Les Chroniques de Volsung



Edition XIV

CRÉDITS

Création Originale

Florian Bourgeat

Rédaction, Illustration et Mise en Page

Cléa Millard, Florian Bourgeat.

Département Scénaristique

Cléa Millard, Lorette Modolo, Florian Bourgeat

Département Conception Ludique

Lorette Modolo, Sarah Bounoua, Cléa Millard,
Hugo Brunet, Camille Combaz.

Département Logistique

Camille Combaz, Hugo Brunet, Victor Vignon.

Département Hygiène Sécurité Nutrition

Marianne Wirzbicki, Cléa Millard.



À Luc.

Avant-Propos

Deuxième Cycle

Bienvenue dans le Sanctuaire tissé par d'humbles petits artisans qui, ensemble, s'efforcent de faire vivre un monde qui tend à vous conduire aux frontières de ce que l'imagination a de plus invraisemblable à vous faire voir. Vous vous apprêtez à découvrir le livret de la Dixième Édition des Chroniques de Volsung et nous espérons que votre exploration sera aussi satisfaisante qu'elle l'est pour nous.

Les Chroniques de Volsung furent créées en 2013 après plusieurs tests alors que nous n'étions encore que de jeunes enfants. D'année en année, nous n'avons cessé d'en améliorer la qualité, de faire venir plus de monde et de développer le jeu, ses possibilités et cet univers singulier. Cependant nous avons toujours tenu à sauvegarder une condition sine qua non au projet ; son accessibilité au plus grand nombre. Sans élitisme financier, sans obligation d'une lourde logistique, ni aucun pré-requis. Nous accueillons tout joueur à venir se prêter au jeu, enfiler un costume, et incarner cinq jours durant un avatar dans le monde de Volsung.

Les neufs dernières éditions étaient consacrées à une Chronique entière qui est aujourd'hui est achevée. C'est donc un nouveau départ pour tous, anciens praticiens comme nouveaux arrivants. C'est un tout nouvel horizon qui s'offre à vous et sachez que l'expérience de jeu de rôle n'en sera pas moins immersive et saisissante. L'équipe ainsi que la communauté sont une source intarissable de créativité et de confiance aussi nous espérons fournir l'espace le plus sain et le plus propice pour vous évader. Ne soyez pas non plus effrayés par le contenu chargé - tant dans la mécanique de jeu que dans l'univers lui-même - il est évident que vous ne pourrez pas tout retenir. Nous vous conseillons de vous concentrer sur les parties qui concernent votre propre jeu. Bien sûr, lire l'intégralité du livret est toujours une bonne chose.

Un tel ouvrage n'aurait jamais pu être accompli par le fait d'une seule personne. Aussi je tiens ici à remercier toutes les personnes qui ont participé au projet, que ce soit en s'engageant activement dans l'équipe associative ou en participant simplement à l'évènement. L'enthousiasme et la créativité de chacun ont permis l'édification d ' un sanctuaire intime et bienveillant qui aujourd'hui est le refuge imaginaire d'un bon nombre d'amoureux de fantasy.

Florian Bourgeat

Manuel de Jeu - Tome I

Crédits	2
Avant-Propos	3
Table des Matières	4
Chapitre I - Le Monde De Volsung	7
Volsung, Terres des Ages	8
Le Marteau des Roys	9
Fraternation	9
Peuples	10
Ethnies	11
Factions	12
Le Fief de Gorsh	13
Chapitre II - Façonner Son Personnage	14
Fiche Personnage	15
Identité	16
Statut Social	17
Compétences	18
Armes et Artéfacts	19
Chapitre III - Règles du Jeu	20
Interpréter son personnage	21
Confrontation Physique	22
Trépas	23
Règlementation du Matériel	24
Clans, Guildes et Economie	25
L'Aventure Vous Attend	28



Du néant naquit Kral.

Des mains de Kral fut l'Univers.
Contenu dans une grande horloge aux rouages gravifiques, elle est Dozkeyn, le sanctuaire des Wrydalahr,
les Seigneurs Elémentaires.
Au coeur de l'espace s'élevèrent deux étoiles, Krein et Gu, inondant magistralement le firmament de leurs lumières.
De l'amour de ces astres paru Volsung,
la Terre des Âges.

Durant des millénaires, ce monde resta froid et enténébré.
Mais les Wrydalahr façonnèrent le monde et les premières créatures apparurent.
Vinrent par la suite les Oldalahr,
les Héritiers des Dieux.
S'en suivirent à l'âge archétypal des Wrydalahr, de nombreux âges forgés par guerres et conquêtes.
Les Oldalahr, tout d'abord primitifs, évoluèrent et se mirent à la découverte de Volsung.
De grands empires apparurent, des civilisations se fondèrent, des dynasties s'illuminèrent de mille feux sous la protection des dieux.

Mais alors que les voûtes de l'Univers lui-même sont menacées par une terrible et vorace engeance,
Volsung, ses dieux et tous ses habitants
se préparent au plus grand cataclysme jamais vécu.
Bien pire que tous ceux déjà endurés.

Nombreux sont les signes qui présagent
l'Avènement du Crépuscule.

Bientôt, la Clepsydre sera pleine.

L'Éclosion approche.

Chapitre I



De Volsung à Urhshrul

Volsung, La Terre des Âges

Depuis les temps archaïques, entre l'avènement des Wrydalahr et l'érection des premières Tours Sacrées, Volsung a été façonnée de bien des manières par les descendants des dieux; les Oldalahr. A mesure que les âges se succédèrent, et alors que les plus resplendissantes cités voyaient les plus remarquables dynasties atteindre leur apogée et tendre à leur déclin, les marques de l'Histoire se gravaient peu à peu à sa surface. Ce sont ces vestiges d'époques lointaines et d'évènements tragiques, qui aujourd'hui, depuis leurs plus anciennes fondations, résonnent encore parmi les âges. Si désormais, nombreux sont encore les peuples qui ne connaissent ni le secret de l'acier, ni même la domestication ou l'agriculture, tous les peuples sont prompts à parcourir le monde de Volsung et à en découvrir le moindre recoin.



