte récente du peuple Shatikan certains Hommes de l'expédition ont eu une forme de révélation sur l'avenir qui s'offrait à eux en ces terres désolées :

Le peuple Shatikan vit ici depuis des siècles sans sembler s'inquiéter des nombreuses créatures qui rodent alentour. Pire encore, il y a quelques jours à peine un groupe de guerriers Shatikan s'est introduit au sein de l'agora, terrorisant les colons impériaux, égorgeant ceux qui résistaient.

Mue par la curiosité, la peur ou désireux de profiter d'une protection aussi attrayante, nombreuses sont les raisons qui ont poussé les Hommes vers les campements Shatikan. Certains sont simplement tombés amoureux de leur mode de vie, tourné vers la nature.

Mais pour tous la finalité est la même, un retour à la nature, à proximité des campements Shatikan, suivant les préceptes de ceux qu'ils considèrent maintenant comme des exemples à suivre.



La création de personnages :

Attention ! Cette création de personnage ne s'applique pas à la race Shatikan, pour ce peuple reportez-vous au feuillet Shatikan.

Afin de suivre les évolutions du jeu, la création de personnage a été remaniée.

En effet au vu des événements récents, l'arrivée des Shatikan, les choix d'idéologie, les regroupements des campements, la disparition de certains groupe de jeu et l'arrivée d'autres, une réorganisation a été décidée.

Pour créer votre personnage, vous devrez d'abord choisir :

1 - sa race :

2 - son passé (quelle guilde vous a envoyée pour participer à l'expédition)

3 - son Idéologie (ceux que vous avez choisi de rejoindre dans les mois qui ont suivi l'arrivée sur ces terres)

4 - la spécificité de votre personnage (une compétence libre au choix parmi les compétences communes)

Exemple :

Vous souhaitez jouer un goblin. Vous obtenez la compétence *population prolifique*. Votre ancienne guilde, la Hache d'Argent vous permet de choisir la compétence *perce armure avec dagues*. Mais votre orientation vers les citoyens de l'Agora vous permet de prendre la compétence *lire & écrire*. Enfin, comme compétence libre vous prenez *assommer*.

Quelques cas à part :

- Les Shatikans bien sur, mais ça on l'a déjà dit...
- Les Trolls, trop bête pour prendre une décision tout seul...
- La Cour de l'Empereur, avec un parcours professionnel un peu différent...

L'inscription au GN et la création de personnage se fait via l'inscription en ligne :

vernusanima.celestus.fr

**Une question ? Un doute ? Envie de discuter ?
Dans tout les cas, n'hésitez pas à passer par le forum !**

Les Compétences Raciales :

Humains : Une Compétence Libre au choix

Satyres : **Savoir bardique.**

Nains : **Forge** ou **Cœur de pierre** ou **Arme de siège**

Elfes :

Résistance maladie :

*Il avait pas la rage la semaine dernière
lui ?*

Permet de résister à pratiquement
toutes les maladies.

Sixième sens :

*Non, n'essaye pas sur cette paire
d'oreilles longues...*

Votre personnage sent quand on s'approche
trop de lui. Ainsi, vous pouvez résister à un
assassinat et vous retourner sur le coup. Lors
d'un vol à la tire vous attendrez l'orga qui
viens vous prendre vos possessions et vous
lui direz tout simplement que vous disposez
de la compétence, ce qui fait qu'on ne vous
déroblera rien.

« Ou »

Orcs : **Développement corporel** et **Cri de guerre**

« ou »

Développement corporel et **coup puissant**

Gnomes : **Bonus Alchimie** (Temps de préparation des potions plus court, plus de potions connues...)

Gobelins : **Population prolifique :**

Tiens, il ressemble étrangement au dernier auquel j'ai coupé la tête celui là...

Ces êtres sont très nombreux et se reproduisent très vite. Pour représenter ceci, chaque joueur jouant un personnage goblin dispose de 3 vies au lieu d'une, la nouvelle vie représentera à chaque fois un frère, un cousin... de l'ancien goblin. Les deux gobelins auront pratiquement la même mémoire, car le goblin mort aura tout dit à son parent, et ils auront pratiquement le même physique tant les gobelins se ressemblent.

Lutins : **Coup d'bol :**

Ho purée ! J'ai encore trouvé une bourse par terre !!!

Permet à un lutin uniquement, 4 fois par jour, d'esquiver un coup qui l'a touché ou bien de créer une potion inconnue sans qu'il sache la refaire (Nécessite Alchimie).

Trolls : (Règles spéciales) :

- **Physionomie de Troll** (frappe à 2, prévoir armes en conséquences, 4 PV à chaque membre et 7 points au torse).

- **Peur**

- **Bêtise**

- Une compétence au choix parmi : **Développement corporel / Achever / Coup puissant**

- Un troll ne dispose pas d'assez d'intelligence pour s'enrôler dans une guilde, il y arrive donc généralement sous la tutelle d'une personne. Merci de préciser votre « maitre » dans la section Notes de l'inscription.

Les compétences relatives à votre ancienne guilde

Lames de l'Empereur :

Lames

Développement corporel
Armes de siège
Charge
Coup puissant
Dernier Souffle
Perce armure avec arme de trait
Ou une compétence libre au choix.

Assassins

Perce armure avec arme de trait
Perce armure avec dague
Crochetage
Vol à la tire
Interrogatoire / Torture
Achever
Assassinat
Dissimulation dans l'ombre
Évasion
Ou une compétence libre au choix.

Balgarth :

Noblesse Balgarth :

Noblesse
Armes à feu
Rapière
Médecine
Estimation
Contrefaçon
Détection de la contrefaçon
Connaissance du monde
Ou une compétence libre au choix.

