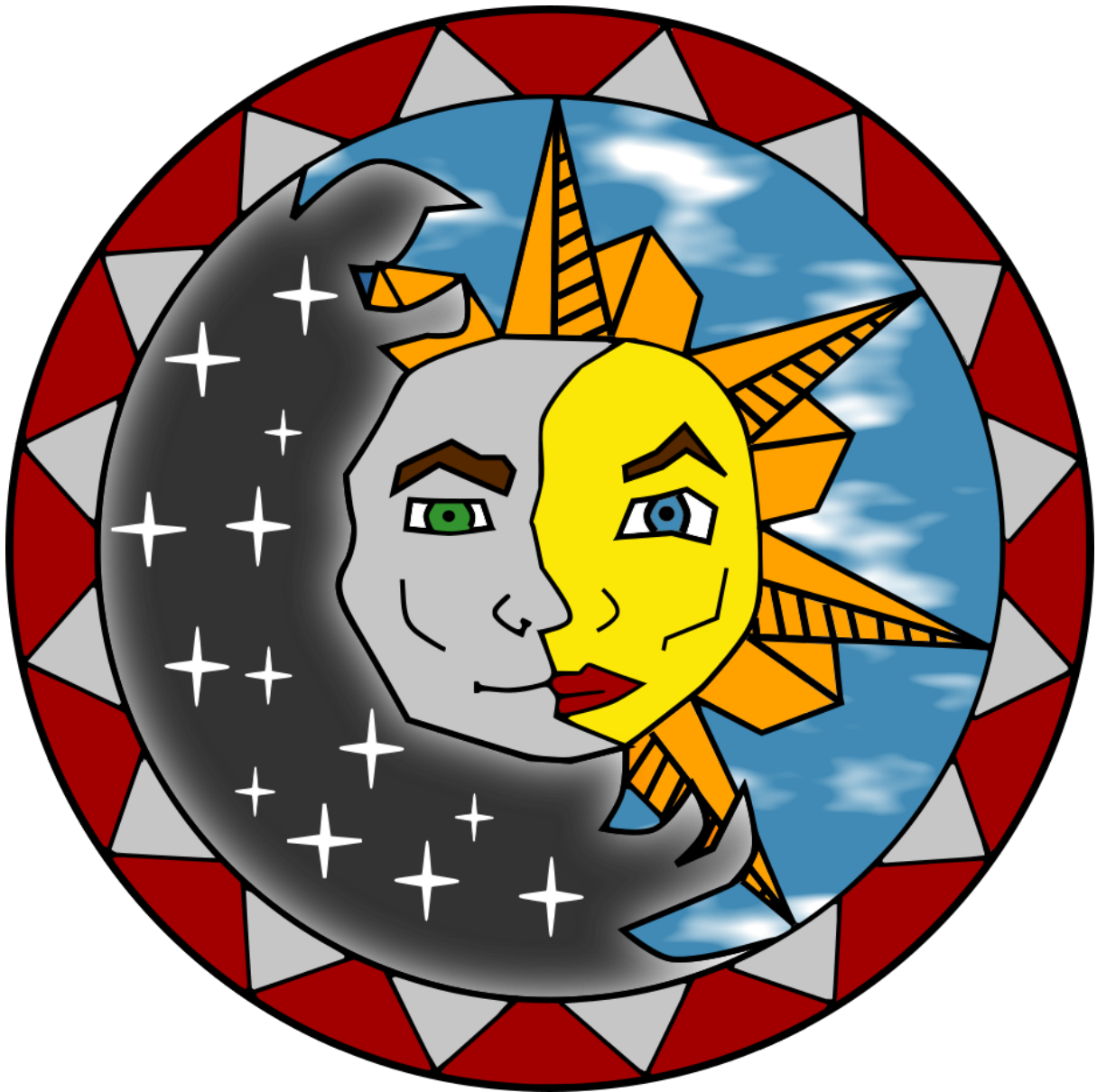


Le Conflit de Solunne



Scénario Été 2019 (5-6-7 juillet)

solunne.com/conflit
facebook.com/conflitdesolunne

Qu'est-ce que le Conflit de Solunne ?

C'est un GN...

- Avec des règles très simples où le plus possible les actions sont "faites pour vrai".
- Surtout "joueurs contre animation", mais une saine compétition entre les joueurs est bienvenue.
- Avec des défis à plusieurs niveaux, au-delà des habiletés des personnages.
- Avec la possibilité d'amener une touche personnelle lors de la création de personnages.
- Où les joueurs ont la responsabilité d'amener le scénario dans la direction de leur choix.

Ce n'est pas un GN...

- Avec un système de ressources, de géopolitique ou d'économie.
- Où la mort est donnée sans raison valable.
- Ou un personnage devient vraiment plus puissant que les autres.
- Sans humour, on espère vous faire rire (mais aussi vous faire pleurer).
- Facile, on vous fera faire face à vos limites, si vous osez nous les faire savoir.

Synopsis

Le conflit de Solunne c'est l'affrontement de deux dieux. Zora la déesse de la lumière et Uter le dieu des ténèbres. Depuis la création du monde, l'affrontement des êtres originaires des deux dieux fait rage dans tous les royaumes et parmi toutes les races. Selon d'anciennes prophéties d'origines maintenant oubliées, la fin des affrontements serait imminente. Au début des années 1200, lors du règne du bon roi Omer III, la région de Gogham, où jadis se trouvait la capitale du royaume, a été explorée de nouveau. On y fit une découverte étonnante, il existerait un moyen pour annuler le pari des dieux, rassembler le Drapeau créé par le dieu Éode qui en serait l'arbitre. La jeune princesse Andariel s'éprit de cette cause et y rallia de nombreux aventuriers. Au début de l'an 1205, la région de Gogham fut dévastée et la princesse donnée pour morte. À la fin de l'an 1218, une rumeur commença à circuler dans le royaume, la princesse aurait vécu en exil depuis tout ce temps et elle tenterait de nouveau de s'entourer d'alliés pour mettre fin au conflit des dieux. Une rumeur qui viendra également aux oreilles de tous ceux qui pourraient s'opposer à son retour ou à sa cause.

Inscription

- C'est un GN 18+, mais il est possible pour les joueurs/animateurs d'amener leurs enfants mineurs.
- Comme le veut la tradition, nous ouvrons 60 places de joueur et nous visons un ratio d'au moins 1/2 pour les animateurs.
- Pour les joueurs, le coût est 60\$ avec un souper "en jeu" le samedi soir inclus (10\$ pour les 12 ans et moins et 30\$ pour les 13 à 15 ans).
- Pour les animateurs, non seulement c'est gratuit, mais nous offrons des repas de base et des rafraîchissements.

Tract qui a commencé à circuler entre certaines mains à la fin de l'an 1218

Il y a près de vingt ans, mon père le roi Omer levait l'interdit sur les terres de Gogham et pour toute sorte de raisons différentes, des hommes et des femmes d'un peu partout dans le royaume décidèrent d'aller y refaire leur vie. Parmi eux se trouvait un jeune prêtre de Zora qui osa rapporter à mon père les découvertes étonnantes qu'il fit là bas. À peine âgée de seize ans à l'époque, la lecture de ces lettres me bouleversa profondément et m'emmena à prendre la décision de me rendre moi-même à Gogham à l'été 1200 et d'appeler tous les aventuriers de bonne volonté à m'y rejoindre en leur annonçant une grande nouvelle remplie d'espoir : il est possible de mettre fin au cruel pari des dieux.

Bien que mon appel fut entendu et que de nombreux aventuriers affluèrent vers Gogham pendant quelques années, nous avons failli à notre tâche, au mieux nous avons réussi à repousser l'échéance.

Puis en 1205, Gogham fut dévastée et je fus contrainte à l'exil. Au printemps 1218, à ma grande surprise, je reçus la visite d'une ancienne alliée qui allait me convaincre de sortir de l'ombre. Puisqu'elle m'a donné espoir qu'il était à nouveau possible d'en finir avec le conflit des dieux, j'ai décidé de prendre le risque de faire appel une fois de plus à mes anciens alliés, mais aussi à tout aventurier de bonne volonté. Je suis bien consciente que cet appel sera aussi entendu autant par ceux qui ne veulent pas me voir réapparaître que ceux qui s'opposent à ma mission.

Si cette quête inachevée dont l'avenir de notre monde dépend vous interpelle, au printemps 1219, prenez la route vers la ville de Cadieb. Là bas, des gens en qui j'ai confiance vous contacteront et vous guideront jusqu'ici.

Andariel

Principes de base	4
Règles générales et règles de sécurité	4
Règles de base	6
Création de personnage	11
Liste des habiletés	13
Tableau pour les sorts, prières, runes, musiques, potions et poisons	22
Les sorts	22
Les prières	25
Les potions	29
Les poisons	30
Les musiques	32
Les runes	34
L'histoire	37
Races et monstres	48
Les dieux	51
La géographie	53
La politique	57
Varia	61

Principes de base

1. Nous voulons limiter la fréquence du “hors jeu” par des règles simples (e.g. 3 points d’endurance pour tous et toutes les armes font des dégâts de 1).
2. Nous voulons éviter que les nouveaux soient désavantagés par rapport aux vétérans, la progression est donc horizontale plutôt que verticale (i.e. nombre d’habiletés et non des niveaux ou des points d’endurance/dégât supplémentaires).
3. Nous voulons défier les joueurs au-delà des habiletés de leur personnage, que ce soit par des épreuves, des énigmes ou des dilemmes (i.e. on vous invitera à faire évoluer vos personnages dans une direction inattendue).
4. Nous invitons les joueurs à apporter leur touche personnelle lors de la création de leur personnage, que ce soit par un élément d’historique original ou une nouvelle habileté.
5. Dans les limites de ce que la logistique d’un GN permet, nous encourageons les joueurs à décider de la direction que prend le scénario à partir des situations mises en jeu.
6. En tenant compte de la sécurité et du respect des effets personnels, nous privilégions que les actions soient faites pour vrai (e.g. nous évitons les habiletés comme dissimulation ou persuasion, mais nous avons vol à la tir pour les bourses/sacs).

Règles générales et règles de sécurité

Le manquement aux règles de sécurité entraînera des sanctions immédiates allant du simple avertissement à l’expulsion immédiate du terrain.

Le port d’un costume d’apparence médiévale fantastique est obligatoire (nous ne voulons voir aucun jeans, t-shirt, logo, ou chaussures de couleur criarde).

Voici des raisons acceptables pour lesquelles vous pouvez annoncer un “hors jeu” : une blessure ou un malaise réel, une arme brisée et dangereuse, des lunettes qui tombent par terre, une incompréhension majeure qui perturbe le déroulement du jeu, une scène qui vous rend inconfortable au point où vous souhaitez vous en retirer.

Pour signaler que vous êtes hors jeu, lever le bras en l’air, poing fermé.

Les armes, boucliers et armures, qu’ils soient maisons ou provenant d’un fabricant, doivent être sécuritaires. Une attention particulière doit être portée à la sécurité des flèches et des carreaux. Tout équipement jugé dangereux ne sera pas admis en jeu.

Les coups d'estoc sont interdits sauf pour les armes d'hast spécialement approuvées à cet effet et les dagues qui n'ont pas de structure interne.

Toute forme de simulation d'acte sexuel est interdite.

Veillez informer les organisateurs lorsque vous êtes témoin ou victime d'un comportement répréhensible (toute forme de harcèlement, etc.).

Il est interdit de grimper sur des constructions pour des raisons de sécurité. Vous pouvez franchir toute construction si vous le faites sans grimper, creuser ou l'endommager (ou la défaire).

Les objets que vous voulez utiliser en jeu doivent être approuvés par les organisateurs (e.g. fausse monnaie, un collier mentionné dans votre historique). En particulier, si des outils sont nécessaires, ils seront en jeu (i.e. on vous demande d'utiliser les vôtres uniquement pour l'entretien de votre campement).

Avant d'endommager (ou de défaire) un objet, consultez d'abord les organisateurs.

Veillez maintenir le terrain propre en tout temps, prenez soin de ne pas laisser de déchets dans les campements (ils sont utilisés par d'autres GNs).

Un feu sera allumé au village et il sera possible d'en allumer un dans les endroits désignés (e.g. ronds de feu déjà existants).

Lorsque vous trouvez un objet de jeu et lorsque vous en cachez un sur le terrain, vous devez informer les organisateurs dans un délai raisonnable (ceci facilite la gestion des objets étant donné que d'autres GNs utilisent le terrain et qu'il existe toujours une façon de retrouver un objet, que ce soit une habileté ou une quête).

La consommation d'alcool est permise, mais l'abus ne sera pas toléré.

Certaines habiletés nécessitent qu'un joueur touche une autre personne. Prenez soin de ne pas utiliser la force et évitez certaines parties du corps. La lutte entre participants consentants est tolérée.

Il est interdit de laisser une flamme vive (feu, torche, chandelle) sans surveillance.

Les coups ne doivent pas être portés avec une force excessive et ne doivent pas être portés à la tête ou à l'entrejambe. Les coups ou charges de bouclier sont interdits.

Les potions, poisons ou autres éléments de jeu similaires ne sont pas nécessairement propres à la consommation, veuillez ne pas les ingérer ou les mêler à des breuvages ou de la nourriture.

Il est permis d'utiliser une lampe (à piles) pour s'éclairer dans la mesure où elle est décorum et qu'elle est de faible intensité. Les lampes avec un faisceau (de poche ou frontales) ne peuvent être utilisées que lors de situation d'urgence ou si une habileté le permet.

Tentez de préserver le décorum dans les bâtiments, les campements et lors des repas (i.e. soyez discrets avec les contenants de nourritures, les bouteilles ou tout matériel de camping). Dans la mesure du possible, regroupez vos effets personnels dans un bac identifié "hors jeu", afin d'éviter les malentendus quand des joueurs ou des animateurs fouillent pour trouver des objets en jeu.

Il est interdit de prendre les effets personnels (incluant les armes, armures et boucliers) d'un autre joueur sans son consentement.

Les fumeurs doivent disposer de leurs mégots de façon sécuritaire (e.g. jeter dans un rond de feu).

Pour des raisons de sécurité, nous refusons la présence des chiens en jeu.

Évitez les discussions hors jeu pendant le jeu, car tout ce qui est entendu peut être utilisé en jeu.

Règles de base

Une attaque : Souvent, la description d'une habileté précise que l'effet prend fin lorsque le personnage subit une attaque c'est-à-dire un coup valide ou encore un sort, prière ou toute autre habileté causant des dégâts (perte d'un point d'endurance) ou qui provoque un effet négatif. Un autre personnage qui prend le temps de vous secouer pendant 30 secondes est équivalent à une attaque. Une attaque ne met jamais fin aux effets d'une potion ou d'un poison.

L'état du personnage : Un personnage peut être soit conscient, inconscient, agonisant ou mort. Tous peuvent déterminer l'état d'un autre personnage en prenant 1 minute pour l'examiner. À ce moment, le personnage examiné doit révéler de façon hors jeu son état à moins qu'il ne possède l'habileté Catalepsie, auquel cas, il peut simuler un autre état.

L'inconscience : Un personnage est inconscient lorsqu'il a perdu tous ses points d'endurance. Vous ne pouvez faire aucune action, vous ne voyez rien et vous n'entendez rien (si vous êtes dans une position dangereuse, déplacez-vous minimalement de façon hors jeu). Vous demeurez inconscient pendant 5 minutes, si aucun soin ne vous est prodigué, vous reprenez conscience en état d'agonie.

L'agonie : Dans cet état, vous êtes conscient, mais extrêmement faible. Pour faire le moindre mouvement, vous devez être appuyés sur quelqu'un. Après le moindre effort physique, vous êtes inconscient pour 5 minutes. Vous n'avez pas la

concentration nécessaire pour faire un sort/prière, mais vous pouvez boire une Potion ou lire un Parchemin. Vous demeurez agonisant jusqu'à ce que vous soyez guéri d'une façon ou d'une autre dans un délai de 30 minutes après avoir perdu tous vos points d'endurance. Une fois ce délai écoulé, vous êtes mort (voir plus bas).

La fouille : Un joueur peut, s'il est capturé ou mort, refuser d'être réellement fouillé. S'il le refuse, il doit cependant montrer tous les objets en jeu qu'il possède même ceux qui sont bien cachés. Lorsque vous fouillez un joueur qui est consentant à la fouille, évitez les parties intimes, en contrepartie, il est interdit de cacher des objets à ces endroits.

Transporter ou attacher (menotter, bâillonner, etc.) : chaque participant a le choix de se laisser transporter ou attacher. Celui qui transporte ou attache quelqu'un doit laisser ce dernier choisir entre se laisser transporter ou attacher ou bien de le simuler. Pour simuler d'être transporté, il faut marcher à côté de celui qui nous transporte (le transport doit être raisonnable, une seule personne ne peut pas en transporter une autre facilement sur une longue distance, etc.). Pour simuler d'être attaché, il faut simplement ne pas s'enfuir (ou utiliser ses mains ou parler, etc.) sans avoir reçu l'aide d'un autre personnage.

Le combat

Tous les personnages ont trois points d'endurance sauf certaines créatures spéciales.

Pour qu'un coup porté soit valide, le coup doit être franc, mais retenu. Les coups "mitraillettes" sont invalides de même que les coups accidentels à la tête ou à l'entrejambe.

Tous les coups valides portés font perdre un point d'endurance, les points d'armure sont perdus avant les points d'endurance.

Les coups reçus doivent être joués minimalement, vous ne pouvez pas continuer votre motion telle quelle si vous recevez un coup.

Un coup infligé par certaines armes, certaines créatures ou certaines habiletés auront des effets secondaires qui vous seront indiqués pendant ou après le combat.