L'Archipel d'Urhshrul

Situées au coeur de l'Océan d'Aldáurûn, les Îles d'Urhshrul sont les vestiges géologiques d'une contrée ancienne autrefois étendue sur une vaste vallée. Recouverts depuis près de deux milles cycles par les eaux, les quelques sommets volcaniques émergés de cette vallée sont désormais un refuge bienvenue pour les marins. Carrefour des routes commerciales de l'Hémisphère Septentrional, l'Archipel d'Urhshrul est avant tout l'habitat de deux nations sœurs, les Shmârog et les Snaugrung. C'est un point de passage nécessaire pour tout voyageur entreprenant la traversée entre le continent d'Ankan à l'Est et le continent de Tehädoshin à l'Ouest, car il est bien connu que l'Océan d'Aldáurûn est particulièrement hostile et les navigateurs craignent ses tumultes; aussi les Îles du Drizgald offrent une escale fort appréciée même au plus hardi des marins. Tandis que la partie nord de l'archipel est froide et humide, balayée par les raz-de-marée polaires et secouée par des séismes virulents, la partie sud est sujette à de violents typhons saisonniers. Malgré ces récurrentes catastrophes, ces îles sont pourtant l'un des lieux les plus prospères de Volsung en matière de technologie et d'économie. Sources intarissables de métaux, les îles de l'Archipel offrent fortune et opportunités d'innovation aux plus ingénieux. Outre ses ressources telluriques, la biodiversité représente également une richesse tout à fait singulière, de par ses innombrables espèces endémiques. L'environnement tout entier est un modèle de recherche pour les académies scientifiques les plus éminentes de cet archipel encore indompté.



Cycle 3 Tome 4

Le Règne de la Vermine

Sous le vieux donjon du **fief de Gorsh** où les fondations s'enfoncent dans une terre que nul n'aurait jamais dû sonder, sommeillaient depuis des âges les cauchemars d'antan. Deux cycles plus tôt, l'avidité de ses habitants les conduisit à en explorer les entrailles, libérant **la peste et les vermines immondes** qui la propagent. Depuis, l'horreur se répand à mesure que s'éveillent des créatures infâmes, conséquences d'une nature irrémédiablement corrompue. Une ancienne secte resurgit, porteuse d'un sombre dessein, plongeant les rives du Fleuve Pourpre dans une ère d'obscurantisme. Mais ce mal n'est que le présage d'une ruine plus vaste. Le monde tremble face à l'**effondrement des voûtes du monde** et toutes les nations, saisies d'effroi, sont torturées par un destin dont la clé semble ne résider que dans la connaissance précise des fondements de l'univers. Ainsi l'espoir semble mourir un peu plus chaque jour. **Le Peuple des Volcans** et **les Tribus du Récif** semblent résolus à sauver ce qui peut encore l'être, malgré les ravages de la guerre civile, les épidémies et le funeste avenir qui attend leur monde. Dans ce fief où s'érigent de grands laboratoires interdits, quelques **alchimistes** appartenant à un ordre secret effleurent la réponse à ces énigmes.Un semblant d'ordre se dessine au milieu de ce chaos manifeste : **chevaliers** et **renégats** enterrent leurs griefs pour lutter contre une vermine qui grouille sous la chaire seigneuriale. Entre les habitants et la vermine, la bataille pour le règne est sans merci.



La Fraternation

Résultat de l'**unification politique et économique des nations Snaugrung et Shmârog** - natives de l'archipel d'Urhshrul - le **Drizgald** est un état fédéral que l'on appelle Fraternation. Il fut fondé en 1939 de l'Ère d'Agaar, durant l'Âge des Océans, grâce à une héroïne; **l'Unificatrice**. La Fraternation s'étend depuis lors sur les quatre îles majeures de l'Archipel, chacune possédant une géographie bien distincte : Gottrazi, Hōkúa, **Vzul** et Vanamü. Quatre Archiménestres gèrent les grandes capitales de l'Archipel et chaque cycle, au solstice d'été, durant le Grand Scintillement, ils se réunissent dans l'un des quatre Capitoles pour y traiter les hautes questions de la **Fraternation,** accompagnés de tous les ménestres et des plus éminents scientifiques.

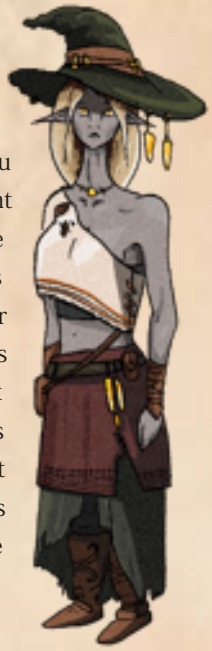
Peuples

Les Peuples constituent l'**appartenance ethnique et culturelle** de votre personnage. Chaque Peuple possède sa propre histoire et ses propres spécificités. La langue, l'artisanat et les savoir-faire de votre personnage sont ainsi autant de choses qui dépendront de son Peuple. Les citoyens de la Fraternation sont répartis en deux Peuples autochtones: les **Snaugrung** et les **Shmârog**. Mais le rayonnement économique et politique d'un archipel tel qu'Urhshrul attire forcément quelques téméraires voyageurs. Ces arrivants d'horizons multiples sont réunis dans la peuple des Etrangers.

Shmârog

Seigneurs de la Terre et des **Volcans**, les Shmârog ont dompté l'**acier** et les **métaux** afin d'en faire leur artisanat de prédilection. Le feu de leurs **forges**, réputé éternel, illumine leur rayonnante civilisation, forgée jadis dans le sang et la fange. Si aujourd'hui, les dynasties de Roys tyranniques sont éteintes ou secrètes, l'archipel qu'ils partagent avec leurs frères Snaugrung reste majoritairement sous leur joug. Très présents dans les capitales du Drizgald, les Shmârog sont un peuple dont tout le génie se manifeste dans leurs créations et leur maîtrise du métal. Portés sur la **science** et l'**alchimie**, leurs connaissances inégalées et leur **ingéniosité** sans limites sont reconnues de tous, par delà les océans.





Snaugrung

Enfants de l'**Océan**, les Snaugrung sont les maîtres des littoraux de l'Archipel. **Marins** émérites, ils n'ont nullement peur des eaux tumultueuses d'Aldáurûn, capables de lire les **vagues** et façonner le **corail**. Héritage de leurs ancêtres, qui vivaient jadis dans des cavernes inondées, leur capacité inégalée de **navigation** ont fait de ce peuple les maîtres du **commerce** de la Fraternation. Plus reclus que leurs frères Shmârog, les Snaugrung sont peu représentés dans les cercles politiques, subissant souvent l'oppression des individus les plus malveillants. A charge de revanche, leur artisanat **lithique** et leur **connaissance des mers** en ont fait les navigateurs les plus respectés de l'hémisphère nord.