Insoumis

Développement corporel
Armes à feu
Rapière
Crochetage
Vol à la tire
Interrogatoire / Torture
Achever
Assassinat
Dissimulation dans l'ombre
Évasion

Ambrefiole :

Estimation
Alchimie Niveau 1
Alchimie Niveau 2
Ou une compétence libre au choix.

Hache d'argent :

Développement corporel
Coup puissant
Charge
Perce armure avec armes de trait Perce
armure avec dagues
Achever
Dernier Souffle
Armes de siège
Détection de la contrefaçon
Ou une compétence libre au choix.

Shémérés :

Censeurs

Interrogatoire / Torture
Connaissance du monde
Ou une compétence libre au choix.

Marchands

Médecine
Estimation
Contrefaçon
Connaissance du monde
Ou une compétence libre au choix.

Compétences relatives à votre idéologie :

Suite au fiasco qu'a été l'expédition certains voient dans les dieux la source de la puissance. Se souvenant des préceptes et de l'organisation de l'Orchestra au sein de l'Empire ils décident de relever cet organe bienveillant. Encouragés par les aumôniers, les hommes trouvent dans la foi le courage qui leur manque et dans l'Orchestra l'organisation qui les lie.

Mais tout les colons ne sont pas de cet avis et certains préfèrent se rappeler les préceptes d'un certains Epoïse et croire en l'homme plutôt que dans les dieux. Car où étaient les dieux quand nous nous sommes retrouvé piégé ici ? Ainsi le mouvement Epoïste, qu'on croyait disparu au sein de l'Empire, a refait son apparition sur ces terres désolées...

Tandis que tout ce monde se souciait de qui allait pouvoir nous sauver, d'autres préféraient s'organiser pour tenir le coup, et là aussi deux camps ont rapidement fait leur apparition : l'Agora, qui se base sur un système de fonctionnement déjà éprouvé, celui de la civilisation impériale et les Partisans du Renouveau. Ces derniers nourrissent désormais une telle haine à l'égard de l'Empereur qu'ils préfèrent renier tout ce qui pourrait rappeler celui que beaucoup considère désormais comme un symbole de malheur et de trahison.

Et bien loin de toutes ces considérations politiques, sociales ou religieuses des hommes veulent seulement survivre à tout prix. Ils n'hésitent pas à piller, voler, s'entretuer pour quelques grammes de pain et un peu de vin. Vivant aux crochets des autres groupes ils ont été surnommés les Parasites.

Les citoyens de l'Agora :

Médecine
Alchimie 1
Alchimie 2
Estimation
Contrefaçon
Détection de la contrefaçon
Connaissance du monde avancée
Connaissance des religions
Ou une compétence libre au choix

Les Lames de l'Agora :

(et guerriers libres de l'agora)

Développement corporel
Arme de siège
Charge
Coup puissant
Éclaireur
Ou une compétence libre au choix

L'Orchestra :

Mercenaires
Développement corporel
Arme de siège
Charge
Coup puissant
Achever
Assassinat
Dernier souffle
Ou une compétence libre au choix

Carceres
Interrogatoire / Torture
Connaissance des religions
Ou une compétence libre au choix

Paladins
Développement corporel
Charge
Coup puissant
Dernier souffle
Interrogatoire / Torture
Ou une compétence libre au choix

Compétences libres :

Assommer
Forge
Gouteur
Premier soins
Lire & écrire
Cri de guerre
Combat à main nue

Alchimie niveau 1
Connaissance du monde
Bêtise*
Coeur de Pierre*
Noblesse*
Dur à cuire*

Les compétences marquées d'un astérisque ne peuvent être prise lors du choix liés aux idéologies.

Elles représentent des compétences qui ne peuvent être acquise durant ces deux mois passés sur les terres.



La cour de l'Empereur :

Comme dit plus haut *La Cour* suit une création de personnages différente :

Les lames de l'Empereur :

La Garde Impériale qui protège l'Empereur est constitué de vétérans choisis parmi les Lames.

- Développement corporel
- Une compétence au choix parmi :
 - Arme de siège
 - Charge
 - Coup puissant
 - Dernier souffle
 - Perce armure avec arme de trait
 - Éclaireur
- Une **Compétence Libre** au choix

Courtisans :

Les nobles qui fréquentent l'Empereur ont souvent grandi à la cour et en connaissances les moindres rouages.

- Noblesse
- Une compétence au choix parmi :
 - Connaissance du monde
 - Connaissance des religions
 - Assassinat
 - Estimation
 - Rapière
- Une **Compétence Libre** au choix

Suivants :

Serviteurs, conseillers ou pique-assiettes, une myriade d'individus papillonnent autour de l'Empereur et de sa cour.

- Lire & Écrire
 - « Ou »
 - Gouteur
- Une compétence au choix parmi :
 - Médecine
 - Connaissance des religions
 - Connaissance du monde avancée
 - Développement corporel
 - Assassinat
 - Crochetage niv 1
- Une **Compétence Libre** au choix

important

Les règles en GN sont là pour permettre aux joueurs de simuler des actions qui ne peuvent être résolues par le rôleplay. De ce fait, tout ce qu'une personne sait faire dans la vie réelle, elle sait le faire en jeu. C'est-à-dire qu'il n'y a pas besoin de compétence pour utiliser une arme à une ou deux mains, un arc etc. Les compétences servent à représenter des facultés qu'il n'est pas possible ou difficile de réaliser en jeu. Ainsi, développement corporel, forge, assassinat, représentent ces compétences techniques, dangereuses et autres.

