

Guide de création de personnage

Ce document contient toutes les informations nécessaires pour la création de votre personnage. Il présente le contexte de l'univers du GN dans lequel votre personnage va évoluer, présente les règles de base du GN et explique le processus de création de personnage étape par étape.

Contexte

Thèmes: PvP, PvE, Exploration, Diplomatie, Survie, Bac-à-Sable

L'histoire se déroule sur une île mystérieuse au climat tropical. Cette île, qui ne figure sur aucune carte, est une masse rocheuse cyclopéenne sculptée par une intense activité volcanique. Des montagnes aux sommets infranchissables surplombent l'océan environnant et les flancs de celles-ci sont recouverts d'une jungle luxuriante. La végétation dense de l'île abrite des espèces étranges et dangereuses.

Trois cultures différentes cohabitent sur l'île. Chacune ayant des connaissances et des coutumes différentes des autres. Les anciens sont les survivants d'une ancienne et puissante civilisation aujourd'hui sur le déclin. Ils vivent dans des cités juchées aux sommets des montagnes. Leurs dirigeants sont de puissants sorciers aux secrets jalousement gardés. Les habitants de la jungle vivent, comme leur nom l'indique, au cœur de la jungle. Ils vivent en tribus proches de la nature et leurs chaman peuvent communiquer avec le monde des esprits.

Les naufragés sont des marins, marchands et autres pirates, dont les navires se sont écrasés sur les récifs de l'île. Malgré toutes leurs tentatives, aucun n'a réussi à quitter l'île. Ils se sont rassemblés, guidés par le capitaine Crow et on construit un campement pour se protéger des dangers de la jungle.

Récemment, lors d'une nuit marquée d'une lune rouge, un obélisque noir est soudainement apparu au milieu du campement des naufragés. Non loin de l'obélisque, une caverne s'est formée, révélant des minerais de fer, habituellement non présents sur l'île. Pour éviter des conflits et comprendre les mystères liés à cet événement, le capitaine Crow a organisé une rencontre diplomatique entre toutes les factions de l'île.

Règles

Ce guide présente les règles essentielles pour jouer dans ce GN. Les règles spécifiques à certaines compétences ou mécaniques avancées seront détaillées dans d'autres documents accessibles aux joueurs concernés.

Le fair-play et l'immersion sont primordiaux : ce jeu repose sur la coopération des participants pour assurer une expérience fluide et agréable. En cas de doute sur une règle, appliquez toujours le bon sens et consultez un organisateur.

Santé

Votre personnage peut être blessé ou subir divers états altérant sa capacité à agir. Voici les effets principaux à connaître :

Blessure

Lors des combats, les joueurs peuvent être touchés sur trois zones :

- **Les bras** : Une blessure empêche d'utiliser le bras concerné.
- **Les jambes** : Une blessure sur une jambe oblige à boiter, et une blessure aux deux jambes vous empêche de marcher (vous devez ramper).
- **Le torse** : Une blessure entraîne immédiatement un état d'agonie.

⚠ Si une zone déjà blessée est touchée à nouveau, la blessure est transférée au torse.

Agonie

Un personnage en agonie est inconscient et doit rester au sol.

- Si aucun soin ne lui est apporté dans les 10 minutes, il meurt.
- Si un personnage agonisant reçoit une nouvelle blessure, il meurt immédiatement.

Affaibli

Un personnage affaibli est épuisé et incapable d'accomplir un effort physique soutenu.

- S'il tente de courir, combattre ou soulever un objet lourd, il tombe en agonie.
- Si un personnage déjà affaibli subit un nouvel affaiblissement, il tombe immédiatement en agonie.

Armes

Les armes utilisées en jeu doivent être des armes en mousse adaptées au GN.

Tout joueur peut manier une arme à une main (dague, épée, marteau, etc.), d'une longueur maximale de 80 cm.

- Les Naufragés ont accès aux armes en fer, tandis que les habitants de l'île utilisent des armes en bois ou en os.
- Pour faciliter la distinction, des rubans de couleur seront fixés sur certaines armes.

Armes à Feu

Les armes à feu sont représentées par des pistolets-jouets à pétards.

- Il suffit de viser un adversaire à moins de 10 mètres et de tirer pour qu'il soit touché.
- Les tirs ignorent l'armure et infligent directement une blessure au torse.
- Le fair-play est essentiel : si vous êtes visé et qu'un coup de feu est tiré, jouez le jeu !