Etrangers

Venus de **contrées voisines**, au-delà des mers, les Etrangers possèdent une **culture** bien **différente** des natifs. Bien qu'ils n'aient pas un grand pouvoir politique, ils peuvent toutefois jouer un grand rôle entre et hors des murs de la capitale. Originaires de peuples variés, ils apportent une diversité culturelle, économique et religieuse à la cité, tant dans leurs idées que dans leurs buts. Ils colportent avec eux les **rumeurs du monde extérieur**, mais aussi parfois des **informations** bien plus **officielles**. Allant du diplomate au vagabond, de l'émissaire au pirate, les Etrangers doivent savoir tirer parti de leur présence sur l'archipel, ou bien ils risquent de finir en bien mauvaise posture.

Attention ! Il n'y a qu'un nombre limité de place pour jouer un personnage étranger car il s'agit de rôles difficile à interpréter. Ne tardez pas si vous souhaitent en incarner un.

Ethnies Shmârog

Znurga



Elevés au rythme des machines et du tintement des enclumes, les enfants Znurga prennent part dès leur plus jeune âge au labeur des ateliers. Ainsi, reclus dans leurs forteresses, ils perpétuent les traditions séculaires de leur peuple, à savoir : maîtriser sans nul pareil l'art de la forge et la transmutation des métaux.

Narfên



Les Narfên vivent dans de grandes villes hyper-actives, où chaque recoin regorge d'instituts, de laboratoires et d'ateliers. L'effervescence de leurs « ruches » est permanente, de jour comme de nuit. Cherchant, créant, innovant, ils s'inspirent du vivant pour concevoir les inventions les plus performantes.

Kâdhuvi



Capables de maîtriser les vents et parler leur langage, ils sont les sorciers protégeant envers et contre tout l'écosystème de l'Archipel. Les Kâdhuvi trouvent leur intérêt dans l'écoute des augures que murmurent la nature et les éléments, interprétant les prophéties et les messages du climat.

Ethnies Snaugrung

Muhéva



Explorateurs aguerris, ils aiment l'océan, sa houle et ses tempêtes, l'air marin et l'eau chantant les mille légendes d'Urhshrul. Curieux par nature, les Muhéva n'hésitent pas à échanger avec les populations étrangères au cours de leurs voyages. Ils achètent, troquent, revendent toutes sortes de marchandises dans tous les ports des Cinq Mers.

Āunkilun



Reclus dans leurs sanctuaires troglodytes près des rivages et des cours d'eau, les Āunkilun chérissent l'isolement plus que tout autre chose. De nature discrète et calme, ils sont dévoués à leur silencieuse communauté et aux créatures de l'onde et de la roche qui leur sont de bonne compagnie.

Factions

La **Faction** est une **entité politique** regroupant différents individus avec un **but commun**. Elle déterminera votre **lieu de vie** et l'**allégeance politique** de votre personnage. Les intérêts économiques et politiques de votre personnage se verront ainsi étroitement liés à la Faction que vous choisirez. Les Factions abritent différentes instances et commerces, et bien que votre loyauté doive aller à l'une d'entre elles, vous serez sûrement amené à naviguer entre les différents bastions au gré de vos quêtes. Si votre Peuple est définitive, votre loyauté peut, elle, évoluer. Il vous sera tout à fait possible faire aller votre allégeance à une autre Faction si ceci est dans votre intérêt.

La Confédération Baronnique

Réunis sous une seule bannière, les Barons et Roys luttent de concert pour la conservation de l'ancien régime politique. Leurs **bannerets** et **chevaliers** défendent avidement leurs territoires et leurs **intérêts économiques**, parfois au détriment du peuple. Ils revendiquent et défendent la **souveraineté** d'illustres familles nobles et profitent de la guerre civile pour placer en martyr les tribus de l'archipel. En Vzul, ils cherchent à **reconquérir** et **protéger** le Fief de Gorsh, qu'ils se disputent depuis longtemps avec les tribus du Fleuve Ecarlate. Même si leurs intérêts au sein de confédération divergent parfois, ils s'accordent aisément pour envoyer la piétaille lorsque les aristocrates échouent à régler sournoisement les conflits.





L'Ordre du Crépuscule

Après de longues années d'**étude** et d'**exploration** jusqu'aux confins océaniques, l'Ordre du Crépuscule s'est installé dans l'un des fiefs les plus isolés et inhospitaliers de l'Archipel : le fief de Gorsh. Là, ils finalisent leurs **recherches acharnées** pour percer le plus grand **mystère alchimique** de Volsung. Autrefois chargés par la Fraternation de trouver une solution à l'**Enigme de l'Emissaire**, aujourd'hui ils œuvrent seuls, dans le mystère le plus complet, trop souvent en causant de larges dégâts sur l'environnement et les habitants. Si l'on pourrait croire que cet ordre n'est constitué que d'**érudits**, beaucoup de grandes maisons se sont portées garantes de la sécurité du projet, moyennant toutefois de larges contreparties.

Les Tribus de l'Aube

Livrés à eux même, **sans état ni loi**, les Tribus de l'Archipel se levèrent il y a quelques cycles contre l'oppressante aristocratie. Subissant de plein fouet les conséquences de la guerre civile, ils font preuve d'une résilience inouïe pour faire face aux conflits. Parfois vu comme des **résistants**, ils défendent avec ferveur leurs **terres ancestrales** et la **nature** qui les a vu naître. Bien qu'ils souhaitent préserver avant tout leur paisible mode de vie ils n'ont nulle peur de prendre les armes et de s'organiser en bandes pour tendre des embuscades. Maitrisant parfaitement leur environnement, ils protègent redoutablement les villages cachés du Fleuve Ecarlate.



Le Fief de Gorsh

Voilà l'essentiel du monde et à présent, il ne reste plus qu'une seule chose à connaître : le **contexte local**. Ce contexte est celui qui prendra vie lorsque vous incarnerez votre avatar et qu'il arrivera dans l'aventure : sa destination sera le **village du Fief de Gorsh**. Voici donc l'essentiel **résumé** ici en quelques lignes.