RAPPEL :

- Toutes les armes (à 1 ou 2 mains) font 1 point de dégât !
- Les arcs ne sont pas perce-armure sans la compétence appropriée «perce-armure avec armes de trait »
- Les arbalètes font deux points de dégâts mais ne peuvent pas être perce-armure.
- les armes à feu font 2 point de dégât et sont perce-armure.

Compétences

Compétences Libres :

Alchimie niveau 1 :

(Voir règles Alchimie)

Assommer :

Tiens, encore un avec un mal de crâne et qui ne sait pas ce qui lui est arrivé, laisse moi deviner, sa bourse est vide ?

Permet de rendre votre cible inconsciente. Un léger coup d'objet en latex doit être porté entre les omoplates, la cible de doit pas comprendre ce qui vient de lui arriver (entendez par là que vous ne pouvez pas assommer quelqu'un en combat ou en vous plantant devant lui). La victime est assommée pendant 5 minutes, elle n'entend rien, ne voit rien et ne bouge pas. On pourra toujours l'aider à se réveiller en lui criant dans les oreilles et en lui donnant quelques petites baffes.

Bêtise :

Manger, frapper, et boire, tels étaient les mots les plus utilisés par le troll, c'était d'ailleurs les seuls qu'il utilisait, tant il était stupide Votre personnage est bête ! Il est tellement bête qu'il a un vocabulaire d'une vingtaine de mots ! Vous devez bien entendu jouer cette stupidité. Cette compétence permet néanmoins à votre personnage de résister à la torture et aux interrogatoires, car il ne comprend pas ce qu'on lui demande et pourquoi on lui fait ça.

Coeur de pierre :

Rien ne saurait ébranler mes convictions !
Permet de résister 3 fois par jour aux musiques d'un satyre. La compétence doit être annoncée clairement mais ne doit toutefois pas gêner la prestation du barde.

Combat à mains nues :

Cette compétence permet d'ajouter 3 points à son total de points de combats. Chaque joueur dispose d'un score de combat à main nue qui sera fixé aléatoirement en début de GN. Les deux combattants se mettent d'accord avant le combat, et à eux de mettre

en scène leur capacités, le gagnant étant bien sur celui au score de combat à main nue le plus élevé.

Durs à cuire :

Durs à cuire, c'est le cas de le dire pour certains ! On les croyait morts et on les retrouve 1 semaine plus tard à se saouler dans la taverne !

Lorsque vous êtes censé tomber dans le coma (quand les points de vie de votre torse tombent à 0), vous vous écroulez, incapables de vous relever et à la limite de la mort, mais vous restez conscients ! Vous voyez et entendez tout ce qui se passe autour de vous, vous êtes même capable de ramper très lentement sur un maximum d'une dizaine de mètres (n'oubliez pas que vous êtes à l'article de la mort). De plus, vous pouvez murmurer. Toutefois, si quelqu'un vous porte un coup d'arme, ou vous frappe à mains nues ou avec un objet brutalement, vous tombez réellement dans le coma. Enfin, au bout de 15 minutes, si personne ne vous a soigné, vous mourrez malgré tout.

Connaissance du monde :

Permet d'avoir des connaissances générales sur l'empire et les civilisations qui le compose.

Cui de guerre :

Permet de résister à la peur.

Forge :

J'étais sûr d'avoir vu ce nain se frotter les mains avant chaque bataille...

Permet, grâce aux matières premières, de réparer les armures et les boucliers endommagés ou brisés, vous devez passer au moins 5 minutes à rafistoler le matériel en question et vous devez disposer d'un peu de matos (pensez au marteau et à l'enclume par exemple).

Goûteurs :

Les poisons sont plus courants qu'on le croit, et certaines personnes ont la bonne idée d'engager un goûteur de façon à ne pas s'inquiéter à

chaque gorgée de vin.

Le personnage disposant de cette compétence ne sera pas affecté par les poisons de la même manière que les autres. En effet, goûter seulement une pincée de ce qu'il s'apprête à manger ou même analyser, lui permet de s'en sortir assez bien face à un empoisonnement. Toute personne disposant de cette compétence qui vient d'apprendre qu'elle a goûté un aliment empoisonné ne souffre pas des effets du poison, elle perd seulement un point de vie au torse et se sent mal pour une bonne dizaine de minutes (entendez par là qu'elle éprouve même des difficultés à bouger ses membres et à parler).

Lire et écrire :

Ces deux talents très utiles ne sont pas donnés à tout le monde, il faut avoir eu une certaine éducation ou s'être débrouillé pour les apprendre.

Permet de lire et écrire. Étonnant non ?

Noblesse :

Certaines personnes issues de familles aisées ou nobles n'ont jamais de problème d'argent, mais pour ce qui est du reste...

Votre personnage est un noble ou est issu d'une riche famille, vous commencez donc le GN avec plus d'or, et vous pouvez jouir de votre situation auprès des autres.

Premiers soins :

Les dangers sont courants et il très utile de savoir panser un bras cassé à cause d'une mauvaise chute...

Permet de rendre 1 point de vie à une localisation (sauf le torse) sur une personne ou sur soi même (sauf si bien sur vos bras sont hors d'usage...), 3 fois par jour. Pour cela, vous devez effectuer quelques manipulations nécessitant du calme autour de vous (en dehors d'une zone de combat) et durant quelques minutes par point de vie rendu.

Compétences de Guildes

Achever :

Achever une personne n'est pas chose aisée, il faudra supporter tout le reste de sa vie la vision du sang que l'on a fait couler pour ôter définitivement la vie de sa victime.

Permet d'achever une personne dans le coma, ce qui signifie qu'elle ne pourra pas être soignée, elle est bel et bien morte. Pour cela, vous devez simuler le fait que vous tranchez la gorge de la personne, que vous la décapitez, arrachez le cœur et autres joyeusetés... Vous devez rester quelques minutes à effectuer cette opération plutôt morbide, mais surtout, du Rôle-play, bon sang !