Pour achever un personnage inconscient ou agonisant (i.e. qui n'a plus de points d'endurance), il suffit d'appuyer son arme légèrement sur ce dernier et d'énoncer de façon claire : « Achevé ». Vous devez ensuite vous identifier de façon hors jeu à la victime (voir la mort plus bas).

Les points d'endurance sont récupérés de diverses façons, mais pas naturellement au sein du même scénario.

Les points d'armure sont délocalisés, donc tous les points d'armure sont perdus avant les points d'endurance, peu importe où le coup est donné.

Pour regagner les points d'armure, un personnage avec l'habileté Réparation d'armure doit réparer l'armure en question.

Les armes et les boucliers peuvent être brisés par certaines habiletés, dans ce cas ils doivent être réparés comme les armures.

Plus les armures sont crédibles (apparence, matériaux utilisés, superficie du corps couvert, etc.), plus elles procurent des points d'armure.

Les armures légères (e.g. cuir, gambison) donnent 1 à 2 points, les armures moyennes (e.g. cotte de mailles, brigandine) donnent 2 à 4 points et les armures lourdes (plate) donnent 3 à 6 points.

Les coiffes, casques et heaumes entrent dans l'évaluation de l'armure et peuvent protéger des habiletés Assommer, Assassinat et Poignarder.

Le surnaturel

L'énergie magique, ou simplement la magie (sorts, runes, musiques de charmes) et l'essence divine (prières) sont généralement régies par les mêmes règles.

Les dégâts causés par la magie et les prières ignorent les points d'armure.

Pour simplifier le texte, on utilise les termes mages, runistes, ménestrels et prêtres pour désigner ceux qui utilisent ces pouvoirs surnaturels, mais rien ne vous oblige à utiliser ces titres en jeu. Les potions et les poisons sont quant à eux considérés comme étant naturels.

De même, certaines créatures sont considérées comme surnaturelles (morts-vivants, démons ou toute autre créature créée à l'aide de magie ou d'essence divine) tandis que d'autres (orcs, gobelins, etc.) sont considérées comme naturelles.

Les effets similaires ne sont jamais cumulatifs, en particulier les habiletés donnant des points d'endurance ou celles donnant des points d'armures supplémentaires. Cependant, les points d'armures supplémentaires s'additionnent à ceux procurés par une véritable armure.

Un personnage peut avoir sur lui un maximum de trois effets surnaturels (bénéfiques ou non), le premier prend fin quand un effet supplémentaire s'ajoute.

Pour utiliser un sort ou une prière, il faut avoir une main libre, rester relativement en place et faire son incantation de façon à être bien entendu (i.e. ne pas chuchoter).

Pour utiliser une musique de charme, il faut jouer d'un instrument de musique ou chanter pendant au moins 30 secondes. Le ménestrel peut marcher tout en faisant sa performance, mais il ne peut pas courir ou faire une autre tâche complexe.

Si au moment de faire un sort, une prière ou une musique de charme, le personnage subit une attaque, l'effet n'a pas lieu, mais cela ne compte pas comme une utilisation de l'habileté en question.

Lors de l'utilisation de certains sorts et prières, il est possible d'investir plus d'un point d'utilisation pour augmenter l'effet (d'autres habiletés ont un fonctionnement similaire, e.g. Arts divinatoires). Ils sont identifiés par un ⁺.

Le « duct tape » rouge est utilisé pour représenter un verrou magique qui est ouvert par le sort "Dissipation de la magie" ou autre habileté pouvant annuler un sort.

Les runes sont une forme de magie où au lieu d'une faire une courte incantation, il faut faire un dessin (encre, craie, etc.) ce qui prend 5 minutes. Certaines runes se désactivent lorsque leur effet s'applique sur une cible, il suffit alors de retourner la carte explicative qui accompagne la rune.

Les objets magiques ou divins sont rares dans le monde de Solunne, ils sont généralement uniques et pour la plupart, ils sont les vestiges d'une période de l'histoire ou la magie et l'essence divine étaient plus facilement accessibles.

Pour ces habiletés on retrouve généralement trois types de portée :

Toucher : Le personnage doit toucher d'une main la cible. Le sort (ou la prière) reste actif pendant 30 secondes sur la ou les mains de l'utilisateur ou jusqu'à ce qu'il soit utilisé.

Vue : L'utilisateur doit voir clairement, mais pas nécessairement complètement la cible.

Personnelle : La cible est l'utilisateur lui-même.

Et deux types de durée :

Immédiat : L'effet se produit dès que l'incantation est terminée. Par exemple pour un sort de Projectile magique. Lorsque l'effet se prolonge, une durée en temps est donnée.

Continue : L'effet se produit dès que l'incantation est terminée une première fois, mais se poursuit tant qu'elle est répétée. Plusieurs musiques de charme ont une durée de ce type.

La mort

La mort est un aspect délicat des GN. Nous voulons que la mort fasse partie du jeu, mais nous voulons aussi reconnaître l'investissement que chaque joueur effectue envers son personnage et favoriser la tension dramatique qui se développe au fil du temps entre les personnages. Par conséquent, les joueurs qui donnent la mort sans justification en jeu ne sont pas les bienvenus.

La mort peut survenir de plusieurs façons, mais la plupart du temps la mort survient lorsque vous êtes laissé pour mort, lorsqu'un adversaire décide de vous achever ou lorsque vous êtes victime de l'habileté Assassinat.

Votre corps peut demeurer mort jusqu'à 30 minutes, c'est le temps que les autres personnages ont pour amener votre corps à un prêtre qui a la prière "Rappel à la vie". Décapiter un corps ou simplement le jeter au feu n'empêche pas le "Rappel à la vie", mais certaines circonstances exceptionnelles le peuvent.

Au-delà de 30 minutes, ou si vous savez que vous ne serez pas rappelé à la vie, vous êtes considérés hors jeu (bras en l'air, poing fermé) et vous devez vous rendre au cimetière et sonner la cloche pour appeler la Mort. Vous pouvez transporter votre équipement personnel et tout objet de jeu que vous portez sur vous.

En rencontrant la Mort, vous devez raconter les événements entourant votre mort qui seront consignés. Afin d'être ramené à la vie, vous devrez vous entendre avec la Mort sur un changement à amener à votre personnage ou choisir de le retirer et d'en créer un nouveau (si votre mort n'était pas significative en jeu, la Mort pourra vous accorder sa clémence). Profitez-en pour prendre une courte pause avant de revenir en jeu.

Les légendes racontent que des personnages retirés sont plus tard revenus à la vie, mais elles omettent généralement de mentionner l'offrande qu'a exigée la Mort en retour.

Création de personnage

Lorsque vous créez un personnage en tant que joueur, nous nous attendons à ce qu'il s'agisse d'un protagoniste, c'est-à-dire un personnage qui aura un rôle actif dans le scénario (y compris vos propres initiatives). Si vous vous imaginez un personnage plutôt passif face au scénario (marchand, amuseur public, villageois, paysan, etc.), nous vous invitons à vous inscrire comme animateur.

Nous sommes ouverts à des concepts de personnages variés, mais en général nous préférons éviter les armes ou armures fantaisistes (e.g. épée double) et les éléments plus modernes (16e siècle et plus).

Le sang

Toute créature vivant dans le monde de Solunne est issue de la lumière de Zora ou des ténèbres d'Uter. À la naissance de chaque progéniture, on croit que c'est le hasard qui détermine si le sang du nouveau-né portera la marque du jour ou celle de la nuit (il ne faut pas voir un lien direct entre le sang et un "alignement", voir les dieux et leur clergé).

On dit que plusieurs moyens existent pour déterminer l'appartenance du sang d'un être vivant. On dit aussi que si un être vivant venant d'un autre monde réussit à entrer dans le monde de Solunne, il serait choisi par Zora ou Uter et son sang serait alors marqué pour le reste de ses jours.

Un personnage peut connaître ou ignorer au départ quel sang coule dans ses veines, cependant les organisateurs ont alors la liberté de lui en attribuer un. Par contre, lorsqu'un personnage a l'habileté Prière, il doit connaître son sang et ses prières doivent être faites au nom du dieu dont il porte la marque. Certains effets particuliers, en dehors des habiletés de base, peuvent affecter seulement les créatures d'un sang particulier.

La race

Il n'y a pas d'avantages ou d'inconvénients au point de vue des règles ou des habiletés par rapport aux races.

La race humaine est largement dominante dans le monde de Solunne et par le passé, la plupart des joueurs ont joué des humains.

Si vous choisissez une race autre qu'humain (e.g. elfe, nain, demi-orc), nous vous demandons de respecter raisonnablement les traits physiques et culturels qui y sont typiquement associés, afin que la majorité des joueurs puissent reconnaître votre race aisément.

Vous pouvez créer une nouvelle race pour votre personnage, mais nous nous réservons le droit de refuser ou de vous demander des modifications (e.g. les “beastmen” et les “skaven” étant fortement associés à d’autres GNs, ils n’existent pas dans le monde de Solunne).

Finalement, les races généralement considérées comme des monstres (orcs, elfes noirs, gobelins, etc.), ne sont pas interdites aux joueurs, mais vous devez vous attendre à être traité comme tel en jeu. Si vous choisissez une telle race, nous communiquerons avec vous pour nous assurer que vous savez dans quoi vous vous engagez.

Les habiletés

Les habiletés représentent les connaissances, le savoir-faire ou certaines particularités de votre personnage.

Tous les personnages...

Peuvent manier un bâton défensivement, c’est-à-dire pouvoir bloquer les coups, mais pas en donner (max. 6 pieds et il doit être tenu avec au moins un pied de distance entre les mains).

Peuvent manier une dague (max. 1 pied et demi).

Peuvent lire et écrire la langue commune du royaume de Solunne (qui est équivalente au français).

Peuvent porter une armure légère (cuir, gambison).

Doivent choisir quatre habiletés parmi celles présentées ici, ou nous en proposer de nouvelles.

À l’exception des habiletés à choix (Sort, Prière, Charme, Rune, Musique, Connaissance et Résistance), les habiletés sont censées être prises une seule fois.

Pour obtenir une habileté supplémentaire, il est possible de jouer un personnage non-combattant (ne peut utiliser un bâton ou une dague, n’a qu’un seul point d’endurance et ne peut choisir des sorts/prières qui font des dégâts).

L’acquisition de nouvelles habiletés est minimalement basée sur le nombre de scénarios auxquels un joueur a participé (même s’il s’agit d’un personnage différent). Les joueurs qui font avancer le scénario (peu importe dans quelle direction) pourront être récompensés par une progression plus rapide.

Les joueurs de moins de 12 ans qui accompagnent leurs parents n’ont pas d’habiletés et certaines restrictions s’appliquent pour les moins de 16 ans. Contactez-nous pour en savoir plus.

L'historique

Plutôt qu'un historique traditionnel, nous vous demandons d'écrire une à quatre phrases qui énoncent un but, une croyance ou un principe de votre personnage. Ces phrases peuvent faire référence à des personnages ou autres éléments du monde qui se trouve sur le site ou bien que vous avez créé (nous communiquerons avec vous si vous devez modifier ces éléments).

Nous utiliserons ces phrases pour intégrer votre personnage au scénario, elles vous aideront à progresser plus rapidement et à négocier avec la Mort. Attendez-vous à ce que l'on amène des situations où vous devrez prendre position par rapport à ces derniers, ce qui pourra conduire votre personnage dans une direction que vous n'aviez pas anticipée au départ.

Si vous avez choisi une race autre qu'humain, vous pouvez choisir des "buts, croyances et principes" qui sont contraires à ce qu'on associe généralement à celle-ci, mais se faisant, évitez aussi de tomber dans d'autres clichés.

Finalement, si vous créez une race ou si vous voulez préciser certains détails à propos de vos buts, principes et croyances, vous pouvez inclure des notes supplémentaires.

Note pour les anciens : cette section remplace également les sections "alignement", "foi" et "position vs le Drapeau".

Liste des habiletés

Préambule

Les habiletés des personnages occupent une place prépondérante dans les règles pour des raisons pratiques, mais ce sont les habiletés des joueurs et les éléments d'historique (buts, principes, croyances) qui sont priorisés en jeu.

Les habiletés, comme les règles de base, reflètent les particularités du monde de Solunne (e.g. la mort n'est pas toujours définitive, la magie et l'essence divine interagissent rarement entre elles) et permettent de trancher simplement les situations courantes de jeu. Cependant, dans certains cas, en particulier en présence de l'animation, les participants peuvent s'entendre entre eux sur l'issue d'une situation.

Les habiletés sont, dans la mesure du possible, définies de façon à pouvoir être interprétées de différentes façons en jeu. Les contraintes minimales sur l'utilisation des sorts et des prières en sont le meilleur exemple.

Les habiletés présentées ci-dessous ne se veulent pas exhaustives, par exemple d'autres façons de manipuler la magie ou l'essence divine pourraient être découvertes en jeu.

Certaines habiletés ont des utilisations par 24h. Si le GN débute le vendredi soir, le personnage regagne donc des utilisations dans la soirée du samedi.

Armes

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut manier les armes faisant moins de 5 pieds de longueur. Les armes de plus de 4 pieds doivent être maniées à 2 mains. Les bâtons peuvent faire jusqu'à 6 pieds, mais ils doivent être tenus avec au moins un pied de distance entre les mains.

Armes de bataille

Prérequis : Armes

Description : Le personnage peut manier les armes de 5 pieds et plus comme les grandes épées à deux mains et les armes d'hast. Veuillez nous contacter pour vous assurer que vos armes seront permises en jeu.

Armes de jet

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut manier des dagues ou les hachettes de jet ou toute autre arme qui serait conçue pour être lancée. Une arme de jet doit faire au moins 6 pouces de longueur et ne pas contenir de structure rigide.

Armes de projectile

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut manier un arc ou une arbalète (choisir un des deux).

Armure

Prérequis : Armes.

Description : Le personnage peut porter une armure moyenne ou lourde.

Arts divinatoires⁺

Prérequis : Aucun

Disponibilité : 8 points par 24h

Description : Le personnage étudie les astres, les cartes de tarot ou tout autre objet de divination (fournis par le joueur ou trouvés en jeu) et en tire une interprétation plus ou moins vague. Cette habileté doit être utilisée en présence d'un animateur ou d'un organisateur. Les conditions et la qualité de l'interprétation peuvent influencer le résultat et le devin peut utiliser plusieurs points à la fois pour obtenir une information de meilleure qualité.

Assassinat

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage, s'il surprend son adversaire en posant une dague sur la gorge de sa victime, le tue sur-le-champ (cette dernière ne peut pas crier). Une victime surprise n'a pas pressenti la tentative d'assassinat, lorsque celle-ci la voit venir, elle doit avertir celui qui tente de l'assassiner. L'assassin doit s'identifier de façon hors jeu à la victime. Attention, une armure de métal couvrant la gorge protège le porteur contre cette habileté.

Assommer

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage, s'il surprend sa victime en posant le pommeau de son arme sur son épaule (pour simuler un coup à la tête), l'assomme. Une victime surprise n'a pas pressenti la tentative, lorsque celle-ci la voit venir, elle doit avertir celui qui tente de l'assommer. Un personnage assommé ne perd aucun point d'endurance, mais perd connaissance et s'effondre au sol. Dès qu'il subit une attaque ou lorsque 5 minutes se sont écoulées, il reprend ses esprits et peut agir normalement. Attention, un casque de métal protège le porteur contre cette habileté.

Bâton magique (divin)

Prérequis : Sort ou Prière

Disponibilité : une fois par combat, 6 fois maximum par 24h

Description : Le mage ou le prêtre peut canaliser un sort ou une prière de toucher dans une "arme" qui ne ferait autrement aucun dégât, par exemple un bâton utilisé sans l'habileté Armes.

Bouclier

Prérequis : Armes.

Description : Le personnage peut manier un bouclier (la plus grande dimension ne doit pas dépasser 4 pieds).

Brise Bouclier

Prérequis : Armes

Disponibilité : une fois par combat, 6 fois maximum par 24h

Description : En frappant d'une arme de mêlée (pas une dague ou un bâton) le bouclier de l'adversaire, le personnage peut annoncer "Brise Bouclier". Le bouclier est alors brisé et ne peut plus être utilisé jusqu'à ce qu'il soit réparé.

Combat à deux armes

Prérequis : Armes

Description : Le personnage peut combattre avec deux armes.

Catalepsie

Prérequis : aucun

Description : Le personnage peut simuler l'inconscience, l'agonie ou la mort en contrôlant ses signes vitaux. L'habileté Médecine peut déterminer son état réel.

Chirurgie

Prérequis : Premiers soins

Description : Le personnage peut soigner les blessures d'un autre. L'opération doit se faire dans des conditions raisonnables, le patient doit être couché confortablement et il doit y avoir un éclairage suffisant. De plus, le chirurgien doit avoir accès à de l'eau, à un assistant (qui n'a pas besoin d'aucune habileté particulière) et des outils (fournis par le joueur ou trouvés en jeu) pour simuler l'opération. Le patient regagne un point d'endurance par 10 minutes de soins.

Concentration

Prérequis : Sort, Prière ou Musique

Description : Le personnage peut continuer son sort, sa prière ou sa musique de charme même s'il subit une attaque (une seule). Voir Méditation.

Connaissance

Prérequis : aucun

Description : Le personnage a des connaissances théoriques dans certains domaines. Ces connaissances peuvent lui permettre d'obtenir des informations auprès des organisateurs pendant le jeu. Un texte touchant un domaine de connaissance sera donné au joueur avant le début du scénario. Chaque fois que l'habileté est prise, deux domaines doivent être choisis. Exemples de domaines de connaissances : histoire, géopolitique, lois, commerce, religion (Uter), religion (Zora), magie, nature (faune), nature (flore), occulte.