L'histoire prend place en 2469 de l'Ere d'Agaar, sur l'**île de Vzul**, à la frontière la plus au sud du royaume le plus au nord. Il s'agit du **Royaume d'Alkovdlin**, le plus riche des trois de cette île. Précisément, les péripéties se déroulent dans le **Fief de Gorsh** situé dans une région peu fréquentée et faiblement peuplée au coeur de marécages boisés sur les flanc du mont Frâgath, où la population semble vivre paisiblement dans une certaine autarcie. Ce petit village est dirigé par un **Baron, Gotrakk Skargrot**, proche cousin d'une famille revendiquant le trône du royaume d'Alkovdlin depuis fort longtemps.

Face à la peste et aux abominations qui déferlent sur ses terres, ce dernier a lancé une chasse sans précédent. Les chevaliers de la **Confédération Baronnique** traquent sans relâche monstres et vermines, brûlant les nids, purgeant les hameaux et repoussant les horreurs tapies dans les tréfonds du fief. Si cette campagne vaut aux chevaliers les louanges de la noblesse, elle suscite aussi la défiance des **Tribus de l'Aube**, dont les terres sauvages subissent les ravages de ces chasses et de l'**Ordre du Crépuscule**, dont les remèdes, faute de mieux, ne font qu'opposer des réponses incertaines à une corruption grandissante.

Quelques Figures Emblématiques

Si le Fief de Gorsh se trouve sous la coupe du **Baron Gotrakk**, il est illustré par divers personnages aux traits et aux intérêts bien différents. Les Bas-Quartiers sont dirigés par une vieille âme du marais, connue sous le nom de l'**Oeil-de-la-Tourbe**, magnat de nombreuses guildes et ponte du recel d'artefact en tout genre. Dans ces recoins malfamés s'y terre également **la Sorcière Behçet** qui dispense ses élixirs et ses poisons à quiconque saura en payer le prix. Les Laboratoires eux sont l'affaire des scientifiques, éclairés par la très savante **Archiviste Kolki** dont l'acolyte n'est autre que **Noshgar le Forgemage,** enchanteur de renom. Vérolé par la contrebande, les affaires commerciales et les droits de passages du fief sont scrupuleusement gardés par **Set le Douanier.** Cette bonne vieille taverne, refuge de toujours contre rats et autres vermines est toujours entre les mains du taciturne **Taverniste Fudzop,** ami de tous, à l'exception des mauvais payeurs.

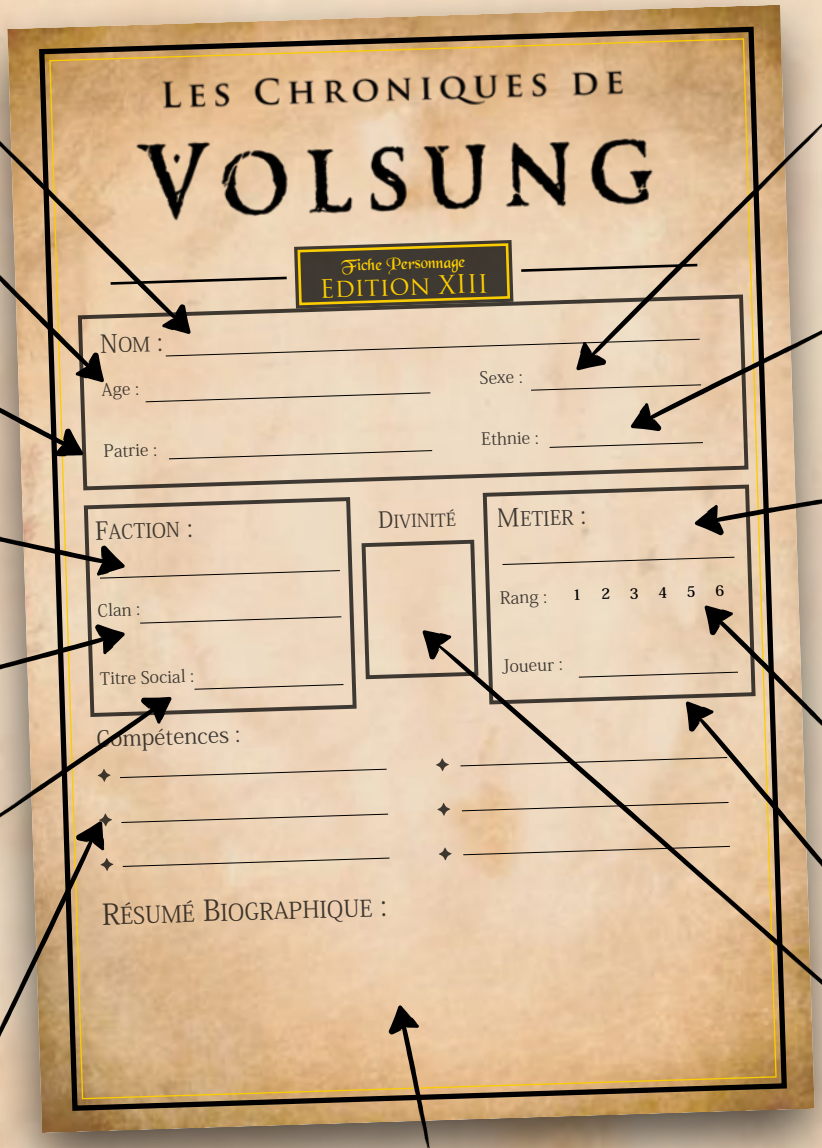
Chapitre II



Façonner son Personnage

Fiche Personnage

Afin de participer au Grandeur Nature des Chroniques de Volsung, vous devrez créer votre personnage. Voici un guide pratique pour remplir au mieux votre fiche personnage. Cette fiche est un PDF à menus déroulants. A présent, il est temps pour vous de façonner votre avatar ! Vous pouvez décider d'incarner un rôle proche comme éloigné de votre personnalité. Nous vous conseillons de vous éloigner quelque peu de votre personnalité pour ne pas passer à côté de l'exercice théâtral.