Assassinat :

Certains ont appris l'art de tuer, et ce de la manière la plus rapide, subtile et efficace qu'il soit. Ces adeptes de la dague ont tous un sang froid à toute épreuve, et une volonté de fer.

Permet d'égorger sa cible, la victime tombera alors immédiatement dans le coma, et mourra dans la minute qui suit si elle n'est pas soignée avant. Pour cela vous devez disposer d'une dague sans armature que vous devez placer sous la gorge de la victime. Elle ne doit pas non plus comprendre ce qui se passe, comme pour la compétence assommer. Il est évident que tout le monde ne peut pas assassiner, il faut un sang froid qui n'est pas donné au commun des mortels, prenez ça en compte en fonction du caractère de votre personnage.

Armes à feu :

Ce sont des armes assez spéciales, elles sont utilisées exclusivement par les Balgarth, qui ont un penchant pour ces objets plutôt élégants et efficaces au combat... à distance.

La puissance de ces armes vient facilement à bout de n'importe quelle armure, qui ne sert alors pas plus à son porteur qu'un vulgaire bout de tissu.

Pour représenter ceci, les armes à feu font 2 points de dommages sur la localisation où la munition touche, et chaque munition est «perce armure».

Les armes à feu utilisées sont de type pétard + cotillon, si vous avez d'autres solutions pour représenter votre arme à feu contactez-nous. De plus, l'arme doit avoir obligatoirement le design d'un pistolet pirate, personne ne veut voir de Balgarth équipé d'une AK-47. Chaque

tir nécessite une dose de poudre et une munition. En début de jeu, 5 doses de poudre et 5 munitions seront fournies, il y aura beaucoup de possibilités d'en obtenir en jeu.

Check de ce genre d'arme très stricte, ne pas hésiter à contacter les orgas pour plus d'infos.

Arme de siège :

Ces engins de destruction vont nous permettre d'aplatir nos ennemis !!!

Permet l'utilisation d'armes de siège (type baliste, catapulte, etc...)

Check de ce genre d'arme très stricte, ne pas hésiter à contacter les orgas pour plus d'infos.

Charge :

Quelle plus belle action héroïque que celle d'un homme prit de courage. (Ou d'inconscience) chargeant les lignes ennemies ?

Permet de frapper à 2 après une charge d'au minimum 5 mètre. Utilisable une seule fois par combat.

Connaissance des religions :

Les dieux et leur histoire ont une place importante au sein de l'empire et ceux qui les étudient en savent quelque chose !

Vous connaissez les textes ayant traités aux Dieux, à la religion et à l'Orchestra.

Connaissance du monde avancée :

Permet d'en savoir encore plus !

Contrefaçon :

Oui, j'ai bientôt vendu la marchandise, j'ai trouvé un bon pigeon...euh un bon client.

Les talents de votre personnage lui permettent de fabriquer des objets qui ont l'apparence d'objets de valeur, mais qui en réalité ne valent pas un clou. Vous pouvez fabriquer autant d'objets que vous voulez, faire de la fausse monnaie, et même en apporter au début du GN si votre BG le justifie (si votre personnage est un vrai escroc depuis des années par exemple). Une personne normale ou qui dispose de la compétence estimation ni verra que du feu, mais quelqu'un qui détient la compétence

détection de la contrefaçon ne se laissera pas bernier.

Crochetage niveau 1 :

Ne croyez pas qu'une bonne serrure met à l'abri vos biens de tous les dangers: un peu de savoir faire et quelques ustensiles suffisent parfois à contourner des obstacles faits de bois et de métal.

Permet de crocheter des serrures de niveau 1. Vous devez avoir un minimum de matériel de crochetage ou qui y ressemble (comme des aiguilles, des sortes de crochets...) et vous devez passer quelques minutes sur la serrure à crocheter. Vous pouvez bien sur passer plus de temps dessus, on vous demande surtout d'être Rôleplay!

Crochetage niveau 2 :

Même les plus riches ne sont pas à l'abri des plus expérimentés...

Permet de crocheter les serrures de niveau 1 et 2, les règles sont les même que pour crochetage niveau 1, vous devez d'ailleurs disposer de cette compétence.

Alchimie Niv 2 :

(voir paragraphe sur l'alchimie)

Coup Puissant :

Le guerrier bande ses muscles et assène un coup exceptionnel capable de briser un bouclier ou d'envoyer valdinguer une arme.

3 Fois par jour, le joueur peut soit avec une arme contondante (Masse, Marteaux...) briser un bouclier qui sera alors inutilisable tant qu'il ne sera pas réparé, ou il peut obliger son adversaire à lâcher son arme à une main uniquement, en annonçant : « Lâcher d'arme !! » lors du contact entre les deux armes.

Dernier souffle :

Le guerrier dispose d'une impressionnante volonté : même engloutit par les coups d'épées, sa foi, son idéal, ou son but lui permettent de faire reculer la mort pour un court laps de temps, juste assez pour porter un coup fatal à ses ennemis.

Lorsque vos points de vie au torse tombent à 0, vous avez encore la possibilité de donner un ultime coup qui fera 2 points de dégâts à votre ennemi. Ce sera sans doute la dernière action de votre personnage, qui donnera ses ultimes forces pour éliminer son ennemi, marquez le coup, impressionnez le pauvre qui

croyait avoir tué votre héros !

Détection de la contrefaçon :

Laissez moi voir ça...ah oui...Je crois que vous allez prendre quelques mois de vacances au frais, suivez moi.