Contrefaçon

Prérequis : aucun

Description : Le personnage peut amener en jeu un objet ou un texte qui sera considéré en jeu. L'objet ou le texte doit être approuvé par les organisateurs. Les habiletés Connaissance et Estimation ou des habiletés comme Prière "Parole de vérité" peuvent permettre de découvrir la supercherie.

Création de parchemin

Prérequis : Sort ou Prière

Description : Le mage ou le prêtre, en écrivant l'incantation d'un sort ou d'une prière qu'il connaît, peut créer un parchemin qui pourra être utilisé par tout autre personnage. Le point d'utilisation est dépensé lors de la création du parchemin. Si le personnage qui crée le parchemin connaît une autre langue, il peut l'utiliser pour écrire l'incantation, limitant l'utilisation du parchemin à ceux qui connaissent aussi cette langue.

Cri de ralliement

Prérequis : Armes

Disponibilité : une fois par combat, 6 fois maximum par 24h

Description : Le personnage peut pousser un puissant cri (de son choix, mais il doit toujours être similaire) qui procure à ses alliés à proximité (max. à 10 pieds de lui) un point d'endurance supplémentaire pour la durée du prochain combat (qui doit avoir lieu dans les quelques minutes suivantes).

Crochetage de serrure

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut ouvrir la plupart des serrures non magiques avec des outils qui lui seront fournis pour la durée du jeu (ils ne peuvent pas être volés). Voir Maître crocheteur.

Déguisement

Prérequis : Aucun

Description : À l'aide d'un costume supplémentaire (incluant quelque chose au niveau du visage, e.g. perruque, fausse barbe) le personnage peut éviter d'être reconnu tant qu'il ne dit rien ou ne commet pas d'actions qui trahissent son identité de façon évidente. Le déguisement est découvert suite à une fouille exhaustive, par exemple si le personnage est inconscient, maîtrisé ou s'y prête volontairement.

Désarmer

Disponibilité : Armes

Disponibilité : une fois par combat, 6 fois maximum par 24h

Description : En frappant d'une arme de mêlée la main ou l'avant-bras de son adversaire, le personnage peut annoncer "Désarmer". La victime doit immédiatement laisser tomber son arme, elle peut tenter de la reprendre dès qu'elle touche le au sol.

Estimation

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut d'obtenir la valeur pécuniaire d'un objet en consultant un animateur ou les organisateurs. Les objets magies ou divins étant rares et uniques, il est généralement difficile de leur associer une valeur pécuniaire. L'estimation ne tient pas compte de l'inflation qui peut être créée par les circonstances en jeu. Peut également permettre de découvrir certaines utilisations de l'habileté Contrefaçon.

Furie guerrière

Prérequis : Armes.

Disponibilité : une fois par combat, 6 fois maximum par 24h

Description : Le personnage peut gagner trois points d'endurance supplémentaires en poussant un cri de guerre. Cependant, il est forcé de se battre contre tout personnage étant proche de lui. La furie guerrière se termine si le personnage perd tous ses points d'endurance ou s'il n'a plus d'adversaires (incluant ses alliés) à combattre. À ce moment, le personnage tombe dans l'inconscience.

Influence

Prérequis : Cette habileté spéciale ne peut être prise qu'après un scénario lors duquel vous avez obtenu une nouvelle habileté.

Description : Le joueur peut laisser sa marque sur le déroulement des événements dans le monde entre deux scénarios. L'influence n'a pas à venir directement du personnage, mais elle doit être en lien avec votre historique (buts, croyances et principes).

Langue ancienne

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut lire et écrire l'ancienne langue du royaume de Solunne. Une carte permettant de traduire cette langue sera fournie pour la durée du jeu (ne peut être volée).

Langue des érudits

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut lire et écrire la langue utilisée par les sages, mages, prêtres et runistes qui veulent protéger leurs secrets du commun des mortels. Une carte permettant de traduire cette langue sera fournie pour la durée du jeu (ne peut être volée).

Maître crocheteur

Prérequis : Crochetage de serrure

Description : Le personnage peut crocheter certaines serrures plus difficiles et de désamorcer les pièges non magiques à l'aide d'outils qui vous seront fournis pour la durée du jeu (ils ne peuvent pas être volés).

Maîtrise

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage, s'il surprend sa victime en posant sa main sur son épaule, l'immobilise. Une victime surprise n'a pas pressenti la tentative, lorsque celle-ci le voit venir, elle doit avertir celui qui tente de le maîtriser. Dès qu'un personnage qui en maîtrise un autre subit une attaque, il relâche sa victime. La maîtrise ne peut pas durer plus de 5 minutes (si la victime a aussi Maîtrise, elle peut se libérer après 1 minute).

Médecine

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut déterminer en une minute l'état d'un personnage même s'il utilise l'habileté catalepsie. Aussi, en examinant un personnage pendant cinq minutes, il peut savoir s'il a été victime d'un poison ou d'un autre effet naturel (e.g. une maladie), mais non d'un effet magique ou d'une prière.

Méditation

Prérequis : Concentration, Sort ou Prière

Description : Le mage ou le prêtre peut faire un sort ou une prière, même s'il n'a pas une main libre ou s'il ne peut bouger librement (e.g. mains liées ou victime de l'habileté Maîtrise).

Musique de charme

Prérequis : Aucun

Nombre d'utilisations : voir le tableau du nombre de musiques et de points

Description : En chantant ou de jouant d'un instrument de musique, le personnage peut provoquer certains charmes. Une qualité d'interprétation minimale est exigée. Le ménestrel doit faire ces choix parmi les musiques de base ou nous en proposer de nouvelles. Des musiques spéciales peuvent être disponibles en jeu. Ces dernières ne sont pas considérées comme des habiletés et ont généralement des contraintes particulières.

Noblesse

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage est un noble mineur. Bien qu'il ne soit pas l'héritier des titres et des terres familiales, son nom lui procure un certain respect dans le royaume. En échange d'un service ou d'un bien, il peut signer une lettre de change qui pourra être convertie dans le futur en une valeur monétaire donnée (i.e. entre deux scénarios). L'endettement maximal sera déterminé au début du scénario.

Poignarder

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage, s'il surprend sa victime en lui donnant un coup dans le dos, lui faire perdre tous ses points d'endurance (i.e. la victime est inconsciente). Une victime surprise n'a pas pressenti la tentative, lorsque celle-ci le voit venir, elle doit avertir celui qui tente de le poignarder. Attention, une armure de métal couvrant le dos protège le porteur contre cette habileté.

Poison

Prérequis : Aucun

Nombre d'utilisations : Voir description

Description : Le personnage sait manipuler les plantes et divers ingrédients que l'on retrouve dans la nature pour créer des poisons (voir Potion pour plus de détails).

Potion

Prérequis : Aucun

Nombre d'utilisations : Voir description

Description : Le personnage sait manipuler les plantes et divers ingrédients que l'on retrouve dans la nature pour créer des potions. Il doit faire ces choix parmi les potions de base ou nous en proposer de nouvelles. Considérant le temps de recherche des ingrédients et de la préparation, le personnage peut créer autant de potions qu'il le désire (on peut combiner la cueillette d'ingrédients pour plusieurs doses, mais on ne peut créer qu'une dose à la fois). Des potions spéciales peuvent être disponibles en jeu. Ces dernières ne sont pas considérées comme des habiletés et requièrent des ingrédients spéciaux.

Premiers soins

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut donner les premiers soins à un autre personnage inconscient ou agonisant. En appliquant des bandages (fournis par le joueur ou trouvés en jeu), le personnage prévient la mort découlant de l'agonie et redonne un point d'endurance à son patient au bout de 5 minutes. Voir Chirurgie.

Prière

Prérequis : Aucun

Nombre d'utilisations : voir le tableau du nombre de prières et de points.

Description : Le personnage peut recevoir une parcelle d'essence divine du dieu qui a marqué son sang et la manipuler pour obtenir certains effets. Le prêtre doit choisir des prières de base ou nous en suggérer de nouvelles. Des prières spéciales

(parfois appelés messes ou cérémonies) peuvent être disponibles en jeu. Ces dernières ne sont pas considérées comme des habiletés et ont généralement des contraintes particulières.

Réparation d'armure

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut réparer les armures (et aussi les armes et les boucliers). Il lui faut 3 minutes de travail par point d'armure à réparer (10 minutes pour les armes et les boucliers). Le porteur de l'armure n'a pas nécessairement à la retirer, par contre il faut minimalement simuler la réparation.

Résistance

Nombre d'utilisations : 6 utilisations par 24h

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage résiste aux effets des habiletés d'une des catégories suivantes : magie, prières, poisons, peur (sous toutes ses formes) et torture (incluant la potion "Sérum de vérité" et la prière "Parole de vérité"). La résistance à la magie ne s'applique qu'aux runes avec un effet direct (e.g. "explosive", "alarme"). Le personnage ne peut pas choisir de ne pas utiliser sa résistance tant qu'il a des utilisations. Certains effets spéciaux peuvent outrepasser la résistance.

Richesse

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage commence le scénario avec une certaine valeur pécuniaire sous la forme de monnaie ou de pierres précieuses. Le montant exact est fixé au début du scénario.

Rumeur

Prérequis : Aucun

Description : Le joueur peut créer, avant le scénario, une information qui sera mise en jeu d'une certaine façon (aux choix des organisateurs). Il a la garantie qu'il n'existe aucun lien entre cette information et son personnage à moins qu'il choisisse de l'ébruiter lui-même.

Rune

Prérequis : Aucun

Nombre d'utilisations : voir le tableau du nombre de runes et de points.

Description : Le personnage peut inscrire des runes produisant certains effets. Le runiste doit faire ces choix parmi les runes de bases ou nous proposer de nouvelles. Des runes spéciales peuvent être disponibles en jeu. Ces dernières ne sont pas considérées comme des habiletés et ont généralement des contraintes particulières.

Second souffle

Prérequis : Armes.

Disponibilité : Une fois par combat, 6 fois maximum par 24h

Description : Lorsque le personnage tombe dans l'inconscience (sauf s'il vient de terminer une Furie guerrière), il peut se relever après une minute avec 1 point d'endurance.

Sort

Prérequis : Aucun

Nombre d'utilisations : voir le tableau du nombre de sorts et de points

Description : Le personnage peut canaliser l'énergie magique et la façonner pour produire certains effets. Le mage doit choisir des sorts de base ou nous en suggérer de nouveaux. Des sorts spéciaux (parfois appelés rituels) peuvent être disponibles en jeu. Ces derniers ne sont pas considérés comme des habiletés et ont généralement des contraintes particulières.

Spiritisme⁺

Prérequis : Aucun

Nombre d'utilisations : 8 points par 24h

Description : Le personnage peut communiquer avec un mort qui n'a pas encore rencontré la Mort pour être jugé. Le personnage peut poser deux questions au mort qui peut répondre ou non. Un point supplémentaire peut être utilisé pour poser une question supplémentaire. Rien ne force le mort à dire la vérité. Si le personnage subit une attaque, la communication est rompue.

Torture

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut obtenir des réponses à ses questions en simulant de torturer un autre personnage. Si la victime connaît la réponse, elle doit dire la vérité, mais sinon elle peut mentir (son tortionnaire pourrait ensuite tenter de le vérifier). La torture doit se poursuivre pendant 2 minutes sans interruption pour obtenir une réponse. Les questions doivent pouvoir être répondues par oui non ou une réponse très courte (pas plus de 3 mots). Il n'est pas possible de poser plus de 3 questions dans une séance de torture et un personnage ne peut pas être torturé plus d'une fois en une heure.

Vol à la tire

Prérequis : Aucun

Description : Le personnage peut voler un objet porté par un autre personnage. Pour se faire, il doit toucher l'objet en question pendant 10 secondes sans être vu ou senti par sa victime. S'il est vu par une autre personne, mais que celle-ci n'avertit pas la victime, le vol fonctionne normalement. S'il réussit, la victime doit lui remettre l'objet en question et faire comme si elle ne s'en était jamais rendu compte. Si l'objet en question est un contenant comme une bourse ou un sac, le voleur pige un objet ou une poignée d'écus. Un objet tenu dans une main ne peut être volé. Les effets personnels ne peuvent être volés.

Tableau pour les sorts, prières, runes, musiques, potions et poisons

Points d'habileté	Nombre de choix (sorts, prières, musiques, runes, potions et poisons)	Nombre de points d'utilisation par 24h (ne s'applique pas aux potions et poisons)
1	2	6
2	3	10
3	4	14
4	6	18
5	8	22
6	9	28
7	10	34
8	12	40

Par exemple, un personnage avec 3 fois l'habileté Sort doit choisir 4 sorts et pourra incanter 14 fois par 24h. Si le GN débute le vendredi soir, le personnage regagne donc ses points d'utilisation à la même heure le samedi soir.

Les sorts

Tout mage peut créer à volonté une lumière magique (e.g. en utilisant un "light stick", une lampe à DEL, mais pas une lampe à faisceau) qui n'est pas affectée par la prière "Ténèbres d'Uter" et autres effets similaires.

Voici la formule d'incantation d'un sort que nous vous suggérons, mais vous pouvez créer la vôtre qui doit être d'une longueur similaire.

« J'invoque la puissance de l'énergie magique de ces terres et par mon art, je la façonne en un sort de [Nom du sort] »

Animation des morts

Portée : Toucher

Durée : 5 minutes

Description : Le mage peut toucher un cadavre et l'animer pour l'utiliser en combat ou bien pour accomplir une tâche simple. Le mort animé a 3 points d'endurance et une fois qu'il les a perdus, il retombe au sol et ne peut plus être animé de nouveau.

Arme enchantée

Portée : Toucher

Durée : 1 heure

Description : Le mage permet à une arme d'affecter certaines créatures qui résistent normalement aux armes (le joueur doit annoncer "magique"). Ne permet pas d'ignorer les armures.

Armure

Portée : Personnelle

Durée : Voir dans la description

Description : Le mage est protégé par une armure magique qui lui procure 2 points d'armure supplémentaires.

Bouclier

Portée : Personnelle

Durée : 15 minutes

Description : Les projectiles non magiques (armes de jet, flèches, carreaux, pierres, etc.) lancés sur le mage sont bloqués avant de l'atteindre.

Contact*

Portée : Personnelle

Durée : Voir dans la description

Prérequis : Doit connaître 3 autres sorts

Description : Le mage peut contacter un sage, une créature magique ou un esprit (déterminé avec les organisateurs). Le mage peut alors obtenir des informations semblables à celles obtenues par l'habileté Arts divinatoire. Ce sort doit être utilisé en présence d'un animateur ou d'un organisateur.

Cercle de protection

Portée : Voir description

Durée : Continue

Description : Les morts-vivants, démons et autres créatures particulièrement surnaturelles ne peuvent s'approcher à plus de 3 pieds du mage.

Détection de la magie*

Portée : Voir description

Durée : Immédiat

Description : Le mage peut soit détecter la présence d'auras magiques (e.g. sorts, objets) immédiatement autour de lui ou bien identifier la nature précise d'un aura en particulier. Le mage doit faire ce sort en présence d'un animateur ou d'un organisateur.

Dissipation de la magie*

Portée : Toucher

Durée : Immédiat

Prérequis : Doit connaître Détection de la magie et un autre sort

Description : Le mage annule l'effet d'un sort, d'une musique de charme ou de certains pouvoirs magiques. Il ne peut cependant pas désactiver une rune de cette façon (même si elles sont magiques, elles sont plus résistantes que les sorts et les

musiques). Il peut être nécessaire d'utiliser plusieurs points pour dissiper un effet magique qui a été fait avec plusieurs points. Permet aussi de rendre certains effets magiques permanents temporairement inopérants.

Glisse

Portée : Vue

Durée : Immédiat

Description : La victime tombe par terre comme si le sol où elle se tient était particulièrement glissant. Une fois étendue au sol, la victime peut se relever normalement.

Invisibilité

Portée : Personnelle

Durée : Voir dans la description

Description : Le mage est invisible, il doit croiser les bras, en avant de lui au niveau de son visage. Il peut se déplacer sans mettre fin au sort. Le mage peut être détecté par le bruit qu'il fait ou les traces qu'il laisse. Dès que le mage baisse ou décroise les bras, il redevient visible.

Mains brûlantes

Portée : Toucher

Durée : Immédiat

Description : Les mains du mage deviennent très chaudes et chacune d'entre elles permet au mage de toucher une victime pour lui faire perdre un point d'endurance. Il ne peut pas mettre fin au sort avant que les deux mains soient utilisées, de plus le mage doit éviter de se brûler lui-même.

Maladresse

Portée : Vue

Durée : Immédiat

Description : La victime échappe ce qu'elle tient dans une main indiquée par le mage (si l'objet tenu est fragile, déposez le par terre de façon hors jeu). Après 5 secondes, la victime peut utiliser sa main normalement. Un bouclier est échappé s'il est tenu seulement par la main. Une arme tenue à deux mains n'est pas échappée, mais ne peut être utilisée pendant les 5 secondes de maladresse.

Poche secrète

Portée : Personnelle

Durée : 4 heures

Description : Le mage peut cacher un objet ou plusieurs petits objets qui peuvent entrer dans une poche normale de vêtement, de façon à le rendre impossible à trouver lors d'une fouille (le ou les objets doivent être placés dans une poche des vêtements du mage).

Projectile magique

Portée : Vue

Durée : Immédiat

Description : La victime est frappée d'un projectile magique qui lui fait perdre un point d'endurance. Le port d'une armure ne protège pas le porteur contre l'effet de ce sort.

Protection contre la magie

Portée : Toucher

Durée : Voir dans la description

Description : La cible est protégée des effets magiques (sort, musique de charme ou l'effet d'une rune e.g. alarme, explosive, brise arme). Après 3 effets (même s'ils sont bénéfiques) ou 4 heures, la protection est dissipée. Les effets magiques déjà existants ne sont pas affectés. Il est tout de même possible d'inscrire une rune sur un personnage protégé par ce sort.