Indiquez le nom de votre Personnage

Indiquez son âge

Choisissez une des trois Patries
Page 10

Choisissez une des trois Factions
Page 12

Indiquez votre Clan (facultatif)
Page 25

Indiquez le Titre Social de votre personnage
Page 16

Choisissez vos compétences (autant de compétences que de Rang)
Page 18

Renseignez le sexe de votre personnage

Choisissez l'Ethnie du Peuple auquel appartient votre Personnage
Page 11

Indiquez le métier que pratique couramment votre Personnage
Page 16

Indiquez votre rang (par défaut Rang 2)
Page 17

Indiquez votre prénom

Renseignez votre divinité primordiale (facultatif)

Rédigez un court résumé de la vie de votre Personnage (200 Mots Maximum)

Si vous rencontrez des difficultés pour remplir votre fiche personnage, n'hésitez pas à nous contacter par mail pour recevoir de l'aide.

Identité

Afin de créer votre avatar pour le Grandeur Nature des Chroniques de Volsung, vous devez remplir la Fiche Personnage proposée précédemment. Chacun des éléments suivants déterminera toute la personnalité et l'identité de votre personnage. Soyez créatifs ! Mais n'ayez craintes, si vous avez des difficultés avec cette étape, il est possible de demander à jouer un rôle pré-construit par l'équipe d'organisation.

I - Nom

Le nom est le premier marqueur de votre identité et de votre histoire. Il est caractéristique de votre peuple, de sa culture et de sa langue. Il est imposé de choisir parmi les lettres correspondantes ici :
Shmârog : z,g,sh,j,s,v,a,b,k,ç,t,d,p,n,l,i,o,u,h,r,e,f,m,x
Snaugrung : h,u,v,a,n,g,r,e,s,o,m,k,i,l

II - Âge

Pour choisir votre âge de manière cohérente, renseignez-vous sur l'espérance de vie de votre peuple. Deux individus du même âge mais de Patries différentes n'auront pas la même maturité. Rappelez-vous également, que vous devrez incarner l'âge de votre personnage; si vous choisissez d'en faire un vieillard, cela doit avoir un impact sur votre jeu.

III - Patrie et Etnie

Le Fief de Gorsh est principalement habitée par les deux Patries autochtones de l'archipel : Snaugrung (Peuple de l'Eau) et Shmârog (Peuple des Volcans). Ces Patries sont elles-même composées de sous-groupes culturels appelés Ethnies. Appartenir à une Patrie, c'est aussi appartenir à une communauté. Nous vous conseillons de prendre le temps d'imaginer les rapports que votre personnage entretient avec ses semblables, ainsi qu'avec les autres Patries, mais aussi ses opinions politiques et culturels, afin de lui apporter de la profondeur.

IV - Faction

Votre personnage fait forcément partie de l'une des trois factions présentées au Chapitre I. Cette Faction déterminera son lieu de vie, et le contexte politique principal dans lequel va évoluer votre personnage. Il peut être dans sa faction par conviction, par devoir ou simplement par défaut, tout comme il peut changer de Faction si le cœur lui en dit.

V - Métier

En jeu, les différentes instances (Milice Bibliothèque, Forge, etc.) proposeront des quêtes, en fonction de leurs moyens et de leur besoin. Vous êtes donc invité à choisir un métier qui vous inspire, afin de pouvoir le pratiquer librement ou dans les instances de votre faction. De manière plus générale, nous vous invitons à marchander vos savoirs-faire auprès de chacun pour faire constituer votre trésor personnel.



Statut Social

VI - Résumé Biographique

Le Résumé Biographique est un court récit des événements marquants de la vie de votre personnage. Vous êtes libre de développer les conditions de sa naissance et de son éducation, son passif familial, ses origines sociales et géographiques, ses histoires d'amour et d'amitié et ses relations avec les divinités.

Imaginez les grands moments de sa vie, ses exploits et les leçons qu'il a

tiré de ses erreurs. Prenez soin de créer un personnage que vous prendrez plaisir à jouer !

Le résumé biographique est un exercice important pour définir les axes de jeu de votre personnage. Libre à vous de plus ou moins le développer de votre côté. Cependant, gardez en mémoire que nous ne pouvons pas lire des histoires de plusieurs pages pour chaque participant, et qu'il est plus pertinent de nous adresser un résumé concis.

VII - Rang et Titre Social

Chaque personnage détient un Rang. Ce dernier permet de matérialiser le poids social de votre personnage. En jeu, il se traduit par le Prestige, qui correspond au Titre Social de votre personnage.

Par défaut, tout personnage commence au Rang 2.

Vous pouvez volontairement choisir plus bas, notamment pour des raisons de cohérence biographique. Votre personnage gagne automatiquement 1 rang à chaque nouvelle Édition du Grandeur Nature durant laquelle vous l'incarnez. Si votre personnage s'illustre de manière exceptionnelle pendant une Édition, un MJ peut également choisir de lui octroyer un rang supplémentaire. Le Rang détermine le nombre de compétences que vous pourrez choisir. En jeu, vous serez encouragé à faire évoluer votre Métier et votre position dans la société selon votre rang.

Rang	Compétences à choisir	Titres Sociaux Shmârog	Titres Sociaux Snaugrung
0	Aucune compétence	**Mendiant** - Dépourvu de presque tout, le Mendiant n'a guère d'importance dans la cité.	**Paria** - Au plus bas de l'échelle, le Paria est l'individu le plus rejeté et les plus isolé de la Fraternation.
1	1	**Forclos** - Peu considéré et mal éduqué, il hérite souvent des travaux ouvriers les plus ingrats.	
2	2	**Valet** - Citoyen modeste, il s'adonne à toutes sortes d'activités ouvrières, artisanales et marchandes.	**Brave** - Souvent pêcheurs ou marchands, les Braves sont les humbles arpenteurs des eaux d'Aldáurûn.
3	3	**Serf** - Avec son éducation rudimentaire, le Serf peut prétendre à des postes dans l'administration du Fief.	**Pacifique** - Meneurs de bateaux de pêche ou marchands, les Pacifiques régissent l'économie des Clans.
4	4	**Bourgeois** - Propriétaire terrien souvent à la tête d'une Maisnie, il siège au sein du Conseil Comtal.	**Sage** - Le Sage est le porte parole de la culture de sa Tribu et le gardien des reliques sacrées de son Clan.
5	5	**Courtisan** - Demeurant dans les plus hautes sphères, le Courtisan est une personne riche et respectée.	**Ancien** - Mémoire du Clan, l'Ancien est consulté lorsque inquiétudes et tourments assaillent.
6	6	**Noble** - Le Noble est un vassal disposant de plusieurs terres au pouvoir politique influent.	**Chef** - A l'écoute des échos de l'onde, le Chef administre son clan, gardant des tempêtes qui pourraient ravager les siens.