Cette compétence vous permet tout simplement de détecter un objet fait avec la compétence contrefaçon. Vous devez, bien sur, passer un peu de temps à examiner l'objet en question pour ensuite demander à la personne s'il n'a pas été trafiqué (personne qui devra répondre franchement hors jeu, et discrètement !).

Développement corporel :

La personne dispose d'une musculature plus développée que la moyenne ou a appris à encaisser les coups à force d'entraînement, ce qui lui permet de tenir plus longtemps en combat.

Rajoute 1 point de vie à chaque localisation, excepté le torse. (Interdit aux lutins et gobelins.)

Dissimulation dans l'ombre :

Le maraudeur se fond totalement dans la nuit, invisible aux yeux de tous, il peut alors s'enfuir de l'endroit où il a accompli quelques sombres desseins, il faut dire qu'il a l'habitude.

Ne marche que la nuit ou dans une forte obscurité (donc pas à l'abri d'un arbuste). Vous devenez totalement invisible aux yeux des autres. Seules les personnes à plus de 5 mètres de vous lorsque vous annoncez la compétence ne peuvent vous voir. Pour celles situées à moins de 5 mètres de vous, la compétence est sans effet. (Costume sombre de rigueur !!)

Éclaireurs:

« Le bois est vert, ils ont du partir vers le nord il y a une heure »

Permet, après un repérage des environs, de déterminer approximativement d'éventuels mouvements conséquents.

(Comme des attaques dans un futur proche...) Contactez un orga pour l'utilisation de cette compétence. 1 fois par jour.

Estimation :

Il veut vraiment me faire croire que ce bout de métal est de l'argent véritable ? On va mal s'entendre lui et moi...

Votre personnage connaît la valeur des choses les plus courantes.

Vous savez donc si un objet est faux, en quelle matière il est fait...

Pour le savoir, vous pouvez demander ces renseignements à la personne qui essaye de vous refourguer l'objet, laquelle devra vous répondre franchement (hors jeu bien sûr, et discrètement !). Si personne ne sait rien à propos de l'objet, (si vous le trouvez par terre par exemple) adressez vous à un orga. La compétence ne marche pas si l'objet a été fait grâce à la compétence contrefaçon.

Évasion :

À force de se faire capturer et ligoter, il est facile d'apprendre à défaire quelques noeuds dans son dos.

Si vous êtes attaché, il est toujours possible de vous échapper en vous contorsionnant pendant 1 minute de manière à simuler le fait que vous êtes en train de détacher les noeuds qui vous tiennent prisonnier

Interrogatoire/Torture :

Quand elles désirent une information, certaines personnes, les plus cruelles ou les plus malignes de toutes, n'hésitent pas à utiliser des moyens plus que convaincants...

Une personne utilisant cette compétence sur un autre peut poser 3 questions à sa victime, laquelle doit répondre franchement, sans mentir. Votre personnage doit être quelqu'un de cruel ou bien avec une grande envie d'arriver à ses fins. Bien sûr, simulez une séance de torture ou d'interrogatoire convaincante, qui durera au moins 10 minutes, avec des ustensiles, des menaces, des rires sadiques... hum je m'emporte, enfin vous avez compris.

Médecine :

Être guérisseur n'est pas facile, c'est une voie que certains choisissent, sentant que c'est leur rôle.

En tout cas, les soigneurs sont indispensables car ils disposent d'une connaissance de l'anatomie et des maux dont peu de personnes peuvent se vanter.

Permet de rendre 2 point de vie à une localisation (torse compris cette fois ci) sur une autre personne 5 fois par jour. Vous devez aussi vous équiper d'instruments, de bandages...

Votre personnage disposent de véritables capacités de soigneur, alors faites de belles opérations, passez du temps dessus, impressionnez nous ! Nécessite la compétence premier soins.

Perce armure avec arme de trait

Certains archers sont si précis qu'ils parviennent à percer les plus fines parties de l'armure de leurs ennemis.

Permet de faire perce armure avec un arc uniquement.

Perce armure avec dague :

Certaines dagues des plus grands assassins sont si fines et si effilées qu'elles sont capables de se faufiler entre les anneaux d'une maille ou bien entre les interstices d'une plaque.

Permet de faire perce-armure 3 fois par combat avec une dague uniquement.

Rapière :

Ces armes élégantes et faites pour les combats singuliers offrent une nouvelle dimension à la guerre...

Cette compétence permet à votre personnage de manier une rapière de manière optimale. L'épée doit obligatoirement y ressembler (une lame fine et droite, avec une garde entourant la main de préférence). Cette compétence permet aussi, deux fois par combat et 5 fois par jour, de frapper soit :

- A **perce armure** (ce ne doit pas être un coup d'estoc pour autant, attention), symbolisant que la rapière possède une lame fine faite pour percer.

- Si l'on touche l'avant bras de son adversaire, on peut choisir de ne pas faire de dégât et d'annoncer « **lâcher d'arme** », cela représente une botte d'escrime, l'adversaire doit laisser tomber son arme.

Pour finir, cette compétence ne peut pas être utilisée si on porte une armure lourde.

Savoir Bardique :

Un barde sans partitions est comme un guerrier désarmé.

Permet l'accès aux sorts de Barde. Réservés uniquement aux satyres.

Sécurité niveau 1 :

Voilà ! Plus personne ne me volera ma solde maintenant !

Votre personnage sait y faire avec les cadenas, les coffres, la sécurité en général. Pour représenter ceci, vous recevrez en début de jeu 3 cadenas de niveau 1 que vous pourrez placer pour sécuriser un coffre, une cellule etc. Personne ne pourra ouvrir ce qui est cadenassé sauf bien sûr ceux qui disposent de la compétence crochetage niveau 1.

Sécurité niveau 2 :

Alors là ! Il y a tellement d'engrenages que c'est même difficile de l'ouvrir avec la clé !