Armure

Les armures permettent d'absorber un certain nombre de blessures avant d'être inutilisables.

Il existe deux types d'armures :

Type d'armure	Torse	Bras/Jambes
Armure légère (cuire, tissu renforcé)	+3 PA	+1 PA
Armure lourde (métal, os)	+5 PA	+2 PA

Si votre armure encaisse une blessure, elle perd un point d'armure (PA). Quand tous les PA sont épuisés, l'armure n'offre plus de protection.

Réparation des armures :

- Les artisans peuvent restaurer les points d'armure avec des ressources adéquates.
- Les réparations se font dans un lieu approprié et nécessitent un temps d'atelier.

Seuls les Naufragés peuvent porter des armures en métal dès le début du jeu.

Ressources

Il existe plusieurs ressources en jeu qui ont plusieurs utilités. Elles peuvent servir comme ressources d'artisanat, de composantes magiques ou simplement pour du troc.

Les ressources principales sont les suivantes :

- Cuir: trouvable sur les animaux mort
- Os : trouvable sur les animaux mort
- Nourriture : trouvable sur les animaux mort
- Plante : dans la jungle
- Bois : dans la jungle
- Fer: dans la mine, dans des gisements dans la jungle
- Or : utilisé par certains comme monnaie.

Communication

Tout le monde peut se comprendre oralement pour des raisons de fluidité en jeu.

Cependant, chaque culture possède son propre alphabet :

- Les Naufragés utilisent l'alphabet commun.
- Les Anciens écrivent en hiéroglyphes mystiques.
- Les Habitants de la Jungle utilisent des signes ésotériques.

Par défaut, personne ne sait lire ni écrire, sauf ceux ayant la compétence "Lecture et Écriture" appropriée.

Création de personnage

Pour créer un personnage, il faut faire plusieurs choix importants.

1. Choisir une culture et une faction
2. Choisir un rôle dans la faction
3. Choisir les compétences de son personnage
4. Ecrire l'histoire de son personnage

Cultures et Faction

Il existe trois cultures à choix et plusieurs factions dans chacune d'elles. Ces dernières sont présentées ci-dessous.

Une faction en jeu est composée de 4 à 8 joueurs.

Les Habitants de la Jungle

Au cœur de la jungle, à l'ombre des canopées millénaires, vivent ceux que les étrangers appellent "les Sauvages". Mais pour eux, ce sont les Enfants de l'Île, les protecteurs d'un équilibre fragile entre la nature et les esprits.

Organisés en tribus, ils honorent les forces mystiques qui les entourent, chaque tribu prenant le nom et les vertus d'un animal totem. Leur existence est rythmée par la chasse, les rituels et les alliances précaires entre tribus. Chaque génération transmet ses savoirs à la suivante, perpétuant un lien ancestral avec la terre et ses mystères.

Mais depuis l'apparition de l'Obélisque Noir et l'arrivée des étrangers, l'équilibre menace de basculer...

Société

Chaque tribu est dirigée par un chef qui veille à la protection et à la prospérité de son peuple. Il est le représentant politique et dirige la tribu en cas de guerre.

À ses côtés, le grand chaman incarne l'autorité spirituelle. Il est le gardien des croyances, interprète la volonté des esprits et perpétue les rituels.

D'autres rôles essentiels existent :

- Les chamans assistent le grand chaman et communiquent avec les esprits.
- Les chasseurs-guerriers assurent la protection et rapportent du gibier.
- Les artisans, cueilleurs et soigneurs garantissent la survie de la tribu.

Factions

Chaque tribu représente sa propre faction:

- **Tribu de la Tortue** – Défensive et pacifique, installée sur un lac.
- **Tribu du Python** – Vassale de l'Hydre, experte en embuscades.
- **Tribu de la Chauve-Souris** – Recluse dans des grottes, hostile aux autres.
- **Tribu de la Mante Religieuse** – Société matriarcale de guerrières.
- **Tribu du Singe** – Espions et farceurs, maîtres des ruses.
- **Tribu de l'Araignée** – Formée de bannis, spécialisée dans les raids.
- **Tribu du Lézard** – Intermédiaire entre les tribus et les Anciens.
- **Tribu du Poulpe** – Liée à la mer et aux secrets des profondeurs.
- **Tribu de l'Hydre** – La plus influente, fédératrice de plusieurs clans.

Rôles

Rôles obligatoires :

- Chef de la tribu : représentant politique
- Grand chaman : guide spirituel

Rôles mineurs :

- Chamans (3 maximum) : assiste le Grand chaman
- Villageois : chasseurs-guerriers, artisans, cueilleurs et soigneurs.