VIII - Compétences

Les compétences sont des aptitudes dont dispose votre personnage. Elles influenceront fortement les actions que vous pourrez effectuer en jeu. Vous disposez d'autant de compétences que vous le permet votre rang (cf tableau Rang page 16).

Il existe 3 grandes catégories de compétences : Magique, Savoir, Sociale. Chacune des ces catégories contient quatre compétences. A vous de choisir !



Type	Nom	Description
Magique	**Sort d'Uranon**	**Sort** de lancer **offensif** infligeant une blessure mortelle. 1 mana par rang et par jour
	Mur de Ghuran	**Sort défensif** immobilisant le lanceur et protégeant toute personne à portée de contact durant 25 secondes. 1 mana par rang et par jour
	Enchantement	**Rituel de transmutation** d'un équipement ou d'un lieu appliquant des modifications de règles a ce dernier. Rang 0 a 2 : 1 rituel ; Rang 3 a 4 : 2 rituels ; Rang 5 a 6 : 3 rituels.
	Illumination d'Oatep	**Sort de soin** révoquant l'état d'**agonie** d'une victime. 1 mana par rang et par jour
Savoir	**Maitrise d'Armes**	Utilisation de tout type d'**armes** et d'**armures**.
	Erudition	Accès **gratuit** et illimité aux archives et aux **bibliothèques**.
	Concoction	Préparation de tout type de **potions** gratuitement en contrepartie de la collecte des ingrédients.
	Médecine	**Soin** physique des **blessures** légères à l'aide de bandages. 15 minutes continues de soin révoquent l'agonie.
Social	**Etiquette**	Connaissance approfondie des **contextes** et des enjeux **politiques** et sociaux à l'aide d'un Document remis en début de jeu. -20% de remise sur tout le commerce.
	Parole Divine	Interprétation des **présages** dans les sanctuaires à l'aide d'une Clef de Décryptage Divin. Chaque rituel accompli dans les sanctuaires permet d'obtenir une nouvelle parole divine.
	Richesse	Obtention d'**argent supplémentaire** à raison de 50 Ghylces par rang en début de jeu.
	Réseau	Connaissance de 6 **ragots supplémentaires** en début de jeu et obtention d'une missive de renseignements confidentiels quotidiennement.

Armes et Artéfacts

Au cours du jeu vous serez amené à utiliser divers artéfacts et armes, qui ont tous des effets en jeu. Cette section est consacrée à ces objets, à leurs spécificités et à leur utilisation.

I - Armes

Les Armes en Grandeur Natures sont des **objets homologués à destination martiale**, réservés à ceux possédant la compétence Maitrise d'Armes :

- les armes de tir (arcs et arbalètes)
- les armes de jet (couteaux)
- les hasts, les lances et bâtons
- les lames de plus de 25 cm
- les marteaux de combats
- les haches de plus de 50 cm

Cependant, il existe des **objets homologués d'usage courant** infligeant des dégâts qui ne sont pas des armes et que tout joueur peut manier :

- les lames de moins de 25 cm
- les haches de moins de 50 cm (hachettes)
- les outils et objets divers (spatules/louches/chopes, etc) sont laissés à la libre appréciation des organisateurs.

II - Armures

Il existe deux types d'armures; les **armures lourdes** (en métal) et les **armures légères** (en tissus épais et cuir). Une armure doit obligatoirement être composée de la matière indiquée. Aucun autre matériaux n'est toléré (plastique, aluminium, mousse et autres). Pour les hybridation d'armures, le composant principal (plus de 2 tiers de l'armure) compte comme tel. (Ex : 30% cuir et 70% acier = armure de fer)

III - Enchantements

Les Enchantements sont des capacités qui s'ajoutent aux effets d'objets déjà existants. Ils sont matérialisés par des rubans de couleurs et nécessitent de faire un rituel auprès des forges.

- **Arme enchantée :** passe tout les types de défense, y compris le mur de Ghuran.
- **Armure enchantée :** immunise de tout les dégâts sauf l'arme enchantée
- **Lieu enchanté :** Toute personne pénétrant dans le lieu enchanté se voit instantanément atteint d'Inconscience.
- **Désenchantement :** brise n'importe quel enchantement.

La quantité d'enchantements réalisables dépend du rang du personnage : Rang 0 a 2 : 1 rituel ; Rang 3 a 4 : 2 rituels ; Rang 5 a 6 : 3 rituels.

IV - Potions

Les potions sont des boissons à ingurgiter conférant temporairement des pouvoirs.

- **Philtre :** Potion de Vertu
- **Elixir :** Potion de Transmutation
- **Sang :** Potion de Vice
- **Terre :** Potion de Latence
- **Baiser :** Potion à effets contagieux

La personne qui ingurgite la potion devra être informé de ses effets par la personne qui administre la potion et jouer en conséquence.



Chapitre III



Règles de Jeu

Interpréter son Personnage

La première et principale notion à connaître pour participer à un Jeu de Rôle Grandeur Nature est l'interprétation du personnage. Peu importe la qualité d'un costume, la quantité de compétences ou la taille de l'épée, rien n'égale l'interprétation de votre personnage. C'est la qualité de l'interprétation qui ferra de nos personnages des individus remarquables. Toutefois, l'incarnation du personnage doit toujours être en accord avec le respect des autres joueurs et le respect des règles du jeu.

I - Incarnation théâtrale

Il s'agit de l'art de mettre en scène les actions faites par les personnages avec réalisme et théâtralité. Le but de l'incarnation théâtrale est d'apporter un maximum d'immersion.

Dans le lexique du Grandeur Nature, on désigne généralement l'incarnation théâtrale par l'anglicisme "roleplay". Littéralement, vous êtes "roleplay" lorsque vous "jouez votre rôle", c'est-à-dire lorsque vous faites prendre vie à votre personnage au travers de votre corps. Le roleplay , c'est communiquer la personnalité et les émotions de votre personnage par votre voix, votre gestuelle, votre posture. C'est également la direction scénaristique de votre personnage : ses interactions, ses décisions, ses actions.