Même chose que sécurité niveau 1, mais il vous sera remis en début de jeu 3 cadenas de niveau 2. Vous devez disposer de la compétence sécurité niveau 1 et seules les personnes disposant de crochetage niveau 2 pourront ouvrir vos cadenas.

Vol à la tire :

Quoi ?! Encore ?! On m'a encore pris ma solde !

Permet à un personnage de faire les poches

de sa cible. Pour cela, vous devez vous munir de pinces à linge (si, si) et en placer une sur les vêtements/ceintures/sacoques de la personne à voler, sans qu'elle vous remarque bien entendu, alors attention à rester discret ! Ensuite, il vous faudra appeler un orga pour valider votre action. Nous comptons bien entendu sur le fair-play de la victime, pour ne pas qu'elle enlève la pince à linge le temps que l'orga arrive, nous faisons appel à votre bon sens pour ne pas tuer le jeu ! Une fois l'opération faite, vous serez donc l'heureux détenteur des possessions de la victime, mais seulement les possessions qui se trouvaient du côté de la pince à linge (si vous visez les objets à l'intérieur du sac de votre victime, mettez la pince à linge dessus).



L'Alchimie

En termes de compétences :

Il vous faudra acquérir la compétence « Alchimie niveau 1 » vous octroyant ainsi l'accès aux connaissances et aux savoirs faire de l'Alchimie puis monter ensuite dans les grades (seul les niveaux 1 et 2 sont accessibles à la création).

Protocole d'utilisation de l'alchimie :

- Le joueur doit récupérer les composants dont il a besoin pour sa recette.
- Il part à l'atelier d'alchimiste présent sur le site de l'expédition, puis prépare sa potion.
- Il laisse sa création au PNJ « potion » présent dans l'atelier durant un laps de temps dépendant de la potion créée, allant d'une heure à plus d'une journée. (Ce qui correspond au temps de distillation nécessaire à la potion pour se finaliser.)
- Au retour du joueur, le PNJ « potion » lui donne une fiole/enveloppe cachetée avec à l'intérieur une potion/poudre.
- Et là, le joueur peut enfin utiliser sa création !

Connaître 1 recette signifie aussi connaître les propriétés des 3 ingrédients qui la compose.
Lorsque le personnage débute en alchimie, il est de niveau 1.

Pour ceux qui n'aurait pas compris le fonctionnement de l'alchimie:

Exemple d'ingrédient : farine

Exemple de recette : farine + œufs + lait. Résultat : pâte à crêpes.

Au début du GN, quelques ingrédients seront fournis aux joueurs (ils ne leurs seront pas forcément connus)

L'alchimiste prudent se munis de fioles pour contenir les potions !



Niveaux de compétence :

Niv1: Hep toi là bas !

Le personnage connaît 2 "recettes".

Niv2 : Ma l'alchimiste...

Le personnage connaît 1 recette supplémentaire. Il a de plus la possibilité de créer de nouvelles recettes de sa propre invention qui auront un nouvel effet... ou ne feront rien du tout.

Niv3: Oui maître...

Le personnage a accès à de nouvelles connaissances alchimiques, apprend plusieurs recettes supplémentaires et découvre les fondements de l'alchimie.

A valider en jeu !

Il doit, pour valider ce niveau:

- faire une découverte importante et utile pour Ambrefiole
- prouver qu'il est capable de former un apprenti
- faire avancer les intérêts de la guilde d'Ambrefiole

Niv4: A vos ordres Grand Maître !

Le personnage est un maître alchimiste, il peut utiliser l'alambic à sa guise et guider les Ambrefioles moins expérimentés sur les voies de l'alchimie.

A valider en jeu !

Il doit pour valider ce niveau :

- faire une découverte importante et utile pour Ambrefiole
- faire avancer les intérêts de la guilde d'Ambrefiole
- démontrer sa capacité à utiliser l'Alambic
- démontrer l'étendue de ses connaissances alchimiques
- (description d'une 15aine de pierres par cœur)

Les Bardes

Certes, jusqu'à présent personne n'a réussi à contrôler la magie ou même à en prouver l'existence. Mais depuis des centaines d'années, certains êtres comme les Lutins et les Satyres ont partiellement compris comment l'utiliser, sans réellement en comprendre toutes ses finesses. Ainsi, les Lutins ont pu appréhender la magie qui intervenait sur la chance et les Satyres, de par leurs dons innés de musiciens, ont réussi à s'en servir pour influencer le comportement des gens.

Grâce à leur maîtrise parfaite des instruments, ils auraient réussi à développer des sortes de contrôle sur les personnes, ces derniers entendant un air joyeux d'un satyre pouvaient se mettre à danser, ou encore sur un air triste, fondre littéralement en sanglots.

Pour utiliser les dons de barde il est nécessaire de maîtriser au moins un instrument (pas besoin d'être un professionnel mais il ne suffit pas de connaître juste un seul morceau par cœur). Il faut également acquérir la compétence : savoir Bardique, permettant ainsi l'accès à trois sorts aux choix de la liste suivante. Le morceau joué devra être choisi en fonction de l'effet du sort (un morceau plutôt doux et triste pour un sort de tristesse, etc.)

Si le sort vise plusieurs personnes, il est préférable d'annoncer à voix haute l'effet du sort (Aura de....). Les sorts ne font effets que lorsque le barde est en train de jouer. Dès qu'il s'arrête ou qu'il fait une fausse note, l'effet du sort prend fin (sauf si le barde arrive à bien rattraper son morceau et à le continuer) Si plusieurs bardes jouent ensembles (et lancent un même sort), le rayon d'effet du sort est doublé. A noter que le ou les bardes qui jouent ne sont pas affectés par leurs sorts. D'autres sorts ne seront accessibles qu'en jeu, par l'apprentissage.