Répulsion

Portée : Vue

Durée : Continue

Description : La victime doit s'éloigner du mage rapidement, mais sans courir. Si la victime ne voit plus ou n'entend plus le mage, le sort est brisé.

Toucher paralysant

Portée : Toucher

Durée : 1 minute

Description : Exceptionnellement, le mage doit toucher la victime de ce sort avec ses deux mains. Elle est alors complètement paralysée, c'est-à-dire qu'elle ne peut pas bouger du tout ni parler (déplacez-vous minimalement si vous êtes dans une position dangereuse ou très inconfortable).

Verrou magique

Portée : Toucher

Durée : Immédiat

Description : Permet de verrouiller par magie une porte, un coffre, une fiole, ou tout autre objet conçu pour être soit ouvert ou fermé (incluant un parchemin ou autre feuille de papier). Le verrou est représenté par du "duct tape" rouge et peut être brisé par un sort de "dissipation de la magie". Si l'objet le permet, il est possible de placer plusieurs verrous qui doivent être dissipés indépendamment.

Les prières

Tout prêtre peut détecter la présence d'essence divine, incluant la nature du sang d'une créature, en se concentrant pendant quelques instants. La présence d'un animateur ou d'un organisateur peut être nécessaire.

Voici l'incantation d'une prière que nous vous suggérons, mais vous pouvez créer la vôtre qui doit être d'une longueur similaire.

Pour les prêtres de sang de Zora : *"Zora, j'appelle ta lumière et ta chaleur infinie, reconnais mon sang et envoie-moi ton essence dans une prière de [Nom de la prière]."*

Pour les prêtres de sang d'Uter : *"Uter, j'appelle tes ténèbres et tes ombres infinies, reconnais mon sang et envoie-moi ton essence dans une prière de [Nom de la prière]."*

Anathème

Portée : Vue

Durée : Immédiat

Prérequis : Doit connaître 2 autres prières

Description : Le prêtre annule l'effet d'une prière ou de certains pouvoirs divins. Il peut être nécessaire d'utiliser plusieurs points pour briser la prière qui a été faite avec plusieurs points. Permet aussi de rendre certains effets divins permanents temporairement inopérants.

Aveuglement

Portée : Vue

Durée : Continue

Description : Les yeux de la victime sont remplis de ténèbres impénétrables (Uter) ou d'une lumière aveuglante (Zora). Celle-ci est aveuglée, elle doit donc fermer les yeux tant que le prêtre récite la prière. Tentez d'être prudent lorsque cette prière est utilisée dans une situation de combat.

Bénédiction

Portée : Toucher

Durée : 1 heure (pour les armes)

Description : Permet à une arme d'affecter certaines créatures qui résistent normalement aux armes (le joueur doit annoncer "béné"). Ne permet pas d'ignorer les armures. Permet aussi de créer de l'eau bénite, une composante nécessaire pour plusieurs cérémonies.

Brise Armure

Portée : Toucher

Durée : Immédiat

Description : L'armure touchée perd 3 points d'armures. Permet également de briser un bouclier de façon équivalente à l'habileté "Brise Bouclier".

Communication avec les morts

Portée : Toucher

Durée : Voir dans la description

Description : Le prêtre peut parler avec un personnage mort qui ne s'est pas encore dirigé vers la Mort. Le prêtre peut poser 3 questions se répondant par oui, non ou par une réponse courte, les questions à développement ne sont pas valides. Le mort n'est pas obligé de répondre ou de dire la vérité. Si le prêtre subit une attaque ou s'il se passe plus de 15 minutes, la communication est rompue.

Communion

Portée : Personnelle

Durée : Voir dans la description

Prérequis : Doit connaître 3 autres prières

Description : Le prêtre peut contacter un mystique, une créature divine ou un esprit (déterminé avec les organisateurs). Le prêtre peut alors obtenir des informations semblables à celle obtenue par l'habileté Arts divinatoire. Cette prière doit être utilisée en présence d'un animateur ou d'un organisateur.

Courage

Portée : Toucher

Durée : Voir dans la description

Description : La cible est protégée contre les effets de peur (magiques ou divins). Après 3 effets ou 4 heures, la protection est dissipée.

Détection du poison

Portée : Vue

Durée : Immédiat

Description : Le prêtre peut détecter la présence d'un poison appliqué sur une arme, dans une fiole, mélangé à la nourriture, etc. Le prêtre doit consulter les organisateurs ou les animateurs au moment d'utiliser cette prière.

Guérison

Portée : Touché

Durée : Immédiat

Description : Redonne tous ses points d'endurance à un personnage.

Immobilisation

Portée : Vue

Durée : 5 minutes

Description : Le prêtre immobilise sa victime qui ne peut plus se déplacer, par contre la victime peut continuer de bouger normalement le haut de son corps. Si la victime subit une attaque, elle est libérée.

Parole de vérité

Porté : Touché

Effet : Le prêtre force un personnage à dire la vérité sur 3 questions se répondant par oui, non ou par une courte réponse. Les questions à développement sont impossibles.

Peur

Portée : Vue

Durée : Continue

Description : Le personnage s'enfuit du mieux qu'il peut en direction opposée au prêtre jusqu'à ce qu'il ne l'entende plus réciter la prière. Si le personnage ne peut se déplacer, il est immobilisé par la peur pendant 10 secondes puis l'effet s'annule.

Protection contre le poison

Portée : Toucher

Durée : Voir dans la description

Description : Le bénéficiaire est protégé contre les poisons. Après 3 doses ou 4 heures, la protection est dissipée.

Purification

Portée : Touché

Durée : Immédiat

Description : Le prêtre arrête immédiatement les effets du poison de base, maladie ou autres effets naturels chez la victime (mais non les sorts, prières, musiques de charme, etc.).

Rappel à la vie

Portée : Toucher

Durée : Immédiat

Prérequis : Doit connaître 3 autres prières

Description : Le prêtre peut rappeler un personnage mort récemment (30 minutes). Le défunt peut décider de revenir à la vie ou non. Il faut au moins 5 minutes pour qu'un mort soit rappelé à la vie.

Réparation

Portée : Toucher

Durée : Immédiat

Description : Le prêtre peut réparer une armure, un bouclier ou une arme. Pour chaque point d'armure à récupérer, le prêtre doit réciter la prière de nouveau, mais sans utiliser davantage de points.

Sanctuaire

Portée : Personnel

Durée : Continue

Description : Tant qu'il récite la prière, personne ne peut s'approcher à moins de 3 pieds du prêtre ou ne peut le prendre pour cible directe d'une attaque.

Silence

Portée : Vue

Durée : Continue

Description : La victime ne peut plus produire aucun son, donc si c'est un mage, un prêtre ou un ménestrel, il ne peut plus lancer de sorts, réciter des prières ou interpréter de musique de charmes tant que le prêtre récite la prière.

Ténèbres (Uter seulement)

Portée : Vue

Durée : Immédiat

Description : Dans un rayon de 5 pieds, toute lumière non magique doit être éteinte, elles ne peuvent être rallumées dans le rayon de 5 pieds pendant les 5 prochaines minutes.

Lumière (Zora seulement)

Portée : Personnel

Durée : Continue

Description : Tant qu'il récite la prière, le prêtre peut utiliser une lampe avec un faisceau.

Les potions

Pour préparer une potion, il faut disposer de tous les ingrédients de la recette, d'eau et d'une fiole (personnelle ou trouvée en jeu). Le personnage doit mettre tous les ingrédients dans la fiole avec de l'eau et simuler une préparation pendant 15 minutes. Ce délai n'englobe pas le temps de recherche des ingrédients.

Des ingrédients usagés ne peuvent pas être recyclés intentionnellement. Les ingrédients de la recette vous seront fournis sur place au début du jeu. Tous les ingrédients des potions de base seront disponibles dans les bois.

La potion n'a pas à être bue réellement, mais elle doit être vidée au moment où elle est utilisée.

Amitié

Description : Le buveur considère la première personne qu'il voit comme un ami tant que celle-ci ne pose aucune action hostile contre lui, incluant lui demander de poser une action déraisonnable. L'effet disparaît après une heure.

Antidote

Description : Le buveur ne subit plus les effets d'un poison.

Antipoison

Description : Le buveur est protégé contre une dose de poison (ne fonctionne pas sur un poison dont il subit déjà les effets). L'effet protecteur se dissipe après 1 heure.

Camouflage

Description : Le buveur devient invisible, il doit croiser les bras et demeurer immobile. Pour que la potion puisse prendre effet, le buveur doit être près d'un arbre, d'un bâtiment ou de tout autre élément auquel il peut se confondre (i.e. pas debout au milieu d'un endroit dégagé). L'effet perdure tant que le buveur reste en place.

Courage

Description : Le buveur est protégé contre le prochain effet de peur (magique ou divin). L'effet protecteur se dissipe après 1 heure.

Esprit de fer

Description : Le buveur est protégé contre la prochaine musique de charme. L'effet protecteur se dissipe après 1 heure.

Guérison

Description : Le buveur récupère un point d'endurance.

Glisse

Description : La prochaine fois que le buveur est soumis à l'habileté Maîtrise ou qu'il est ligoté, il peut se libérer par lui-même. L'effet de la potion prend fin après 4 heures.

Mensonge

Description : Dès qu'une question sera posée au buveur, il ne pourra pas résister à l'envie de mentir, ceci peut sembler un effet néfaste, mais cet effet s'applique quand même si la question est posée sous l'effet d'une potion ou d'une prière de parole de vérité.

Mort simulé

Description : Tout examen du buveur indiquera qu'il est mort. L'effet s'arrête si le buveur se déplace, parle ou accomplit toute autre action.

Peau d'écorce

Description : Le buveur reçoit un point d'armure supplémentaire.

Vérité

Description : Le buveur doit répondre la vérité à une question se répondant par oui, non ou par une réponse courte, les questions à développement ne sont pas valides.

Les poisons

Pour préparer un poison, les mêmes règles que pour les potions s'appliquent (voir ci-haut).

Les poisons ont généralement un effet qui dure tant et aussi longtemps que la victime n'est pas guérie par un antidote, par une prière ou tout autre moyen approprié. Une attaque n'annule pas les effets.

Un poison de contact doit être appliqué sur une arme courte, une arme de jet, de projectile ou bien une dague et s'évapore après une heure ou lorsqu'une attaque est réussie. Seul le personnage ayant l'habileté peut appliquer le poison sur une arme, mais ensuite tous peuvent l'utiliser. Une seule dose de poison peut être appliquée sur une arme à la fois.

Pour les poisons ingérés, il faut simuler de le boire ou de le mêler à de la nourriture ou un breuvage. À ce moment, la victime ou un animateur présent doit être averti.

Amnésie

Type : Ingéré

Description : La victime oublie complètement les 30 dernières minutes. L'antidote redonne ses souvenirs à la victime, mais elle doit être bue au plus tard une heure après avoir été en contact avec le poison.

Aveuglement

Type : Contact

Description : Après 10 secondes, les yeux de la victime sont remplis d'une substance visqueuse. Celle-ci est aveuglée, elle doit donc fermer les yeux. Tentez d'être prudent lorsque ce poison est utilisé dans une situation de combat.

Démangeaison

Type : Ingéré

Description : La victime est prise de violentes démangeaisons qui la contraignent à se gratter sur tout le corps d'au moins une main. Si la victime tente de se battre, elle doit au moins utiliser une main pour continuer de se gratter.

Douleur

Type : Contact

Description : Après 10 secondes, la victime est prise d'une atroce douleur à la tête qui l'empêche complètement de se concentrer pour tenir une conversation complexe, utiliser un sort ou une prière, etc. La victime peut quand même se défendre (bloquer des coups) et se déplacer tranquillement.

Furie

Type : Contact

Description : La victime se retrouve en furie guerrière de la même façon que l'habileté du même nom (sans toutefois gagner des points d'endurance). Le poison perd son effet si la victime tombe dans l'inconscience.

Idiotie

Type : Ingéré

Description : Le personnage perd tranquillement ses facultés mentales. Après 5 minutes, il ne peut plus avoir une conversation complexe, utiliser un sort ou une prière, etc. Après 15 minutes, il ne peut plus utiliser aucune habileté, sauf se défendre de façon minimale s'il est attaqué. Son langage est alors aussi limité.

Mort fulgurante

Type : Ingéré

Description : Lorsque la victime ingère le poison, il ressent immédiatement qu'il est en danger de mort, par contre l'effet ne se produit que 30 minutes plus tard, le temps qu'il a pour trouver l'antidote.

Mort lente

Type : Contact

Description : Toutes les 15 minutes après que la victime a été en contact avec le poison, elle ressent une vive douleur et perd un point d'endurance, et ce jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ces points perdus ne peuvent pas être récupérés tant que le poison fait effet.

Paralysie

Type : Contact

Description : Après 1 minute, la victime est paralysée, c'est-à-dire qu'elle ne peut pas bouger du tout ni parler (déplacez-vous minimalement si vous êtes dans une position dangereuse ou très inconfortable).

Paranoïa

Type : Contact

Description : Dans la prochaine heure, la victime devient de plus en plus paranoïaque. Au départ, elle craint ceux qu'elle n'a jamais vu ou qu'elle connaît peu, puis elle en vient à se méfier de tout le monde incluant ses plus proches alliés.

Silence

Type : Ingéré

Description : La bouche de la victime se remplit d'une sécrétion extrêmement collante, ce qui l'en empêche d'ouvrir la bouche et donc de parler. La victime peut produire quelques bruits, mais toujours en gardant la bouche fermée.

Les musiques

Les musiques de charme doivent être interprétées par le chant ou un instrument (personnel ou trouvé en jeu). Il n'y a pas de paroles ou de partitions déterminées pour les musiques de base, chaque ménestrel est libre de son interprétation. Par contre, la même interprétation doit être utilisée pour une musique donnée et différente pour chacune des musiques choisies. Le charme prend effet après 30 secondes d'interprétation.

La victime d'une musique n'a pas le souvenir d'avoir été charmée et n'a qu'un souvenir flou des actes qu'elle a accomplis durant la durée du charme.

Amitié

Durée : Voir dans la description

Description : La victime considère le ménestrel comme un ami tant que celui-ci ne pose aucune action hostile contre lui, incluant lui demander de poser une action déraisonnable.

Bataille

Durée : Immédiat

Description : Les alliés à proximité du ménestrel (max. à 10 pieds de lui) reçoivent un point d'endurance supplémentaire pour la durée du prochain combat (qui doit avoir lieu dans les quelques minutes suivantes).

Brise Charme

Durée : Immédiat

Description : Annule l'effet d'une musique de charme de durée "continue".

Chant

Durée : Continue

Description : La victime doit accompagner le ménestrel en chantant, elle ne peut donc pas tenir une conversation ou utiliser un sort, une prière ou une musique de charme.

Danse

Durée : Continue

Description : La victime doit laisser tomber ce qu'elle tient et danser avec entrain sur place.

Guerre

Durée : Continue

Description : La victime doit combattre la cible indiquée par le ménestrel (lorsque le charme prend effet, i.e. 30 secondes d'interprétation). Le charme prend fin si la victime ou la cible est inconsciente. Contrairement à la plupart des charmes, celui-ci ne prend pas fin si la victime subit une attaque.

Oubli

Durée : Immédiat

Description : La victime oublie la dernière heure. Un sort de dissipation, utilisé dans l'heure suivante, permet d'annuler l'effet.

Paix

Durée : Continue

Description : Tous ceux qui entendent le ménestrel doivent cesser de se battre (ou d'utiliser des habiletés qui seraient considérées comme des attaques).

Sommeil

Durée : Immédiat

Description : La victime s'endort tant qu'elle ne subit pas une attaque.

Hypnotisme

Durée : Continue

Description : La victime doit rester sur place et fixer le ménestrel avec un regard ébahi (à moins de tenir un objet avec concentration, la victime n'échappe pas ce qu'elle a dans les mains).

Marche

Durée : Continue

Description : La victime doit suivre le ménestrel. En plus de chanter ou de jouer, le ménestrel ne doit jamais s'arrêter de marcher, car sinon le charme est rompu.

Suggestion

Durée : Voir dans la description

Description : La victime doit accomplir pour le ménestrel une action simple qui ne doit pas être déraisonnable et qui ne doit pas durer plus de 5 minutes.

Les runes

Tout d'abord, il faut faire la différence entre les deux types de runes bien distinctes que vous pourrez rencontrer dans le monde de Solunne.

Les runes permanentes sont d'anciennes runes créées à une époque lointaine, certaines sont toujours actives et d'autres ne le sont plus. Une rune permanente est un dessin présent sur une pierre, une construction, etc. La rune est active si une carte explicative est présente à proximité, vous devez tenir compte de ces effets.

Les runes temporaires sont les runes inscrites par les runistes en jeu. Ces dernières sont représentées par un dessin (encre, craie, etc.). Les runes laissées en place (e.g. Alarme) seront accompagnées d'une carte explicative fournie au début du GN.

Comme pour les musiques de charmes, les runistes doivent créer leurs propres dessins, mais on vous demande d'utiliser toujours un dessin semblable pour un même type de rune.

Inscrire une rune temporaire prend 5 minutes, la rune reste active tant qu'elle n'est pas désactivée ou dans certains cas, lorsqu'elle est déclenchée (e.g. Alarme), à ce moment il faut alors retourner la carte (derrière se trouvera la mention « Désactivée »).

Tout runiste peut désactiver les runes temporaires qu'il connaît. La rune "Annulation" permet de désactiver toutes les runes temporaires et de désactiver temporairement les runes permanentes. Désactiver une rune prend normalement 5 minutes.

Il est interdit de ramasser une carte explicative qu'elle soit désactivée ou non à moins que ce soit la vôtre.