II - Franc-jeu

Il s'agit du savoir-vivre en jeu, et entre joueurs. Le franc-jeu réside dans une attitude respectueuse, honnête et responsable qui amène à la bienveillance et au respect des règles.

Le bon déroulement du jeu de rôle Grandeur Nature repose principalement sur le franc-jeu, c'est-à-dire le savoir-vivre durant l'événement et le respect des règles du jeu. Lors des scènes de roleplay, veillez au respect de l'autre. N'hésitez pas à vous exprimer si une scène vous met mal à l'aise afin de calmer le jeu.

Dans notre Grandeur Nature, il n'y a pas de notion de victoire, seulement d'aventure. Si la rivalité et la compétition existent bien sûr entre vos personnages, rappelez-vous de faire preuve de bon sens et de bon esprit ; chaque joueur est garant du respect des règles et du bon déroulement du Grandeur Nature.



Confrontation Physique

Le Grandeur Nature n'est pas un sport de combat, mais un jeu. Cependant, il peut contenir une partie martiale, notamment si vous choisissez la compétence Combattant. **Le jeu martial comporte des risques : vous n'êtes pas à l'abri de recevoir des coups.** Pour éviter les blessures, nous vous demandons de **ne jamais frapper pour blesser.** Si des accidents peuvent arriver, l'équipe d'organisation se réserve toutefois le droit d'expulser tout joueur ou joueuse dont le comportement s'avérerait dangereux pour les autres. Veillez ainsi à respecter les règles de combat suivantes.

I - Règles de Combat

- Ne pas frapper pour faire mal et contrôler ses coups.
- Être courtois et honnête lors des combats.
- Toujours faire preuve de fairplay et de respect pour votre adversaire.
- S'assurer que l'adversaire et soi-même sommes en sécurité lors des combats.
- En cas de doute sur la validité d'un coup, et si celui-ci n'entraîne aucune blessure ou mise en danger, nous vous encourageons à rester roleplay et à prendre le coup.
- Respecter l'arbitrage et la décision des Maîtres de Jeu et joueurs arbitres sans discuter.

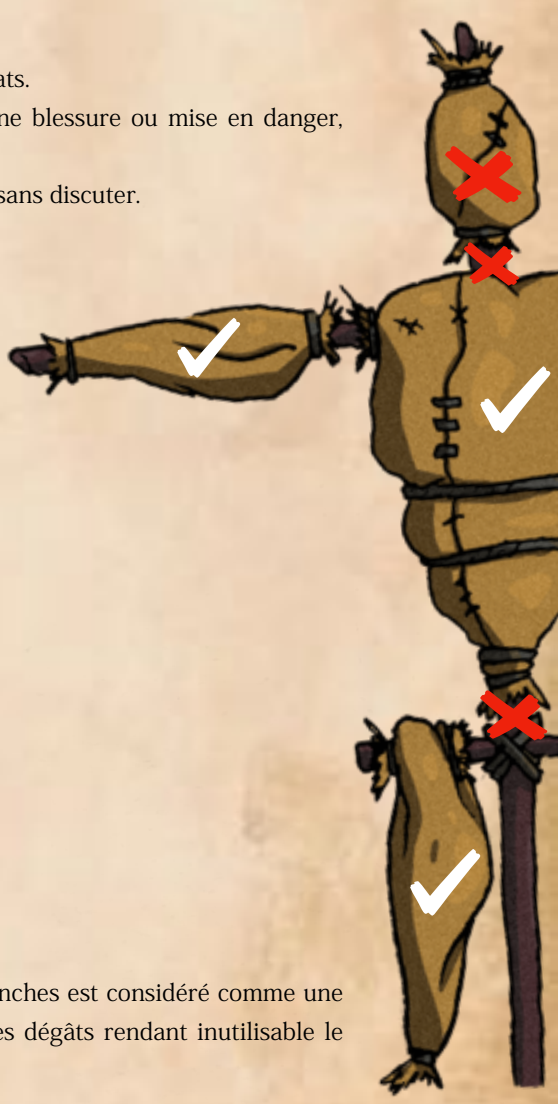
II - Touches

Coups Interdits :

- Tête et visage
- Nuque et cou
- Parties génitales

Coups Valides :

- Épaules, Bras et Mains
- Fesses, Jambes, Pieds
- Torse, Dos



III - Blessures

Blessures partielles :
Tout coup porté de la main jusqu'à l'épaule, ainsi que du pied jusqu'aux hanches est considéré comme une blessure partielle : elle ne causera pas la mort. En revanche, elle cause des dégâts rendant inutilisable le membre touché tant qu'il n'est pas soigné.

Blessures mortelles :
Tout coup porté dans le dos, le torse ou le ventre est considéré comme létal, provoquant l'impotence et l'Agonie de la victime. Des armures et des enchantements permettent de se protéger, partiellement ou totalement.

Trépas

Durant le Grandeur Nature des Chroniques de Volsung, la mort de votre personnage peut survenir à tout moment; c'est ce que l'on appelle l'état de Trépas. Et il est essentiel d'y être préparé. C'est une notion que chaque participant doit prendre en compte, car elle joue un rôle majeur dans le processus d'immersion de ce Grandeur Nature. Deux cas de figure peuvent conduire au Trépas.

I - Agonie

Premièrement, lorsque vous subissez des blessures mortelles, vous entrez en état d'Agonie. Vous êtes alors à l'article de la mort, mais il est encore temps de vous sauver. Vous et vos camarades ne disposez que de **30 minutes pour agir**. Les solutions qui s'offrent à vous sont :

- L'Illumination d'Oatep : un joueur disposant de cette compétence peut guérir vos blessures mortelles.
- La Médecine de Camp : vos camarades doivent vous rapatrier dans les limites du camp de votre faction. Dans ces zones seulement, les joueurs disposant de la compétence Médecine peuvent effectuer une intervention pour refermer vos blessures.

Si, à l'issu des 30 minutes suivant l'entrée en Agonie, aucune des solutions précédentes n'a pu être mise en place, votre personnage sera déclaré en état de Trépas et ne pourra plus être incarné.