Restrictions :

- Le grand chaman a accès aux compétences "Communication avec les esprits" et "Rituels chamaniques" et doit obligatoirement les prendre.
- Un chaman a accès à la compétence "Communication avec les esprits", et doit obligatoirement la prendre.

Les Anciens

Retranchés dans leurs cités perchées au sommet des montagnes, les Anciens sont les derniers vestiges d'une civilisation jadis florissante. Sorcellerie, tradition et hiérarchie stricte sont les piliers de leur société, où chaque individu naît et meurt dans une caste fermée.

Le monde extérieur leur est hostile, et rares sont ceux qui osent s'aventurer hors des murailles de pierre. Seuls les guerriers, esclavagistes et érudits en quête de savoir interdits descendent dans la jungle. À leurs yeux, les autres peuples ne sont que des barbares, des êtres inférieurs destinés à servir leur grandeur déchue.

Mais le réveil d'un ancien pouvoir pourrait bien changer la donne...

Société

La société des Anciens est divisée en castes rigides :

- Les sorciers (classe dirigeante, détenant un immense pouvoir magique).
- Les guerriers (chargés de défendre la cité et de capturer des esclaves).
- Les artisans (fabricants d'armes, d'objets rituels et de biens précieux).
- Les esclaves (issus des tribus, forcés à servir les Anciens).

Chaque cité est gouvernée par un cercle de sorciers, mené par un grand sorcier respecté, mais craint pour ses pouvoirs.

Factions

Chaque ville forme une faction :

- Ouraniapoli - Située sur les plus hauts sommets, isolationniste et mystique.
- Ypogeapoli - Une cité souterraine, dirigée par des sorciers avides de secrets.
- Apokriminopoli - Une ville fortifiée, centrée sur le commerce et la guerre.

Rôles

Rôles obligatoires :

- Grand Sorcier : dirigeant suprême de la ville.

Rôles mineurs :

- Sorciers (3 maximum) : conseillent le Grand Sorcier.
- Guerriers : protecteurs de la cité.
- Artisans : artisans, alchimistes et soigneurs.
- Esclaves : membres d'autres cultures

Restrictions :

- Seuls les sorciers et le Grand Sorcier ont accès aux compétences "Sorcellerie" et "Sorcellerie avancée".
- Les sorciers doivent prendre la compétence "Sorcellerie".
- Le Grand Sorcier doit prendre la compétence "Sorcellerie avancée".

Les naufragés

Ils sont arrivés portés par la mer, sans espoir de retour. Explorateurs, marchands, soldats ou fugitifs, les Naufragés sont ceux que l'océan a arrachés à leur destin. Victimes des conflits du Vieux Continent ou simples âmes cherchant une vie nouvelle dans le Nouveau Monde, ils ont tous été happés par l'Île Mystérieuse... un piège dont nul n'a jamais trouvé la sortie.

Loin des grandes puissances qui les ont envoyés vers l'inconnu, ils doivent se reconstruire sur cette terre sauvage. Faut-il tenter de s'organiser et survivre ensemble ? Rêver d'un départ improbable ? Ou s'abandonner aux secrets de l'île et embrasser son mystère ?

Certains cherchent à imposer leurs lois, d'autres voient dans ce chaos une opportunité de forger un nouveau destin. Mais sur cette île où règnent forces occultes et périls insoupçonnés, le passé n'est jamais vraiment enterré... et la mer finit toujours par réclamer son dû.

Factions

Les naufragés sont issus de six nations puissantes, à la course au Nouveau Monde. Chaque nation forme une faction :

- **Empire Solmérien (Foi & conquête)** – Civiliser et convertir.
- **Empire de Kathar (Force & discipline)** – Survivre par la guerre.
- **Khanat d'Azkar (Liberté & ruse)** – Pirates guidés par l'honneur.
- **République Velmérienne (Commerce & opportunisme)** – La richesse est le pouvoir.
- **Empire de Luan-Zi (Équilibre & mystères)** – Comprendre l'île avant de la dominer.
- **Royaume de Malenga (Héritage & résilience)** – Diplomates et guerriers équilibrés.

Rôles

Rôles obligatoires :

- Capitaine : représentant officiel de l'équipage auprès du Capitaine Crow.

Rôles mineurs :

- Marins : marins, marchands, soldats, espions, artisans, explorateurs, etc.