Alarme

Description : Inscrite sur une surface fixe, les personnages (sauf le runiste) qui voient cette rune doivent crier « Alarme » le plus fort possible pendant 30 secondes. À ce moment, la rune est désactivée.

Annulation

Description : Inscrite par-dessus une rune existante, elle permet de désactiver la première (voir ci-haut).

Brise Arme

Description : Inscrite sur une arme, elle permet suite à une attaque de briser une arme, un bouclier ou une armure (trois points d'armure sont perdus au lieu d'un seul). À ce moment, la rune est désactivée.

Explosive

Description : Inscrite sur une surface fixe, les personnages (sauf le runiste) qui voient cette rune reçoivent un projectile magique leur faisant perdre un point d'endurance. À ce moment, la rune est désactivée.

Force

Description : Cette rune permet de créer un champ de force qui doit être délimité par un élément naturel quelconque (e.g. de la craie, des branches, des pierres). La rune doit être inscrite tout près de la délimitation, mais à l'extérieur pour qu'il soit possible de la désactiver. Le champ de force doit avoir une dimension maximale de 10 pieds de diamètre et ne peut être franchi d'aucune manière (incluant par le runiste). La rune est automatiquement désactivée après 4 heures et c'est la responsabilité de celui qui a placé la rune de s'en charger.

Golem

Description : Le personnage sur lequel cette rune a été inscrite s'anime magiquement 1 minute après être devenu inconscient, avec 3 points d'endurance. Il peut se battre normalement ou suivre des ordres simples donnés par le runiste. Après 15 minutes ou lorsque le golem a perdu ses points d'endurance, la rune est désactivée.

Invisibilité

Description : L'objet sur lequel est inscrite cette rune est invisible. L'objet peut être manipulé ou transporté, mais s'il est lui-même constamment en mouvement la rune est désactivée (e.g. un collier porté pourrait ainsi demeurer invisible, mais non une arme utilisée en combat, de même le contenu d'un coffre transporté peut être invisible, mais non le coffre lui-même). Il est possible de rendre invisible un objet qui est fixé sur une surface comme le sol ou un mur, mais non un bâtiment au complet.

Protection

Description : Inscrite sur le corps d'un personnage, cette rune protège celui-ci en lui procurant un point d'endurance supplémentaire. Lorsque ce dernier est perdu, la rune est désactivée.

Retour de sort

Description : Si le personnage sur lequel cette rune a été inscrite est la cible d'un sort (même s'il est bénéfique), celui-ci est retourné contre le mage. La rune est alors désactivée.

Sauvegarde

Description : Si le personnage sur lequel cette rune a été inscrite devient inconscient, après 10 secondes il reçoit un point d'endurance supplémentaire pour une durée de 15 minutes.

Sceau runique

Description : Un contrat écrit qui est signé par au moins deux personnes peut être protégé par cette rune qui produira un effet sur le ou les signataires qui brisent les conditions. Celles-ci doivent être suffisamment claires et l'effet ne peut cibler que les signataires directement. La mort est un effet possible, mais en cas de doute, consultez les organisateurs.

Sûreté

Description : Le runiste doit dessiner une rune qui l'encercle (un diamètre max. 10 pieds). À ce moment, un champ de force comme celui créé par la rune de force l'entour et il a libre cours d'agir à l'intérieur de celui-ci. S'il franchit la limite du cercle, la rune est désactivée.

Vigilance

Description : Le personnage sur lequel est inscrite cette rune est protégé contre la première attaque surprise (Assassinat, Assommer, Maîtrise, Poignarder) dont il est victime.

L'histoire

Les récits retrouvés ici correspondent à ce que l'on retrouve dans les livres d'histoires et la tradition orale des bardes, ils s'approchent généralement de la vérité, mais certaines nuances et détails ont été omis ou altérés.

La genèse du Monde

Au tout début, il y avait Zora, la lumière et Uter, les ténèbres. La noirceur d'Uter s'étendait dans tout l'espace où en quelques endroits, les lumières de Zora brillaient de tous leurs feux. Zora décida d'unir toutes ses lumières et de créer une lumière infinie qui chasserait toutes les ténèbres. Uter sentait venir sa fin, car il ne pouvait pas rassembler ses ombres, il proposa alors un marché à Zora.

« Créons un monde où la lumière et les ténèbres règnent chacun leur tour sur la destinée de ses habitants. Chaque créature de ce monde sera issue de la lumière ou des ténèbres et l'issue de leurs affrontements scellera la destinée de notre confrontation. »

La Fondation de Gogham et du royaume de Solunne (0-400)

Il y a de ça plus d'un millénaire, un groupe d'hommes voyageant dans le monde de Solunne découvrirent un immense territoire inexploré et plein de potentiel. Ils y bâtirent une cité nommée Gogham en l'honneur de leur dirigeant. Espérant rétablir la paix entre les êtres des deux dieux, ils fondirent le royaume de Solunne, empruntant le nom donné par les hommes depuis la nuit des temps au monde créé par Zora et Uter. À cette époque mythique, de nombreux grands héros virent le jour, ils combattirent avec courage les créatures maléfiques de la région et les hordes barbares qui tentaient de détruire ce royaume naissant. Dès lors, Uter étant associé avec les forces ennemies, Zora devint la voie à suivre pour les habitants du royaume.

L'âge d'or de Zora (400-685)

Le royaume prospéra grandement au cours des siècles suivants, la plus grande réalisation du royaume de Solunne fut d'ailleurs achevée au cours de cette période, la grande cathédrale de Zora fut construite par trois générations d'ouvriers venant de tous les coins du royaume. La foi de Zora était maintenant la seule vraie foi du royaume, les disciples d'Uter quittèrent tranquillement Gogham et les grandes villes pour gagner les terres sauvages inexplorées. Cette période fut l'âge d'or du royaume et la cité de Gogham, la perle du royaume. À mesure que l'invincible armée du royaume étendit les frontières et enseigna la vraie foi de Zora, les suivants d'Uter

reculèrent de plus en plus dans les contrées sauvages, peuplées d'orcs et d'autres créatures maléfiques.

L'Avant-Guerre (685-700)

Ayant atteint son apogée durant les dernières années, le royaume prit rapidement, au cours de ces années, un tournant obscur. La foi de Zora atteignit son paroxysme et la sainte inquisition fut établie pendant que le pouvoir royal s'effondra au profit du haut clergé et de la sinistre reine consort Cyrielle qui manipulait le roi Tangor. Dans cette période de tyrannie, de cruauté, d'esclavage et de richesses immenses pour le cercle d'initiés au pouvoir, le royaume subit les effets de la corruption, son armée mal nourrie et parfois corrompue perdit de plus en plus de batailles dans les coins reculés, la population n'eut plus la force de soutenir le royaume, la fin approchait.

La Guerre d'Uter (700)

Des hautes montagnes, des grandes forêts et des marécages putrides, une armée innombrable d'hommes, d'orcs et d'autres créatures menées par les grands prêtres d'Uter se mirent en branle contre le royaume de Solunne, la cible, Gogham, la capitale, siège du pouvoir royal et religieux. Dans un élan de haine accumulée depuis des siècles, cette armée qui atteignit les portes de Gogham durant une éclipse totale fit un massacre épouvantable. Tous, hommes, femmes et enfants furent sauvagement tués, Gogham fut réduite à un véritable bain de sang. Le haut clergé de Zora préféra s'immoler par le feu au sein de la grande cathédrale plutôt que de livrer aux forces d'Uter. On dit que les ruines de Gogham fumèrent pendant quelques années...

L'Exil (700-1000)

Le royaume de Solunne survécut à cette bataille, mais dans un état lamentable. Pendant ces trois siècles de guerre, d'exil massif vers des régions plus sauvages, de désordre et de chaos, on ne peut plus parler techniquement du royaume de Solunne, car il fut divisé en un grand nombre de petits clans. Les suivants de Zora étaient maintenant ceux qui étaient persécutés et durent se retrouver dans des lieux secrets, nier leur foi et pratiquer les rites religieux cruels des barbares dévoués à Uter. Des hommes d'Uter cherchèrent partout les traces d'un prêtre de Zora qui ferait renaître le royaume dont la venue imminente leur était secrètement révélée par des devins.

Le renouveau du royaume (1000-1150)

Au cours de ces deux siècles, le royaume reprit vie, ce second souffle étant apporté par Albrecht, le prêtre de Zora annoncé par les prophètes d'Uter. Les fidèles de Zora se multiplièrent et s'unirent rapidement autour de l'héritier légitime découvert et couronné par le jeune cardinal Albrecht. Après des années et des années de

dirigeants illégitimes et de régents sans titre, les clans qui se disputaient le territoire du royaume acclamèrent celui qui avait en lui le sang royal du passé jadis glorieux. Sous le nom d'Omer I, le nouveau roi rallia la plupart des seigneurs et combattit avec acharnement ceux qui s'opposèrent, leur laissant toujours l'occasion de se joindre au royaume qui était en train de naître. La capitale de Möhar fut établie et les travaux nécessaires pour la construction d'une nouvelle cathédrale de Zora débutèrent à la mort du cardinal Albrecht.

La guerre de régence (1150-1195)

À sa mort, le roi Omer II qui a poursuivi l'oeuvre de son père, avait un seul fils, qui était toujours un enfant, et deux frères. Les deux hommes se livrèrent donc une longue et cruelle guerre pour obtenir le trône de Solunne qui se termina lorsqu'ils s'entretuèrent. Omer III est ainsi couronné roi de Solunne à un âge assez avancé. Il choisit alors sa reine, une proche conseillère qui lui donne une fille, la princesse Andariel. Malheureusement, la reine mourut en donnant naissance à cette dernière, laissant le royaume sans héritier mâle. Omer III, vieillissant, perdit tranquillement l'autorité du royaume au profit du clergé de Zora qui redevint une puissante institution, en particulier quand Diamas fut nommé cardinal, du conseil des nobles qui obtint des droits politiques et de la ligue des guildes qui tenait les ficelles de l'économie.

Le retour vers Gogham (1196-1200)

Le roi Omer III annonça que les terres royales de Gogham étaient maintenant libres d'accès et qu'il comptait y envoyer des colons et des marchands pour y établir un village. La jeune princesse Andariel se rendit alors à Gogham lançant un appel à tous, l'annonce d'une grande nouvelle sera faite au village au cours de l'été 1200. Des aventuriers de toutes les régions du royaume et même de contrées étrangères se dirigèrent alors vers Gogham où quelques colons avaient établi leurs terres et où quelques marchands avaient construit un village.

1200

- À l'arrivée des aventuriers, Mystral, le prêtre de Zora du village annonce que des colons de la région ont livré la princesse à une bête. Les aventuriers libèrent la princesse, mais plusieurs sont empoisonnés par la bête. Sardos, un ermite vivant dans les bois les aide à trouver un antidote et leur apprend que la bête peut être tuée avec le bois d'un arbre rouge, qui est sacré pour les orcs. Un groupe mené par White Axer coupe l'arbre sacré des orcs.
- La princesse parle aux aventuriers de la fin du conflit des dieux et de la réunification du Drapeau qui permettrait d'établir la paix entre Zora et Uter.
- Condor, paladin de Zora, ramène au village une urne noire qui est ensuite dérobée par Uriel, le prêtre d'Uter du village.

- Les aventuriers rencontrent deux hommes mystérieux, Alric, à la peau recouverte d'écailles, un troisième oeil et une épée de feu, et son frère Algrin, dont seule la tête sort d'un bloc de granite. Les deux frères, immortels, ont vécu à l'époque de l'ancienne cité de Gogham, Algrin en était le magicien royal. Ils parlent entre autres du dieu Éode qui serait l'arbitre du pari entre Zora et Uter.
- La princesse est retrouvée en l'apparence sans vie et le prêtre de Zora annonça que son âme avait été prise.
- Des morts-vivants attaquent le village, un coffre contenant un démon des glaces est ouvert.
- Un groupe de mercenaires s'attaquent à tous ceux qui se trouvent dans le village et interrogent ceux qu'ils capturent par rapport au Drapeau, Uriel est vu combattant à leur côté, puis n'est jamais retrouvé.

1201 - été

- Mystral, le prêtre de Zora du village, rappelle aux aventuriers dans la nouvelle auberge de Gogham qu'ils doivent retrouver l'âme de la princesse Andariel pour la ramener à la vie avant que la colère du roi ne s'abatte sur eux. Pendant qu'il parle, une cinquantaine d'orcs attaquent. Mystral et un aventurier nommé Guérrik sont pris en otage. Les orcs vengent la perte de leur arbre sacré et lancent un ultimatum: un nouvel arbre rouge doit être trouvé sans quoi Guérrik sera tué. Les orcs quittent l'auberge et amènent Mystral dans son église avant d'y mettre le feu. Condor, à genoux, pleure la mort du prêtre et la destruction du temple. Les aventuriers trouvent un autre arbre rouge et libèrent Guérrik tandis que l'ancien arbre rouge est apporté à l'ermite Sardos pour en faire une arme.
- Des squelettes se lèvent de leur tombe et attaquent le village. Damios, un prêtre d'Uter sous la supervision de Flavius, un grand prêtre d'Uter et Guillanne, prêtresse de Zora, organisent une cérémonie pour venir à bout des squelettes.
- Un groupe de brigands, mené par un certain Spider, s'attaque à des aventuriers.
- Cornélius, un vieux bibliothécaire aveugle et très grincheux arrive au village.
- Éltéor, un homme étrange à la peau couleur argent arrive au village. Il est en compagnie d'Alric le monstrueux et recrute des disciples à la foi d'Éode. Il soutient que grâce à Éode, le pari des dieux prendrait fin si le Drapeau est réuni. Plusieurs se sont convertis à la foi d'Éode: Condor, Rotario, Skaï et Kim, qui selon Éltéor, porte en elle le sang d'Éode.
- Plusieurs tentent de s'approcher d'une île magique avec un radeau, mais sont revenus fous. Un vieux mage nommé Séphis a pu s'en approcher.
- Un homme arriva au village en parlant d'un donjon dans les bois dont la porte

ne s'ouvre qu'une fois la nuit venue. Certains ont réussi à trouver l'entrée du donjon et ont essayé d'en vaincre son labyrinthe, ses énigmes et ses pièges.

- Le seigneur Fromont a rassemblé des aventuriers et des colons pour négocier une entente.
- Van Don Kharagan ramène l'âme de la princesse.
- Au village, un puissant démon en attaque plusieurs de ses griffes enflammées près de l'auberge. Avec cette créature des enfers arrive un homme qu'Alric identifia comme étant le sorcier Narzul qui aurait vécu lui aussi à l'époque de l'ancienne ville de Gogham. Eltéor, le prêtre d'Éode, confronte le sorcier qui est reparti aussi vite qu'il était venu, sans pourtant être vaincu.

1201- automne

- À l'arrivée des aventuriers par un temps glacial, venteux et pluvieux, trois prêtres arrivent au village. Les trois prient Zora pour que le temps soit arrêté. Des colons figent sur place et les trois prêtres disparaissent. Les aventuriers ne sont pas affectés. Cornélius annonce la fin des temps et leur apprend que le seul moyen de repartir le temps est de récupérer les trois masques des gardiens du temps. Les aventuriers combattent une puissante et rapide créature sauvage, une affreuse et rusée sorcière et un maléfique squelette.
- La cérémonie pour repartir temps est interrompue par les trois prêtres de Zora qui apparaissent au centre d'un cercle de feu.
- Van Don Kharagan sauve de nouveau la princesse Andariel et demande sa main, la princesse refuse de s'engager pour le moment.

1202 - été

- L'élection pour le poste de maire a lieu. Les candidats sont le gitan Rotario et Spider, représenté par son organisateur politique. Spider gagne par une majorité écrasante. L'organisateur politique de Spider avoue avoir fait voter des morts et Spider concède la victoire à Rotario.
- Plusieurs membres de la garde royale sont là pour installer la tente du roi et mener un recensement commandé par le cardinal Diamas.
- Le démon des glaces libéré d'un coffre à l'été 1200 est de retour, il s'attaque au monstrueux Alric. Vaincu, ce dernier donne sa lame de feu au champion de Zora, Quintas, qui vient à bout du démon. L'épée s'éteint à la mort d'Alric.
- La princesse mène un groupe vers Algrin pour faire identifier les morceaux de Drapeau. Sur le chemin, ils sont attaqués par des créatures aux yeux rouges qui cherchent les morceaux.
- Le roi Omer III, sa garde et le cardinal Diamas arrivent à Gogham. Le roi n'a tout d'abord pas reconnu sa fille qui s'est enfuie en compagnie des Bold & Brave. Le roi et le cardinal s'installent au village et plusieurs demandent une audience pour les rencontrer. Plus tard, Andariel accompagnée de ses fidèles

mercenaires confronte son père qui enfin la reconnaît, le vieux roi n'ayant évidemment plus toute sa tête n'est pas d'un grand secours pour affirmer ou non la légitimité de sa fille sur le trône.