Liste des sorts de savoir Bardique :

Danse :

« Une petite danse ? »

Les personnes autour du barde doivent se mettre à danser sur le rythme de la musique. Si une personne se fait blesser pendant qu'elle danse, l'effet s'estompe (uniquement pour elle). Agit sur un rayon de 5m autour du barde

Charme :

Ce son est si magnifique que lorsqu'on l'entend, on ne veut plus qu'il s'arrête.

Le barde cible une personne (qui doit le remarquer), puis cette personne doit suivre le barde jusqu'à ce qu'il arrête de jouer de la musique.

Paix :

Une apaisante aura provient du barde et de son instrument, celle-ci donne une étrange sensation de paix et de sérénité.

Autour du barde, les joueurs deviennent courtois entre eux. Aucune agression ne peut être présente (que ce soit physique ou verbale). Agit sur un rayon de 5m autour du barde.

Inspiration héroïque :

Le rythme entraînant de cette chanson galvanise les hommes et les rends plus aguerris au combat.

Les 5 joueurs les plus proches du barde ne sont pas assujettis aux effets de

Peur pendant la période où le barde joue.

Peur :

Il arrive que certains morceaux rappellent de terrifiants souvenirs et nous obligent à prendre nos jambes à notre coup.

Une frayeur irrationnelle oblige une victime, et une seule uniquement, à subir l'effet «Peur ». Elle fuit hors de la vue du barde qui l'aura désigné au préalable, et ce pendant 3 minutes.

Ralentissement :

Ce morceau est d'une lenteur...

Les mouvements de la victime désignée par le barde sont ralentis, la cible ne peut pas courir, sa voix est plus grave. Ne marche que sur une personne.

Le Combat

La vie, la mort et le reste...

Les phases de combat représentent une part importante dans le jeu. Ainsi, il est important que chacun soit vigilant, modère ses coups, et veille à toujours respecter ses adversaires, humains, bêtes à poil ou non et autres.

En termes de Rôle-Play :

Afin de valider une compétence jouée en combat, il faut que celle-ci colle évidemment au Rôle-Play, ainsi, une charge devra ressembler à une charge et non à trois pas de courses, ainsi que le cri de guerre sera fort et puissant afin de motiver les combattants.

Rappel sur les armes, armures, boucliers en GN :

Une arme, armure ou bouclier utilisé en GN, quel qu'il soit, doit répondre à des normes très précises de sécurité : L'arme doit être en parfait état, tout accroc, toute déchirure de la mousse ou du latex doit être réparée. Aucune armature ne doit pouvoir être sentie à aucun endroit de l'arme par une pression des doigts. La mousse ne doit être ni trop ferme ni trop molle, et doit avoir le minimum de "mémoire de forme" (c'est à dire que lorsque vous appuyez sur la mousse et la déformez, elle doit revenir à sa forme d'origine le plus rapidement possible).

L'armature ne doit pas être en bois ou bambou car trop cassant, ni en métal car trop dur, ni en pvc car trop souple. Le matériau idéal est la fibre de verre, certains utilisent la fibre de carbone, uniquement en jonc plein, jamais en tube (votre arme est sûre de casser !) Il est préférable, à la construction, d'enrober la tige en fibre de scotch pour retenir les éventuelles échardes si la tige venait à casser.

Une armure ou un bouclier ne doit pas avoir d'arêtes, tranches ou accessoires susceptibles de déchirer, couper, entailler une arme (ou un joueur !!!) adverse. Il est impératif de bien protéger les coins, les arêtes et les bords de ces divers accessoires.

Toutes les armes, armures et boucliers passent un contrôle de validité obligatoire (appelé Check Armes) en début de manifestation. Les divers accessoires sont examinés, triturés et testés par les Zorgas habilités.

Juste pour rappel, il n'y a jamais eu d'accident significatif dû à une arme, armure ou bouclier en mauvais état ou non adaptés chez les Monts Rieurs et nous aimerions que ça dure. C'est pourquoi les Zorgas du Check Armes seront intransigeants : ce n'est à aucun moment pour vous embêter mais uniquement pour la sécurité (maximum) de tous.

Toute arme, armure, bouclier qui passe le test de validité est identifié, ceux qui sont refusés sont gardés en lieu sûr et rendus à la fin de la manifestation lors du débriefing. Les armes de jet, les armes de lancer et les armes servant à assassiner sont toutes expressément prévues à cet effet.

L'organisation sera intransigeante sur la puissance des armes de jet et la qualité des flèches et carreaux. Les armes de lancer seront sans armature et on ne peut lancer qu'avec une arme prévue à cet effet. Les armes servant à assassiner seront sans armature, à 1 main de taille inférieure à 30 cm.

L'utilisation des armes à feu en GN s'avérant relativement complexe, il est fortement conseillé de demander l'avis des Zorgas avant la réalisation d'une telle arme.

Elles sont vérifiées lors du Check Armes en début de GN comme les autres armes, avec une exigence particulière de sécurité. Les caractéristiques de l'arme seront décidées lors de l'approbation. De même pour les armes de siège. Il est préférable d'informer l'Organisation que vous en amenez une et précisez-en sa nature. Les caractéristiques de l'arme seront aussi décidées lors de l'approbation.

D'une manière générale, pour tout ce qui est construction, entretien ou inquiétude de validation des armes, armures, boucliers, n'hésitez pas à poser des questions sur le forum où il y a toujours un Zorga qualifié pour vous répondre et vous conseiller.