Compétences

Les compétences disponibles sont décrites ci-dessous. Chaque joueur possède 5 points pour acheter des compétences. Chaque compétence a un coût de 1 ou 2 points indiqué entre parenthèses.

Attention, certaines compétences ont des pré-requis et des restrictions.

Compétences de combat

Maniement du Bouclier (1)

Permet d'utiliser un bouclier.

Maniement des armes lourdes (1)

Permet d'utiliser une arme à 2 mains.

Ambidextrie (1)

Permet de manier deux armes à une main dans chaque main en même temps.

Tir à l'arc (1)

Permet d'utiliser un arc.

Maniement des armes à feu (1)

Permet d'utiliser une arme à feu.

Restrictions : uniquement disponible pour les joueurs ayant choisi la culture "Naufragés".

Compétences de lecture et écriture

Hiéroglyphes anciens (1)

Permet de lire les hiéroglyphes anciens.

Signes de la jungle (1)

Permet de lire les signes de la jungle.

Alphabet commun (1)

Permet de lire l'alphabet commun.

Compétences professionnelles

Pistage (1)

Permet de trouver plus facilement de la nourriture dans la jungle.

Exploration (2)

Peut lire et créer des cartes d'explorations de la jungle.

Exploration de la jungle facilitée.

Pré-requis : Pistage

Artisanat (1)

Permet de réparer des armes, des armures et des boucliers.

Permet de fabriquer des outils de récolte.

Alchimie (2)

Peut extraire et travailler les essences alchimiques liées à une ressource maîtrisée.

Peut lire et créer des recettes d'alchimie.

Peut travailler un ressources maîtrisée pour fabriquer des améliorations d'armes et armures, des mélanges alchimiques (bombes, poudres) ou des objets uniques.

Pré-requis : Artisanat

Restrictions : choisir une ressource de maîtrise parmi bois, cuir, fer et os. La maîtrise du fer est uniquement disponible pour les joueurs ayant choisi la culture "Naufragés".

Herboristerie (1)

Permet de créer et appliquer des onguents à base de plantes, pour prodiguer des soins ou des protections.

Médecine (2)

Possède des connaissances sur les maladies, leurs symptômes et leurs remèdes.

Peut créer des remèdes à base de plantes, pour soigner les malades.

Pré-requis : Herboristerie

Vol à la tire (1)

Le joueur possède trois pincettes qu'il peut poser discrètement sur d'autres joueurs pour les voler.

Assassinat (2)

Permet de mettre une personne instantanément en agonie avec un coup dans le dos à l'aide d'une dague.

Pré-requis : Vol à la tire

Compétences magiques

Sorcellerie (1)

Permet de lire les parchemins de sortilèges simples et d'y lancer les sortilèges inscrits.

Commence le jeu avec deux sortilèges simples.

Restrictions : personnage ayant choisi la culture "Anciens" et un rôle de Sorcier ou Grand Sorcier.

Sorcellerie avancée (2)

Permet de lire les parchemins de sortilèges complexes et d'y lancer les sortilèges inscrits.

Commence le jeu avec un sortilège simple, et un sortilège complexe.

Pré-requis : Sorcellerie

Restrictions : personnage ayant choisi la culture "Anciens" et un rôle de Sorcier ou Grand Sorcier.

Communication avec les esprits (1)

Permet de voir et communiquer avec les esprits.

Restrictions : personnage ayant choisi la culture "Habitants de la Jungle" et un rôle de Chaman ou Grand Chaman.

Rituels chamaniques (2)

Permet de diriger des rituels chamaniques.

Pré-requis : Communication avec les esprits

Restrictions : personnage ayant choisi la culture "Habitants de la Jungle" et un rôle de Grand Chaman.

Histoire du personnage

Il reste maintenant à écrire une histoire pour votre personnage afin de l'intégrer dans le monde. Il est recommandé de vous mettre en relation avec des personnages de votre faction et même des personnages d'autres factions afin de créer des liens qui peuvent être exploités en jeu. Comment votre personnage contribue-t-il dans sa communauté ? A-t-il accompli des exploits ? Est-il un membre connu et reconnu parmi sa communauté et les autres communautés ? Voilà des exemples de questions auxquelles vous pouvez répondre pour donner vie à votre personnage et l'ancrer dans l'histoire.

Souvenez-vous, plus vous nous donnez de détails, plus nous pourrons ajouter des éléments en lien avec votre personnage dans l'intrigue du GN.