- Le roi disparaît. La rumeur de sa mort présumée se répand.
- Le cardinal Diamas est assassiné. Guilianne refuse de ramener le cardinal à la vie, c'est Damios lui-même, le prêtre d'Uter qui prie son Dieu pour redonner vie à Diamas, espérant lui indiquer ainsi la bonne voie, malheureusement rien ne change. Guilianne est accusée d'avoir refusé de prêter secours au cardinal et un procès a lieu. Par contre, l'autorité de ce dernier est renversée. Sire Takko, le nouveau capitaine de la garde renie l'autorité du cardinal à l'issue du procès. La princesse et ses mercenaires prouvent à l'aide de textes anciens que la régence de Diamas est une fourberie et que la régente légitime est Andariel, seule sa légitimité au trône reste à prouver. Le cardinal Diamas quitte Gogham avec la garde, mais sans son nouveau capitaine qui part à la recherche du roi disparu.
- Des aventuriers qui s'étaient aventurés dans un ancien temple libèrent accidentellement une terrible créature sur le village de Gogham, un Beholder.
- Un ange de Zora, qui sema la terreur chez les disciples d'Uter apparaît avant de disparaître tout aussi mystérieusement qu'elle était arrivée.
- Des chanteurs venus de la capitale avec le roi interprètent l'hymne bien connu. Z..O..R..A...
- Un groupe de courageux (ou de fous!) mené par Séphis entreprennent le périple pour l'île mystérieuse de Draon. Le groupe revient poursuivi par un immense dragon. Le dragon est en fait Séphis, qui s'est métamorphosé sur l'île. Cortal n'a pas survécu au voyage.
- Les elfes réussissent à vaincre la bête à l'aide d'un bâton fait de l'arbre rouge, mais découvrent que la bête avait une jeune progéniture.
- Des taons géants attaquent des aventuriers.
- Le sorcier Narzul se présente au village, il prétend que le pari des dieux est sans issue et qu'Éode est un fourbe. Il propose une union à la princesse qu'elle refuse sur le champ. À l'aide d'Algrin, un groupe mené par Grey, force l'esprit de Narzul à quitter son corps d'emprunt.

1202 - automne

- Une cohorte de paladins de l'Ordre de la Sainte Flamme de Zora, le cardinal Diamas, l'ange de Zora et un puissant golem de pierre font irruption au village. Ils prennent le contrôle de l'auberge et de certains campements qu'ils transforment en prison.
- Rotario est amené dans l'auberge et ressort couvert d'ecchymoses. D'autres sont convoqués, comme Guérrik, et Séphis, maintenant transformé en femme. Quintas se fait offrir de se joindre à la suite du cardinal et refuse. Kim

est convoquée et le cardinal prend la fuite avec elle comme prisonnière. En s'enfuyant, il dit à la princesse qu'elle peut régner sur Gogham.

- Andariel et les Bold & Brave tentent de retrouver le tombeau de Gogham Hor, fondateur du royaume de Solunne. En revenant au village, on apprend que huit spectres, les gardiens du premier roi ont été libérés du tombeau et qu'il faut leur donner le repos. Cornélius annonce une malédiction pour ceux qui ouvrent le tombeau de Gogham Hor: "Tous les hommes morts au combat pour le royaume de Solunne seraient de nouveau en marche pour la guerre !".
- Sept spectres sont appelés par leur nom et combattus. On ignore le nom du huitième. Aldarick offre d'échanger le nom contre une bague en possession des Bold & Brave. Ils acceptent. Aldarick devient le nouveau seigneur des morts.
- Damios, prêtre d'Uter, est retrouvé mort assassiné dans son église.

1203

- Alors que tout le royaume est assiégé par l'armée des morts, Aldarick conduit lui-même ses troupes jusqu'à Gogham où se trouve la princesse Andariel. Les Bold & Brave assurent sa sécurité et les forces d'Aldarick sont temporairement repoussées du village.
- Avec l'armée des morts vient la peste dont on a reporté de nombreuses victimes aux quatre coins du royaume. L'ermite Sardos croit pouvoir la guérir, mais il a besoin d'ingrédients rares, dont des racines se trouvant seulement sur la paroi d'une montagne à quelques lieux de Gogham, un petit groupe de valeureux y est envoyé.
- Un intendant nommé par la régence arrive au village.
- Hubert, un forgeron, s'installe au village.
- Les elfes sont aux prises avec des créatures élémentaires.
- Des suivants d'Uter font enquête sur la mort de Damios, ce dernier est finalement ramené à la vie.
- On apprend que les runes qui sont apparues depuis 1202 sur plusieurs bâtiments du village seraient une marque des vampires.
- Un nouveau groupe de suivants d'Éode, les fils du vent, ont entrepris de gravir le mystérieux escalier, comme l'avait tenté Condor deux ans plus tôt.
- Les braves guerriers Azarius et Braxius sont pourchassés par des loups-garous.
- Un groupe de templiers de l'ordre du cercle de feu arrive à Gogham et recrute quelques volontaires pour franchir la porte des enfers et délivrer l'âme de l'un des leurs qui est prisonnier d'un démon.
- Différents groupes cherchent les pyramides sacrées d'Uter et de Zora, tandis qu'on prétend que les elfes cherchent à les faire disparaître à jamais.
- Le mage Séphis et d'autres aventuriers détruisent plusieurs crânes bovins qui

contiendraient l'esprit des anciens suivants de Narzul.

- L'esclavagiste Coeur Saignant arrive à Gogham avec ses gladiateurs.
- Andariel et les Bold & Brave retrouvent l'ancien sceptre de Gogham Hor et l'utilisent pour vaincre une fois pour toutes Aldarick.
- À la nuit tombée, plusieurs se sont vus arrêter de faire ce qu'ils faisaient et se mettre en marche tous dans la même direction. Les rumeurs racontent qu'ils se sont tous rassemblé autour d'un homme qui a été vu au village tout au long de la journée. Ce dernier semblait préparer un rituel de sacrifice. Par contre, à la dernière minute, Narzul est apparu et a interrompu le rituel, sauvant les victimes juste à temps.

Automne 2003

- Alors que l'intendant de Gogham et le maire Rotario s'adressent à plusieurs gens réunis à Gogham, un étrange groupe que l'on nommera les druides noirs arrivent au village avec des créatures sauvages et transforment six aventuriers en bêtes.
- Deux fées, ennemies des druides noirs, expliquent aux autres que pour annuler les effets de la transformation, ils devront retrouver des totems créés par les druides noirs et qui sont protégés par des gardiens.
- Cornélius est particulièrement agité, il annonce la fin des temps, on recherche un cadran sur lequel serait inscrite la date de la fin du pari des dieux.
- Trois personnes ayant une apparence similaire au prêtre Damios arrivent à Gogham, ils se portent au secours de Le Crâne qui a été victime des druides noirs.
- Lorsque les gardiens, dont la fameuse femme plante, sont vaincus, les druides noirs tentent une dernière attaque, mais sont vaincus à leur tour. Les totems sont détruits au cours d'une cérémonie et les transformations annulées, sauf une.
- Celui qui se fait nommer "le corbeau" est retrouvé assassiné près du village.
- Damios annonce qu'il quittera Gogham avec ceux qui lui ressemblent, Luna devient le nouveau prêtre d'Uter du village.

1203, scénario organisé par la "Griffe du Loup" pour des animateurs du Conflit

- Andariel, Iséréo, God, Sardos et d'autres découvrent une porte magique qui mène au monde du Lilandar d'où viennent les Bold & Brave.
- Ils en reviennent en compagnie du prêtre de Zora Septimus et d'un cadran qui annoncerait la moment où le pari des dieux prendra fin.

1204

- La princesse étant partie en voyage pour faire le tour du royaume, le prêtre de

Zora Septimus rencontre enfin plusieurs des aventuriers et reprend le flambeau de la réunification du Drapeau.

- On découvre que certains sont en train de devenir des vampires, on tente de les guérir à l'aide d'une transfusion de sang.
- Caë boit dans une mystérieuse coupe pour avoir une vision des morceaux manquants, elle perd la vue.
- Une nécromancienne arrive à Gogham, Cortal revient d'entre les morts, le soi-disant nécromancien Honorius est démasqué et vaincu.
- Un homme à la peau d'argent comme celle d'Éltéor est vu en compagnie de Guérrik et de Wardric.
- Un groupe de morts-vivants, incluant la momie du légendaire cardinal Albrecht s'attaque au village.
- Le seigneur Fégor arrive à Gogham, il est nommé régent par Wardric en respect des dernières volontés du roi Omer III.
- Devant l'imminence de la fin du pari des dieux révélé par le cadran, un petit groupe organise une cérémonie pour repousser l'ultime échéance. Ils ont recours aux masques des gardiens du temps conservés précieusement par Cornélius.
- Des hommes masqués portant les nouvelles couleurs du seigneur Fromont, devenu démoniaque depuis quelques mois selon les rumeurs, mènent plusieurs attaques, ils sont repoussés par les Bold & Brave.
- Séphis semble devenu fou, à tout moment, il part en trombe vers la forêt et en revient trempé.
- Spider et ses hommes ont construit une fortification dans les bois.
- Un druide noir ayant survécu aux événements de l'automne passé est aperçu avec les elfes.
- Coeur saignant est de retour à Gogham, il a capturé la jeune bête.
- La prêtresse Guilianne est assassinée, il semble impossible de la ramener à la vie, grâce à l'aide de Septimus, Quintas réussit à retrouver son âme qui avait été livrée à un démon.
- Des suivants de Zora et d'Uter cherchent encore les pyramides sacrées, mais celles-ci semblent avoir complètement disparu.
- La rumeur court que le seigneur Fromont est en quelque part près de Gogham pour mener un rituel, mais personne n'ose défier l'orage qui déferle pour s'en assurer.

1204, à la rescousse de Kim (GN spécial)

- Mené par Septimus, un petit groupe se réunit à Gogham pour aller à la rescousse de Kim capturée par le cardinal Diamas à l'automne 1202.
- Ils traversent la forêt de Gogham, se rendent à un abbaye de Zora, descendent une rivière, visitent l'auberge de Slim et rencontrent le peuple

des Patchecko. Se faisant, ils ont des démêlés avec le seigneur Fromont et ses suivants.

- Ils atteignent les terres interdites peuplées de cannibales où se trouverait Kim. Après avoir libéré la chamane des cannibales, ils assiègent les ruines du temple où Diamas s'apprête à sacrifier Kim lors d'un rituel.
- Ils parviennent à vaincre Diamas et délivrer Kim, mais Septimus est mortellement blessé, il est finalement sauvé par la chamane.
- Tandis que les autres retournent vers Gogham, Septimus prend la responsabilité de s'occuper de Kim qui est dans un état catatonique.

1204, automne

- Andariel est de retour de son voyage autour du royaume, elle est en compagnie de Grégoire, le fils du seigneur Fégor et la rumeur court rapidement qu'ils sont épris l'un de l'autre.
- Andariel rencontre ses plus proches alliés pour discuter de différents problèmes, incluant la succession du trône et la réunification du drapeau.
- Un groupe d'orc nouvellement arrivé dans la région mène plusieurs attaques contre les aventuriers, le seigneur Fégor est capturé par les orcs puis libéré.
- Les suivants de Fromont sévissent encore et on découvre qu'ils utilisent une porte magique pour arriver directement de Möhar. La porte est détruite et les derniers suivants sont vaincus, mais on découvre que Fromont lui-même est de retour et veut en finir avec la princesse et ses alliés de Gogham.
- Un grand groupe se rend dans les bois pour confronter Fromont qui s'est entouré de plusieurs gardiens.

1205-1218

- La région de Gogham est soudainement détruite, on peut constater la dévastation par la végétation qui est morte à des lieues à la ronde. Y sont présumés morts la princesse Andariel, le scribe Iséréo et le jeune seigneur Grégoire, le prêtre Septimus et Kim, le mage Algrin, le sage Cornélius, le brigand Spider, le barde Julius Nimbus et le maire Rotario.
- Ceux qui s'y sont aventurés par la suite sont victimes d'une terrible peste qui semble incurable.
- Puisqu'il n'est jamais réapparu par la suite, le sorcier Narzul a été blâmé pour la destruction de Gogham, menant à la création d'un culte qui le vénère.
- Un homme ayant pu prouver qu'il était un descendant de la lignée royale est devenu le roi Sigwald. Il a maintenu le conseil des nobles créé par Omer III, et le seigneur Mortimer, successeur de Fromont, le dirige toujours malgré son âge avancé.
- Une inquisition terrible a été provoquée par les querelles internes au sein du

haut clergé de Zora suite à la chute de Damias. Le roi Sigwald y a mis fin et a fait détruire la cathédrale de Möhar. L'église de Zora dont le siège principal est maintenant la forteresse de Mulzora a perdu son autorité sur le royaume.

- Le seigneur Fégor a déclaré l'indépendance des terres du nord et a fait de la ville minière Mirigol sa capitale. Il a banni l'église de Zora et a repoussé avec succès plusieurs assauts de l'armée royale.
- Oluldan, la grande ville du sud est devenue une cité-état, protégée par de nombreux mercenaires.
- Le roi Sigwald a introduit une nouvelle monnaie qui a remplacé celle introduite il y a bien des années par le roi Omer I.
- Les suivants de la foi d'Éode sont toujours perçus comme des hérétiques, mais l'église de Zora a plus de difficulté à les persécuter.
- Récemment, devins et prêtres se sont mis à interpréter différents signes comme étant annonciateurs de la fin du pari entre Zora et Uter.

Races et monstres

Selon les légendes, la race humaine est la dernière créée par les dieux. Les humains sont arrivés tardivement sur le continent, il y a un peu plus d'un millénaire, mais ils l'ont rapidement conquis, repoussant toujours plus loin les elfes, les nains et les orcs. Comme pour toutes les grandes races, le sang de Zora et d'Uter est partagé également chez les humains. Différentes ethnies et cultures humaines peuplent le continent, ce qui s'explique par les variations de climat entre le nord (comparable à celui des pays nordiques) et le sud (comparable à celui de la méditerranée), par l'influence des religions et par la division entre les régions frontalières du royaume et celles plus centrales, où se trouvent les grandes villes et la capitale.

Encore aujourd'hui, on peut retrouver des traces des petits royaumes elfiques qui existaient dans la plupart des régions du continent avant l'arrivée des hommes. Souvent en guerre contre les nains et les orcs, ce sont finalement les humains, qui en rasant de nombreuses forêts pour en faire des terres pour la culture et l'élevage, ont forcé les elfes à se retirer. Ils ont trouvé refuge au sein d'une vaste forêt vierge qui couvre une large péninsule à l'ouest du continent. Jusqu'à la chute de l'ancienne cité de Gogham, les échanges entre les elfes et les humains étaient chose courante, mais par la suite les relations officielles n'ont jamais été rétablies. Jusqu'à la fin des bonnes années du règne d'Omer III, il n'était pas si rare de croiser un groupe d'elfes voyageant dans le royaume. Dans les dernières années, la présence d'elfes au sein des frontières du royaume est devenue exceptionnelle et suivie de près par les autorités.

Parmi les elfes, on retrouve différentes ethnies, mais deux seules sont suffisamment différentes pour être reconnues comme telles par les humains. D'abord, les elfes noirs, tous marqués par le sang d'Uter. Ils vivent au fin fond des forêts les plus obscures ou dans des cavernes, car ils ont une forte aversion pour la lumière. Ils sont aussi cruels face aux autres elfes qu'aux humains. Selon les légendes, les elfes noirs ont été créés par une malédiction infligée à des elfes ayant commis un crime ignoble. Puis, les elfes sauvages, qui ne forgent pas le métal et dont la langue, qui leur est propre, n'a pas d'écriture. On raconte qu'avant l'arrivée des hommes, la région de Gogham était une forêt sacrée des elfes sauvages et que les derniers elfes sauvages aperçus par des humains auraient été vus dans cette région peu avant sa destruction.

Depuis au moins l'arrivée des humains sur le continent, la demeure des nains est la longue chaîne de montagnes au nord. Les nains ont toujours maintenu des liens commerciaux avec les humains, puisque leurs montagnes sont une importante source de minerai et qu'ils sont reconnus comme d'excellents fabricants d'armes et d'armures. Depuis toujours, certains nains s'exilent de leur montagne pour vivre avec les humains. Bien qu'ils ont toujours eu une vive rivalité avec elfes, les ennemis mortels des nains sont les orcs. Ces derniers ne maîtrisent pas autant l'art de la forge, ils ont toujours pillé les convois nains. Avec l'indépendance des terres du nord, les relations commerciales entre les nains et le royaume sont maintenant plus limitées.

Les orcs, comme les elfes sauvages, sont plus primitifs que les autres grandes races. Leur langue n'a pas de forme écrite et ils communiquent généralement à l'aide d'un humain qui a appris la langue orc (souvent un esclave). Ils pillent généralement leurs armes et leurs amures quoique certains clans soient capables d'en fabriquer. Il existe principalement deux ethnies d'orcs, ceux marqués par Zora dont la peau tend plus vers le vert et ceux marqués par Uter et dont la peau tend plus vers le gris. Les premiers vivent généralement en forêt tandis que les seconds préfèrent les cavernes, car ils ont une aversion pour la lumière (moins sévère que celle des elfes noirs). Moins cruels que les elfes noirs, les orcs sont tout de même naturellement belliqueux (ce qui ne veut pas dire stupides, ceux qui ont commis cette erreur en ont généralement payé le prix de leur vie). Les orcs ont souvent servi de mercenaires dans des guerres opposant des humains. La dernière grande alliance entre des hommes et des orcs remonte à l'assaut contre la cité de Gogham où des grands prêtres d'Uter ont rassemblé de nombreux clans orcs.

D'autres races monstrueuses (gobelins, gnolls, trolls, homme-lézards, ogres, minautores, etc.) peuplent les régions les plus sauvages du continent et représentent une menace pour ceux qui vivent près des frontières du royaume. Cependant, puisque ces races ne forment pas de larges groupes comme les orcs le

font pour mener des assauts, elles sont donc mystérieuses pour la plupart des humains. Les régions sauvages du continent sont aussi peuplées de créatures généralement moins cruelles, mais quand même dangereuses, comme des fées, des nymphes et des satyres.

Aucun sage dans le monde de Solunne ne prétend vraiment comprendre la Mort, mais l'existence des morts-vivants est quelque chose que personne ne remet en question. Même si bien des humains n'ont pas fait face personnellement avec un squelette, un zombie ou un fantôme, tous ont entendu des histoires qui, même si elles sont souvent vagues et exagérées, sont suffisamment convaincantes pour que ces créatures soient considérées comme une menace réelle. Les sages prétendent que certains morts s'animent d'eux-mêmes, mais il est aussi connu que ceux qui peuvent manier la magie peuvent animer les morts.