Les combats sont une partie importante dans les GN. Pour que tout se passe bien et que tout le monde s'amuse, il faut suivre quelques règles, dont la plus importante est l'esprit de chevalerie, aussi appelé par les Anglois « Fair-play », qui se caractérise en jeu en grande nature par plusieurs règles :

- pas de coups à la tête, que l'adversaire ait un casque ou non.
- pas de coups aux endroits « sensibles », entrejambe pour tout le monde, poitrine pour les filles.
- pas de coups d'estoc (coup en piquant), uniquement des coups de taille (Coup en coupant).
- Pas de coups en rafale... Un seul point est compté dans ce cas là !

Ne sont donc valables que les coups de taille, portés latéralement, sur les jambes, les bras et le torse.

N'hésitez pas à faire appel à un Zorga pour être l'arbitre de votre combat, si celui-ci s'annonce « en masse », ou déterminant pour la suite de votre jeu. Les objets suivants sont formellement interdits : ogive nucléaire, bunker antiatomique, grenade, fusil d'assaut, Airbus, hélicoptère de combat, etc....

(Liste non exhaustive et à caractère humoristique)

Tout apport de nourriture et/ou boisson doit préalablement être goûté (voir fini) par les Zorgas parce qu'ils ont toujours faim pour éviter tout risque de contamination.

**Le petit déjeuner n'est pas une période hors-jeu. Tout joueur sans costume, ne sera pas servi!
Qu'on se le dise !**

Santé, Soins et Armures :

Les armures :

- Légère (cuir souple): +1pda par localisation
 - Moyenne (Cuir rigide, bric-à-brac protecteur): +2Pda
 - Lourde : Latex, Résine, Mousse, matériaux divers rigide, maille et plate: +3Pda
 - Port du Casque: Protection contre "Assommer"
 - Gorgerons en métal ou cuir bouilli : Protection contre "Assassinat" (1 fois)
- L'organisation se réserve le droit d'ajouter ou de retirer des points d'armure en fonction de l'équipement du joueur.

Les Points de Vie :

Chaque personnage dispose par défaut de 2 pts de vie au torse et 1 pt à chaque localisation. La compétence développement corporel rajoute 1 pt à toutes les localisations, **sauf le torse**. Les points d'armure sont des points de bonus qui s'appliquent à toutes les parties du corps qui sont protégées, mais ne sont pas considérés comme des points de vie, ainsi les points d'armure ne peuvent pas être soignés, mais uniquement réparés avec la compétence *Forge*.

Coma et mort :

Un personnage qui tombe à 0 pt de vie au torse tombe dans le Coma.
(Inconscience, interdiction de parler, bouger ou n'importe quelle autre action).

Un personnage dans le Coma meurt au bout de 5 minutes.

Un coup ayant été annoncé comme « FATAL » rend le membre touché immédiatement invalide. Un personnage touché par un coup fatal ne tombe donc dans le coma seulement si le coup a été porté au torse. Un membre touché de cette manière ne peut être soigné; ou en tout cas de manière classique. Seuls les armes de siège (balistes, catapultes...) peuvent plonger un personnage touchés dans le coma, quelque soit le membre touché.

Un personnage mort doit immédiatement se rendre à la caravane orgas où il devra attendre ses instructions pour la suite du jeu.

Premiers soins et médecine :

La compétence de *premier soins* permet de stabiliser une personne dans le coma, rallongeant le délai avant la mort jusqu'à 15 minutes en attendant un médecin, tant que le "soigneur" reste aux coté du personnage dans le coma, cette compétence permet aussi de rendre un point de vie à un joueur qui n'est pas dans le coma (exceptés au torse), mais ne permet pas de récupérer des points d'armure.

La compétence *médecine* permet quant à elle de sortir un personnage du coma et de lui rendre un point de vie aux membres choisis et répartit selon son choix, un personnage sorti du coma sera moribond pendant 20mn et ne sera pas capable de faire d'actions plus physique que marcher lentement...

Il devra donc se reposer. Sortir un personnage du Coma avec la compétence médecine doit être joué, c'est à dire que le médecin devra simuler des soins (bandage, douleurs du blessé également) pendant 5 minutes.

Les points d'armure, doivent être réparés par un forgeron, l'armure devra être enlevée et confié au forgeron, qui devra travailler sur chaque pièce d'armure pendant 5 minutes afin de lui rendre son capital de point d'armure.

Le Débriefing - la Fin du Jeu :

Lorsque le jeu se termine, il est important que vous vous rendiez à la Tente Zorga pour y effectuer plusieurs actions:

- Signifier si vous êtes mort ou pas.
- Rendre les objets obtenus durant le jeu.
- Remettre l'argent que votre personnage détient.
- Signaler les pts d'XP exceptionnels éventuellement glanés durant le jeu.
- Rendre compte de vos remarques constructives sur le jeu que vous avez fait.

Toutes ces informations sont collectées sur notre base de donnée afin d'assurer un suivi de votre personnage.

Bien entendu, le rangement et le nettoyage de votre campement fait partie intégrante des conditions de votre départ ! Nous n'hésiterons pas à facturer les dégâts occasionnés par des joueurs n'ayant pas de respect pour le lieu qui les a accueillis.

De l'enseignement et l'évolution des Personnages :

Il sera possible en jeu, d'apprendre des compétences qui ne sont pas accessibles à la création, de par des PNJ, représentant des maîtres dans leur domaine ou des gens capable d'enseigner. Il en va de même pour les Bardes, les Guerriers, les Alchimistes, etc, offrant ainsi de nouvelles perspectives à ceux offrant le meilleur d'eux même.

Par ailleurs l'évolution de vos personnages ne se fera pas grâce à l'acquisition de points d'XP, mais ce sont les zorgas qui gèreront votre évolution en fonction de vos actions durant le jeu.

Bon jeu !!