Selon les légendes, les loups-garous, des créatures d'Uter, sont apparus lors de la grande guerre contre l'ancienne cité de Gogham. Seuls les humains portant le sang d'Uter seraient vulnérables à la lycanthropie qui serait transmise par les morsures des loups-garous. Bien qu'ils soient l'objet de plusieurs histoires à faire peur aux gens, ils sont en fait plutôt rare, entre autres parce qu'ils mettent à mort eux-mêmes les membres les plus faibles de leur race.

Si quelques braves explorateurs ont eu à faire face à des loups-garous, les vampires restent pour la plupart une légende. Même les sages ne s'entendent pas sur leur nature et leur origine, différent des autres morts-vivants, ils doivent se nourrir de sang et on dit qu'il s'agit toujours de sang marqué par le même dieu. D'ailleurs certains d'entre eux craindraient Zora tandis que d'autre craindraient Uter. Les derniers vampires qui auraient été aperçus seraient ceux qui se sont manifestés dans la région de Gogham au début des années 1200. Un légendaire guerrier nommé Otikan aurait créé un pilier pour s'en protéger et une arme pour les vaincre.

Bien que tous sages les croyaient disparus depuis plus d'un millénaire, en 1202 un dragon se posa dans la région de Gogham. Les histoires racontent toutefois qu'il s'agissait d'un vieux magicien qui se serait transformé en dragon après avoir atteint une île mystérieuse et que c'est une femme, elle-même descendante d'un dragon, qui aurait pu l'apaiser.

Les événements survenus dans la région de Gogham au début des années 1200 ont également rappelé l'existence d'autres créatures rares, voire légendaires. À plus d'une occasion, des créatures démoniaques y auraient été vues, ce qui étonna plusieurs sages qui croyaient que les liens entre le monde de Solunne et le monde infernal d'où elles viennent étaient rompus. Certaines d'entre elles, marquées par de petites cornes, étaient probablement des descendantes d'une véritable créature

démoniaque. Aussi, certaines créatures, parfois appelés “anges”, qui sont constituées d’une grande part d’essence divine y auraient été aperçues, l’une d’entre elle étant un œil gardien d’Uter. Une légende veut même que l’infâme cardinal Diamas fût lui-même détruit par le feu d’un ange de Zora. D’autres créatures à l’apparence d’hommes à la peau argentée seraient les anges du dieu Éode.

Ces histoires parlent aussi d’une bête sécrétant un terrible poison qui aurait également posé de nombreux problèmes dans la région et de créatures nocturnes, dont les yeux brillent comme le feu, qui auraient mené de nombreuses attaques contre les alliés de la princesse Andariel. Une rumeur dit qu’un essaim de taons géants auraient aussi causé plusieurs ennuis. On raconte aussi qu’un prêtre d’Uter d’une race inconnue, accusé à tort d’être de nature démoniaque, aurait vécu au village, mais qu’il serait reparti avec trois de ses semblables. Finalement, peu avant la destruction de la région, un groupe mystérieux composé d’hommes et de femmes, qui semblaient sans âge, s’est attaqué au village. Parce qu’ils semblaient en contrôle des animaux et de la forêt et qu’ils portaient de grandes capes noires les protégeant de Zora, ils furent appelés les druides noirs.

Les dieux

Les dieux du monde de Solunne, Zora et Uter, sont distants et mystérieux. Zora est la déesse du jour et Uter le dieu de la nuit, le soleil et la lune sont toujours appelés Zora et Uter respectivement, mais les sages ne s’entendent pas entre le lien exact entre les astres célestes et les dieux eux-mêmes. Bien que tous s’entendent qu’ils sont les créateurs du monde, peu prétendent qu’ils interviennent directement dans le monde qu’ils ont créé. Bien que certains qui les vénèrent puisent en eux le pouvoir d’accomplir des effets miraculeux, les dieux semblent accorder ce pouvoir sans contraintes ni dessein, les guerres entre les suivants d’un même dieu témoignent en ce sens. La plupart des êtres vivants du monde de Solunne ont un certain niveau de dévotion envers le dieu dont ils portent le sang, mais certains qui ignorent ou renient leur sang iront vers l’autre.

Bien qu’il y ait de nombreux débats sur les réelles intentions des dieux, nul ne remet en question leur existence, et ce, autant chez les plus ou les moins pieux. Pour des raisons inconnues, on retrouve par contre certains traits plus marqués chez leur croyants respectifs. Si on devait leur donner un “alignement”, on dirait qu’en général les suivants de Zora sont “loyaux” tandis que les suivants d’Uter sont “chaotiques”, mais dans les deux cas on retrouverait des suivants “bons” et “mauvais”. Une créature de Zora verra la lumière comme une créatrice, une source de vie, tandis qu’une autre verra le côté destructeur et purificateur de la lumière. Pour une créature

d'Uter, les astres de la nuit peuvent être des guides, tandis qu'une autre profite des ténèbres pour commettre les pires crimes.

Il y a près de vingt ans, lorsque les terres de Gogham furent ouvertes par le roi Omer III et que des gens de tout horizon s'y sont rendus suite à l'appel de la princesse Andariel, la foi d'Éode est apparue (quoi que certains prétendent qu'elle existe depuis la fondation même de Gogham il y a plus d'un millénaire) et s'est propagée quelque peu dans le royaume. En plus de promouvoir l'équilibre et le respect de la vie, elle promettait aussi une voie pour mettre fin au conflit des dieux. Il suffit d'assembler les pièces du Drapeau pour montrer aux dieux que leurs créatures méritaient de survivre à leur cruel pari.

Certains textes retrouvés à Gogham ont mis en doute ces promesses, mais en particulier, l'infâme sorcier Narzul, prétendait que jamais les dieux ne légueraient le monde à leurs créatures de plein gré. Suite à la destruction de Gogham en 1205, une rumeur blâmant le sorcier Narzul a commencé à circuler, avec les années et le fait qu'il n'est semble-t-il jamais réapparu, cette rumeur s'est transformée en un culte. Les adeptes de ce culte sont convaincus que le monde sera détruit comme Gogham l'a été lorsque Narzul reviendra. L'église de Zora s'est dévouée autant qu'elle l'a pu à combattre à la fois l'hérésie des suivants d'Éode et celles des adeptes de Narzul.

La géographie

L'unité de distance pour les voyages est la lieue, soit la distance de marche en une heure (environ 4 kilomètres), il y a 150 lieux entre le Long fleuve et Gogham, soit environ 20 jours de marche.

Le royaume de Solunne s'étend sur presque l'ensemble du continent, seules les régions les plus sauvages, peu habitées par les humains, la grande forêt à l'ouest, les montagnes au nord, le grand désert au sud, les montagnes et le grand marais à l'est, en sont exclues. D'autres continents existent dans le monde de Solunne, mais très peu de navires ont pu réussir de tels voyages en mer.

La grande forêt de l'ouest est la plus vaste forêt du continent. Des hommes fuyant la civilisation et des orcs y trouvent refuge, mais en son coeur se trouvent les derniers territoires des elfes, qu'ils partagent avec d'autres créatures sylvestres. Très peu d'humains l'ont traversé pour atteindre la mer de l'ouest.

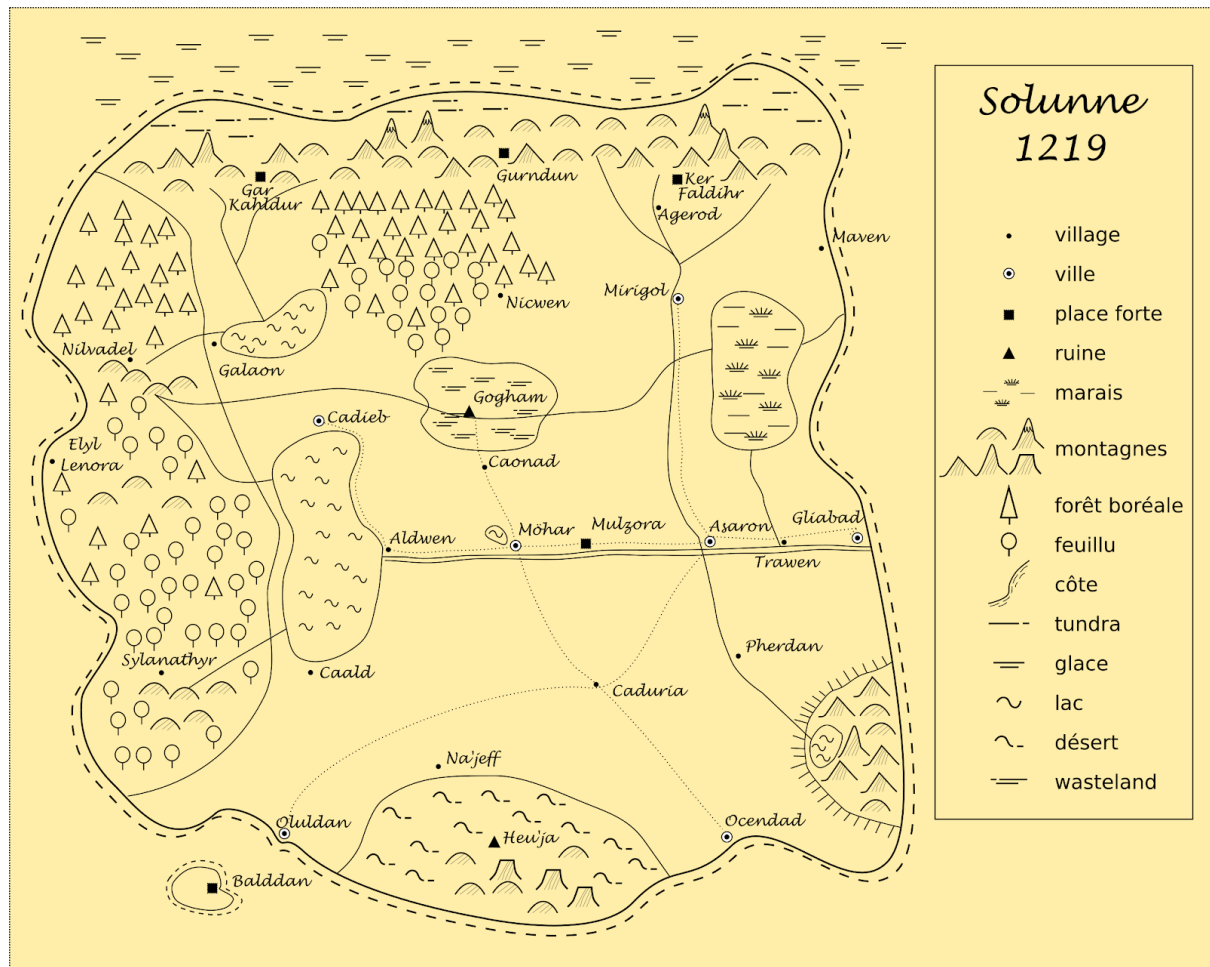
Les montagnes du nord, dont les plus hauts sommets sont couverts de neige éternelle, sont les plus hautes montagnes du continent. Elles hébergent les forteresses des nains, mais elles sont également peuplées d'orcs et d'autres créatures sauvages. Entre les montagnes et la mer glacée du nord se trouvent de grandes steppes où vivent quelques tribus coupées du royaume.

L'immense marais à l'est du royaume, selon les dires des bardes, cacherait les ruines d'un ancien empire qui a sombré dans l'oubli avant même la fondation du royaume. Réputé pour être infesté de morts-vivants, même les orcs évitent de s'y installer en permanence.

Les montagnes de l'est sont la région du continent qui est le plus entourée de mystère. Plusieurs légendes parlent de ces montagnes comme d'un grand lieu de ressourcement et de quête spirituelle. Plusieurs pèlerins partis vivre dans ces montagnes ne sont revenus que plusieurs années plus tard, complètement transformés. Selon des légendes, un monastère habité par créatures à la peau argentée se trouve au plus haut sommet de ces montagnes.

Le grand désert du sud, un lieu d'exil et de perdition est évité par tous les voyageurs sensés, même si de nombreuses légendes de cités disparues et de trésors sont connues de tous les aventuriers. Au coeur du grand désert se trouvent quelques grands volcans, mais les dernières éruptions remontent à plusieurs années. Même

s'il est aride et dangereux, plusieurs tribus vivent dans le désert et elles se rendent dans les villes les plus près pour faire du commerce.



Les terres royales de Gogham sont une vaste région du royaume où on retrouvait jadis le coeur du royaume, elle a été abandonnée pendant des siècles suite à la guerre d'Uter pour être de nouveau explorée et colonisée à partir de l'an 1195. L'arrivée de la princesse et de nombreux aventuriers dans la région en 1200, a engendré une période de turbulence dans tout le royaume, qui s'est arrêtée en 1205 lors la région de Gogham fut détruite par un cataclysme dont la cause demeure encore mystérieuse. Non seulement on croit que tous ceux qui s'y trouvaient ont péri, même la végétation a été grandement détruite. Ceux qui osent s'y aventurer depuis, en reviennent atteints d'une forme de peste que ni les guérisseurs ni les prêtres ne semblent capable de guérir.

La vieille route, construite il y a, selon les historiens, plus d'un millénaire débute sa course à partir d'un ancien pont de pierre traversant le fleuve, où la ville de Möhar fut plus tard établie, et se rend jusqu'à la région de Gogham. Elle est maintenant très rarement empruntée au-delà du village de Canoad.

Les eaux limpides du lac doré alimentent la citée de Möhar grâce à un ingénieux aqueduc. Cette magnifique étendue d'eau doit son nom au reflet presque parfait de Zora qu'il produit.

Puisque selon la loi du royaume nul ne peut pénétrer les eaux du lac et que les seules embarcations autorisées sont les longues pirogues sacrées de Zora utilisées dans les grandes cérémonies religieuses (une tradition qui s'est arrêtée sous le roi Sigwald), le lac est presque toujours d'un calme plat.

Le Long fleuve est le principal cours d'eau du royaume, c'est ce qui permet aux lointains voyageurs de la mer de l'est de pénétrer à l'intérieur des terres du royaume. Sur ses rives se trouvent les plus grandes seigneuries, car les terres y sont très fertiles. Le fleuve profond et large, mais la pêche n'y est cependant plus très bonne, ce filon a été depuis déjà si longtemps exploité que les pêcheurs doivent atteindre la mer pour remplir leur filet. Des légendes parlent de créatures marines terrifiantes qui remontent parfois le fleuve, mais l'eau douce les empêcherait de survivre bien longtemps.

La rivière obscure qui traverse complètement le royaume d'ouest en est tient son nom de son origine, puisque sa source proviendrait d'un lac souterrain au cœur de la grande forêt. Avant de rejoindre le Long fleuve près de la mer, cette rivière traverse entre autres les bois de Gogham. Plusieurs histoires sont racontées à propos des gens qui s'abreuvent de cette eau sur une longue période de temps.

La cité de Möhar est la capitale du royaume depuis plusieurs siècles, elle se trouve au centre du continent. Le Long fleuve coupe la ville en deux et sert d'égout, le fort courant rend la chose tolérable. Du côté nord du fleuve se trouvent les grands quartiers de la ville, le palais royal, les ruines de la grande cathédrale de Zora. Le palais, une soi-disant réplique du grand palais de l'ancienne Gogham, est une belle et grande construction, mais il a d'abord et avant tout été bâti comme pour être une forteresse imprenable et non pour impressionner par sa splendeur. Du côté sud, on retrouve le port, les tavernes louches et de nombreux taudis, mais on y retrouve aussi la grande place publique et la ligue des guildes y tient résidence. Le conseil des nobles quant à lui se réunit dans un grand manoir près du palais et la prison royale se trouve sur une petite île au centre du fleuve, de grands brasiers y brûlent toujours la nuit. Des deux côtés de la ville se trouvent des tours servant de fort et de point d'ancrage aux gigantesques chaînes permettant de fermer l'accès à la ville par la voie fluviale.

Entre Möhar et la mer de l'est, sur les rives du Long fleuve se trouve le temple-forteresse Mulzora. Une des rares constructions du royaume à avoir survécu

à la guerre d'Uter, elle est le siège de l'Ordre sacré de la Sainte Flamme de Zora. Ces paladins de Zora sont élevés et formés entre ces murs, ils apprennent l'art du combat et la foi de Zora. Certains d'entre eux deviendront des combattants sacrés et d'autres passeront leur vie à la citadelle comme gardien et geôlier. En effet Mulzora est non seulement le bastion de ces hommes preux, mais aussi la prison la plus redoutée de tout le royaume. Depuis que le roi Sigwald a fait détruire la Grande cathédrale, le haut clergé de Zora, mené par le cardinal Thorold, y a trouvé refuge.

Asaron est la deuxième ville en importance dans le royaume au point de vue politique et économique, elle est située à l'est de Möhar, aussi sur les berges du Long fleuve. Oluldan est la plus riche ville du sud du royaume, son principal attrait est son grand marché visité par des les marchands qui viennent grand désert. Sur une île tout près se trouve la forteresse-prison Balddan. Mirigol est la principale ville minière du continent et elle est maintenant la capitale des terres du nord. Gliabad est une importante ville portuaire, située à l'embouchure du Long fleuve et de la mer de l'est, c'est la porte d'entrée maritime du royaume. Cadieb, sur la rive nord du grand lac, est la ville située la plus à l'ouest du royaume, très bien fortifiée, ses habitants craignant toujours un assaut depuis la grande forêt. Ocendad, maintenant une cité-état, la ville la plus pauvre et la plus peuplée du continent, est aussi une ville côtière.

Caonad est un tout petit village établi il y a une vingtaine d'années sur la vieille route. Caduria est connu pour sa grande foire où des paysans de toutes les terres environnantes se rendent au solstice d'été. Maven est un petit village de pêcheur situé au nord de la côte. Trawen est un important village des terres fécondes de l'est, il est situé sur la rive sud du Long fleuve. Agerod est un village fortifié servant de base aux troupes qui surveillent la présence d'orc, mais qui sert aussi de comptoir commercial avec les nains. Galaon, situé près la grande forêt, sur les rives du lac du nord, est aussi un lieu d'échange important de ressources naturelles. Nicwen est un petit village isolé à l'orée de la forêt du nord. Caald est un village situé sur une colline surplombant la rive sud du grand lac. Aldwen, sur la rive est du grand lac, est une halte importante sur la route entre Möhar et Cadieb, plusieurs riches habitants de la capitale s'y réfugient durant l'été. Pherdan, sur les abords de la rivière blanche qui traverse le royaume du nord, est au pied du plateau des montagnes de l'est, c'est de là que plusieurs pèlerins entament leur périple. Na'jeff est un petit village aux abords du grand désert d'où parte la plupart des expéditions vers ce dernier.

La politique

Le pouvoir royal

Le royaume de Solunne est une monarchie féodale dont le sang des héritiers légitimes a toujours été celui de Zora, bien que le sang d'Uter coule dans les veines de plusieurs familles nobles. Le trône est transmis à l'aîné mâle lorsqu'il atteint l'âge de la majorité. Au cours de l'histoire du royaume, les régences ont été une source de problèmes et de conflits. Un noble est nommé régent en l'absence d'un héritier ou en attendant que ce dernier puisse porter la couronne soit parce qu'il est encore un enfant soit parce qu'il est inapte à régner. En l'absence d'un descendant, c'est l'aîné d'une autre branche de la famille royale, par exemple le frère du roi venant de mourir, qui est couronné. La reine consort est choisie dans les familles nobles du royaume par le roi. Son rôle est d'abord de porter et de veiller sur un futur héritier et bien qu'elle occupe également des tâches protocolaires, elle n'a aucun pouvoir officiel. L'Église de Zora a toujours veillé à ce qu'aucune femme ne soit couronnée et tout prince héritier doit s'agenouiller devant le cardinal pour être sacré roi. Bien qu'en principe tout le pouvoir repose entre les mains du roi, les plus puissants seigneurs en mènent large au sein de leurs terres.

Suite à la disparition du roi Omer III en 1202 qui n'a laissé aucun héritier mâle, le seigneur Fromont a été nommé régent, mais celui-ci est disparu lors d'un passage à Gogham à l'automne 1204 suite à des rumeurs qu'il soit possédé par une créature démoniaque. Ces rumeurs ne furent jamais confirmés, mais tous furent surpris de le voir diriger le royaume avec une main de fer. Dans les années suivantes, plusieurs régents se succédèrent rapidement, la disparition de Fromont, du puissant cardinal Diamas, le chaos créé par la destruction de Gogham, qui mena également à la disparition de la princesse Andariel et les ambitions d'indépendance dans les terres du nord du seigneur Fégor rendant très difficile l'administration du royaume. L'arrivée du roi Sigwald, même si elle a mis fin au lien étroit entre le trône et l'église de Zora, qu'elle a poussé à la fois l'indépendance des terres du nord et de la grande ville d'Oluldan, a amené une certaine stabilité au coeur du royaume, quoi qu'au prix d'une vie bien plus difficile qu'elle pouvait l'être sous le règne d'Omer III. Toutes les rumeurs possibles ont circulé sur le roi dont l'origine reste mystérieuse et dont les apparitions publiques sont rarissimes, entre autres on dit que son sang serait celui d'Uter et qu'il n'aurait pas l'intention de prendre épouse. Puisque le cardinal Thorold a affirmé qu'il était l'héritier légitime avant que ce dernier ne chasse le clergé de la capitale et ordonne la destruction de la grande cathédrale, sa légitimité n'est pas ouvertement contestée.

La garde royale qui a protégé la maison du roi depuis la refondation du royaume à Möhar il y a plusieurs siècles, a été dissoute suite au décès de son capitaine sire Grégor en 1202 lors du voyage du roi Omer III à Gogham et de la disparition de son successeur sire Takko en 1204.

Omer I a établi le conseil royal moderne, il est constitué de quatre membres qui héritent d'une des responsabilités suivantes : la justice, l'administration, le commerce et la sécurité. Le conseiller de la justice peut prendre la place du roi à la cour royale, ce qui est devenu la règle sous le roi Sigwald. Le conseiller à l'administration gère les taxes et les impôts, contrôle les dépenses et supervise tous ceux qui travaillent pour le trône. Le conseiller au commerce gère les relations entre le trône avec les villes et la ligue des guildes. Le conseiller à la sécurité est responsable de l'armée royale, des espions et depuis la dissolution de la garde royale, de la protection de la maison du roi. En plus de ces conseillers officiels, le roi choisit habituellement un scribe et conseiller personnel qui l'accompagne en temps. À l'époque où la capitale du royaume était la cité de Gogham, le roi était conseillé par le mage royal, mais ce titre n'a pas été rétabli quand le royaume a été refondé.

Le conseil des nobles est une jeune institution, il a été instauré par le Roi Omer III suite à son couronnement et il a été maintenu en place par le roi Sigwald. Il ne faut pas confondre cette assemblée avec un parlement, les membres du conseil sont élus par l'ensemble des nobles en titre, mais un veto royal peut s'appliquer. Ce veto est un sujet de litige constant de la part des nobles qui voient dans le conseil un moyen de contester le pouvoir royal. Le conseil a pour but de donner une voix unie aux nobles pour exprimer leurs revendications et de faciliter les négociations sur des enjeux comme la nomination d'un régent. Toutefois, les querelles entre les petits et les grands seigneurs en limitent l'efficacité réelle. Le conseil est élu aux trois ans et une fois les conseillers en place, un responsable doit être nommé à l'unanimité. Le seigneur Fromont, avant d'être régent fut le premier responsable et son successeur fut le seigneur Mortimer qui était déjà d'un âge avancé à l'époque et qui est maintenant le doyen de tous les seigneurs du royaume.

Le pouvoir religieux

L'église de Zora a au cours de l'histoire eu une importance capitale dans la politique du royaume, étant longuement reconnue comme la foi officielle. Plus généralement, elle est très présente dans les grandes villes et moins dans les contrées plus sauvages. Depuis le fondement de la cité royale de Gogham il y a plus d'un millénaire, l'église a toujours prétendu que le sang de Zora est le seul qui coule dans les veines des membres de la famille royale. L'église de Zora est formée d'une hiérarchie stricte où le rang de naissance a une influence très grande sur les possibilités d'avancement. De plus, seuls les hommes obtiennent les positions les

plus importantes au sein du clergé.

Depuis quelques années, l'emprise de l'église de Zora sur le royaume n'est plus la même, le roi Sigwald a fait détruire la grande cathédrale de Möhar, le cardinal Thorold, qui n'a pas l'aplomb de son prédécesseur Diamas s'est réfugié dans la forteresse de Mulzhora et le seigneur Fégor a banni l'église de ces terres. Au-delà du perpétuel conflit avec les suivants d'Uter, l'église de Zora est reconnue pour être intraitable avec toute forme d'hérésie, en particulier, ceux qui disaient suivre les préceptes du dieu Éode ont été farouchement persécutés. Alors que la trêve entre l'église et le roi dure toujours, plusieurs se demandent comment l'église de Zora tentera de reprendre le contrôle sur le royaume.

Le clergé d'Uter n'a pratiquement pas d'influence officielle sur la politique du royaume. Il est désorganisé et plus répandu dans les campagnes et régions sauvages sous la forme de groupe, clan, cercle, etc. Presque tous les prêtres d'Uter sont égaux dans la hiérarchie. Certains d'entre eux, qu'on appelle les grands prêtres, sont élus par leurs confrères pour une période de temps indéterminée et se rencontrent à chaque fois qu'Uter est plein dans le ciel nocturne pour discuter et donner des conseils à ceux qui le demandent. Le rang de naissance n'a aucune importance dans le clergé d'Uter, bien que des nobles soient disciples d'Uter, ils n'occupent pas de rôle clé dans le clergé. Les femmes et les hommes sont généralement égaux dans la plupart des groupes de disciples d'Uter, mais certaines sectes sont exclusivement réservées à l'un des sexes.

Pour la première fois depuis la chute l'ancienne cité de Gogham, on peut imaginer que le clergé d'Uter aura un rôle déterminant à jouer. Non seulement les terres du nord ont fait d'Uter leur foi officielle, mais les rumeurs faisant du roi Sigwald un suivant d'Uter, au grand dam de l'église de Zora, se propagent de plus en plus. Plus généralement, le clergé d'Uter a pris en importance en profitant de l'affaiblissement de l'église de Zora et du trône qui ne contrôle les régions les plus éloignées de la capitale qu'en titre seulement. Mais ce que l'église de Zora refuse par-dessus tout d'entendre, ce sont les récits des devins qui annoncent de nouveau la fin du conflit des dieux, bien qu'ils soient plus ou moins alarmants sur l'échéance, ils sont unanimes sur une chose, c'est Uter qui en serait le vainqueur.

Les rites importants comme le baptême, le passage à l'âge adulte, le mariage et funérailles sont généralement gérés par les clergés, mais les rites exacts varient selon le dieu et la région. Bien qu'ils varient également selon les régions, les règles concernant le mariage sont assez permissives, les unions de même sexe et les unions polygames existent à la fois chez les suivants de Zora et d'Uter. De plus seule une minorité des membres des deux clergés pratiquent le célibat.

Le pouvoir des seigneurs

En plus de leur rôle au conseil des nobles, les seigneurs gèrent les terres qu'ils ont reçues en héritage ou plus rarement qu'ils ont reçues directement du roi. Les terres sont généralement léguées à l'ainé, mais il est possible pour une femme, en particulier une veuve, d'être seigneur en titre. Le pouvoir d'un seigneur est fortement lié à la grandeur de sa terre, mais aussi aux ressources qu'elle contient. Les seigneurs des plus grandes terres subdivisent celles-ci à de petits seigneurs ou à des chevaliers, qui portent le titre de sire. Les paysans qui habitent ces terres ne sont pas des esclaves, mais ils ne possèdent pas leur terre. Les seigneurs doivent en théorie respecter les lois du royaume, mais les plus puissants d'entre eux défient régulièrement l'autorité royale. Le seigneur tient régulièrement une cour de justice et nomme des administrateurs pour les villages et les hameaux qui sont sur ses terres, des hommes ou des femmes à son emploi qui ont gagné sa confiance. Lorsque le roi prépare une guerre, il peut demander aux seigneurs d'appliquer la conscription sur leurs terres, mais les seigneurs les plus puissants ont leurs propres troupes régulières en plus de pouvoir compter sur quelques chevaliers.

Le pouvoir des villes et la ligue des guildes

Les maires des villes, qui sont élus par les citoyens les plus influents, ont un pouvoir comparable aux grands seigneurs sans toutefois porter un titre officiel de noblesse. L'indépendance des villes s'est développée lors de la guerre de régence et est maintenant considérée comme acquise, mais certains seigneurs rêvent d'en reprendre le contrôle. Les guildes ont une grande importance au sein des villes, elles gèrent les nombreux artisans qui y vivent et les maîtres des guildes sont souvent ceux qui tirent les ficelles. La ligue des guildes, dont le siège est à Möhar, est formée de représentants de chacune des guildes, donnant à ces dernières un pouvoir qui dépasse les limites villes et qui leur permet d'influencer le trône. Deux guildes en sont exclues, celles des voleurs et des assassins, qui n'est pas officiellement une guilde reconnue et celle des mages et des runistes, qui disent vouloir rester neutres. En pratique, ces deux guildes exercent une influence importante derrière des portes closes.

Varia

Le surnaturel

Le commun des mortels connaît l'existence du surnaturel et sait qu'il y a une différence entre la magie et le pouvoir divin. Autrement dit, la plupart des gens ont vu un mage donner un spectacle dans une foire ou ont été témoins d'une guérison miraculeuse dans un temple. Cependant, la plupart ignore les différences plus subtiles entre les sorts, les runes, les musiques de charme les autres formes de magie encore plus rares. La magie et le pouvoir divin ne sont pas mal vus en soi, mais ceux qui n'y ont pas accès ont tendance à se méfier des mages et des prêtres. Par contre, qu'ils soient des magiques ou divins, les pouvoirs occultes servant à contrôler les morts ou les créatures démoniaques sont tabous.

Une croyance qui est répandue à la fois chez les érudits et dans la culture populaire est que les mages et les prêtres ne sont que de pâles imitations de ceux qui ont vécu il y a plusieurs siècles, avant la chute de la cité de Gogham. Un élément qui supporte cette croyance est que la création d'objets magiques ou divins semble être un art perdu, la plupart de ces objets connus étant des reliques d'une époque lointaine. De plus, les légendes parlent de prouesses magiques, de miracles et de créatures surnaturelles qui n'ont pas été vues depuis des siècles.

Même les plus grands sages ne s'entendent pas sur la nature de la magie et du pouvoir divin. Pour certains, la magie est innée tandis que pour d'autres, elle est le fruit de recherches acharnées. Il en est de même pour le pouvoir divin, qui se manifeste parfois soudainement chez une personne qui n'était pas reconnue pour sa piété et qui pour d'autres est le résultat d'un long cheminement spirituel. Par ailleurs, plusieurs membres des clergés de Zora et d'Uter ne possèdent pas de pouvoirs divins et il existe, à l'extérieur du clergé, plusieurs qui en possèdent.

Les phénomènes célestes, les étoiles filantes, éclipses, comètes, etc. sont fortement associés au surnaturel, ils sont souvent associés à une manifestation divine. Les astrologues en tirent aussi de nombreuses interprétations.

Une des particularités du monde de Solunne qui a intrigué depuis toujours ceux qui ont possédé de grands pouvoirs surnaturels est la possibilité d'en sortir pour atteindre d'autres mondes ou la possibilité pour des créatures d'autres mondes d'y entrer. Ils ont tous découvert que Zora et Uter semblaient faire en sorte que leur monde soit isolé. De rares histoires semblent indiquer qu'il n'est toutefois pas impossible d'y entrer ou d'en sortir. Les sages s'entendent pour dire qu'une porte,

vers un monde qui a été nommé l'enfer, a jadis été ouverte au coeur de la cité de Gogham. Des rumeurs provenant de la réouverture de la région de Gogham au début des années 1200 racontent que les mercenaires Bold & Brave, au service de la princesse Andariel, venaient d'un autre monde.

La justice, hors-la-loi, mercenaires et aventuriers

La justice est livrée par les seigneurs, le roi ou son conseiller à la justice, dans les villes, le maire peut également livrer la justice. Les administrateurs des villages et hameaux peuvent interroger et détenir un suspect, mais ils ne peuvent livrer la justice. Cependant, les crimes commis au sein des clergés ou de l'armée sont jugés par une cour religieuse ou militaire.

Une fois que des témoignages et autres éléments de preuves ont été recueillis et qu'un homme ou une femme est accusé(e) d'un crime, il ou elle est présumé(e) coupable jusqu'à preuve du contraire.

À son procès, l'accusé peut appeler des témoins, mais les avocats n'existent pas. Un accusé peut opter pour un procès par combat, les nobles peuvent déléguer un champion pour les représenter. Si l'accusé est mineur, moins de 16 ans, un parent peut le représenter.

Les peines vont de l'amende, au châtiment corporel, jusqu'à la prison, l'exil et la mort.

Quelqu'un qui fuit la justice après avoir été accusé, qui s'évade ou qui ne respecte pas l'exil est un hors-la-loi qui peut être capturé mort ou vif en échange d'une récompense.

De façon exceptionnelle, un seigneur peut se déplacer pour rendre justice sur place.

Les mercenaires, qui sont engagés pour protéger des nobles ou des marchands ou bien qui accompagnent une armée avec des troupes régulières ou des conscrits, sont assujettis à des règles strictes (ils doivent obtenir une charte où leur solde et leur part du butin de guerre sont garanties, etc.), mais en pratique, ils sont souvent pardonnés de leur crime sans avoir comparu en procès puisque les seigneurs hésitent à prendre les moyens nécessaires pour les forcer à comparaître.

Les aventuriers, qui en général n'ont aucun statut officiel (exceptionnellement, un seigneur ou le roi peut accorder une charte similaire à celle des mercenaires à un ou des aventuriers pour un mandat particulier), sont régulièrement confrontés à la justice pour des crimes mineurs (désordre public, bagarre, avoir porté les armes de

façon inappropriée, etc.), ils s'en tirent généralement à bon compte en payant une amende.

L'esclavage est illégal dans le royaume, mais il existe à la fois dans les régions éloignées et de façon plus subtile au coeur des grandes villes, que ce soit dans les ateliers ou dans les manoirs des nobles. La cité-état d'Oluldan l'a récemment légalisé.

À savoir

La croix comme instrument de torture existe, mais la croix n'est jamais portée ou utilisée comme un symbole (par exemple dans une héraldique).

La poudre noire n'a pas été inventée.

Les mois et les jours n'ont pas de nom, par exemple on dit le 5e jour du 7e mois, ou encore, le 2e jour de la 2e semaine du 1er mois.

Après une période de clémence de cinq ans suivant l'introduction de la nouvelle monnaie par le roi Sigwald, il est maintenant interdit de transiger à l'aide l'ancienne monnaie créée sous le règne d'Omer I.

Pour éviter de transporter une importante quantité de monnaie, les commerçants et les nobles utilisent des pierres précieuses, des métaux rares (argent, or, etc.) et des lettres de change.

Le solstice d'hiver est une journée sainte pour les suivants d'Uter et le solstice d'été pour les suivants de Zora. Par superstition, l'équinoxe du printemps et d'automne sont propices à la négociation des contrats et des ententes.