II - Empoisonnement

Deuxièmement, si votre personnage est Empoisonné, il dispose de **60 minutes avant de succomber** à la substance mortelle. Dans ce cas, seul un Antidote confectionné par un joueur disposant de la compétence Concoction pourra sauver l'empoisonné. Si à l'issue de cette heure, l'Antidote n'a pas été consommé, votre personnage sera déclaré en état de Trépas.



III - Après le Trépas

Si vous avez eu le malheur de ne pas pouvoir sauver votre personnage, il sera en Trépas et ne pourra donc plus être joué. Toutefois, si c'est la fin pour votre avatar, ce n'est pas la fin de l'aventure pour vous. Vous pouvez à la suite de cela vous rendre dans un temple et recréer un personnage, que vous incarnerez dès son approbation par un maître du jeu.



Réglementation du Matériel

En ce qui concerne les Armes, Armures et votre matériel de combat ainsi que de jeu, voici quelques réglementations à respecter. En suivant les indications suivantes, vous vous assurez que votre matériel sera admis au Grandeur Nature « Chroniques de Volsung ».

I - Le Contrôle d'Entrée

Un contrôle aura lieu avant le début de l'aventure afin de vérifier l'homologation et la sécurité de votre matériel Grandeur Nature. Si votre matériel n'est pas validé, vous serez alors dans l'incapacité de l'utiliser durant tout le séjour.

II - Armes

Pour les armes, vous avez la possibilité de les acheter sur des sites d'équipement Grandeur Nature, ou bien de les fabriquer. Quoi qu'il en soit, les armes que vous possédez doivent obligatoirement être homologuées Grandeur Nature, ou répondre aux critères suivants : **elles ne doivent pas comporter de fer ou de bois, et être constituées de matériaux tels que du latex, de la mousse synthétique pour la lame et de la fibre de verre ou du PVC pour l 'armature.**

III - Archerie

Les projectiles (flèches et carreaux) doivent être impérativement homologués pour le Grandeur Nature ; plus encore que pour tout autre matériel. **Les arbalètes et arcs ne doivent pas dépasser une puissance de 30 livres.**

IV - Projectiles Magiques

Afin de matérialiser les sorts d'Uranon, il faut utiliser un projectile en mousse. Nous vous suggérons des boules en mousse d'un diamètre excédant **8 centimètres**. Ces projectiles, à l'instar des lames de lancer, ne doivent **pas comporter d'armature.**

V - Boucliers

Les boucliers, bocles et pavois doivent **être en mousse, équipés d'une armature semi-rigide totalement recouverte et ne doivent pas contenir d'éléments en bois, boiserie de substitution ou métal.** Faites attention au poids de votre bouclier. Un bouclier trop encombrant ou trop lourd sera un inconvénient lors des combats.

VI - Armures

L'armure doit obligatoirement **être composée de métal, de gambison ou de cuir. Aucun autre matériau ne sera toléré** (plastique, aluminium, mousse et autres). Si vous ne disposez pas de tels matériaux, les Enchantements seront vos meilleurs alliés !

Tout matériel peut être refusé à tout moment, quelqu'en soit la raison. Nous veillons toujours à la sécurité et l'intégrité de l'évènement. Aussi, nous invitons nos participants à respecter nos choix.

Clans, Guildes et Economie

Il ne sera pas digeste de dresser ici une description exhaustive des principes les plus clivants de ce Grandeur Nature des Chroniques de Volsung. Aussi, voici une brève approche de ce que sont les Clans et les Guildes dans Volsung ainsi que quelques principes d'économie de base pour comprendre simplement ce que vous serez probablement amené à explorer plus en profondeur sur place, lorsque vous incarnerez votre Avatar. De quoi vous mettre l'eau à la bouche !

I - Les Clans

Si vous avez une affinité toute particulière avec certains joueurs ou que vous avez tout à fait prévu de jouer des gens d'une même famille, les Clans sont fait pour vous.

Il existe toutefois une contrainte. **Tous les membres d'un clan doivent avoir un lien de parenté proche** (époux/épouses, frères/sœurs cousins/cousines, enfants et grands-parents).

Une fois votre nom de clan trouvé et votre famille constituée, vous pouvez également réfléchir à un sigle ou un blason qui représente fièrement les vôtres.

II - Les Guildes

Une guilde est un groupe d'individus, généralement de même profession, qui oeuvre dans un intérêt financier ou politique commun. La seule formalité nécessaire à l'officialisation d'une guilde est que tous les partis signent un traité auprès d'une autorité locale ! Une fois chose faite, libre à la guilde de s'en mettre - plus ou moins légalement - plein les fouilles.

III - Les Ghylces

Dans le monde de Volsung, il est coutume d'user du troc, de l'échange de bons procédés. Mais parfois, il est nécessaire de pratiquer une économie plus fiable, plus palpable. Cette dernière est matérialisée par des piécettes étranges et de petits lingots, que l'on nomment couramment Ghylces. Vous serez inévitablement voué à utiliser de temps à autre de cette **monnaie**, et les banques n'existant plus, vous serez le seul gardien de votre pactole !

Glossaire

I - Jeu

Personnage (ou Personnage Joueur) : un personnage est un individu fictif incarné par un participant.

Maître du Jeu : Arbitre qui tranche lors des situations de différent en jeu. Il anime également les évènements en jeu. Référent des règles de jeu.

Compétences : Aptitude d'action en jeu détenue par un personnage.

Franc-jeu : Honnêteté et respect des règles de jeu. Principe sine qua non au bon déroulement du Grandeur Nature.

Incarnation Théâtrale : Interprétation des actions de jeu et interactions sociales entre les personnages.

II - Etats

Empoisonnement : un personnage Empoisonné souffre d'intenses douleurs dans tout le corps. Il dispose d'une heure pour trouver un Antidote, avant d'être déclaré Trépassé.

Inconscience : un personnage atteint d'Inconscience perd toutes ses capacités et subit de douloureuses hallucinations. Il lui est impossible d'utiliser ses compétences ou de communiquer clairement avec ses semblables. Elle peut être soignée par la compétence Médecine.

Agonie : Un personnage en Agonie vient de subir une blessure mortelle. Si cette blessure mortelle n'est pas soignée par une Illumination d'Oatep dans un délai de trente minutes, le personnage sera déclaré Trépassé.

Trépas : Un personnage Trépassé est mort et ne peut donc plus être joué.


Océan Septentrional d'Aldaurün
Carte des Terres Fédérées
de la Fraternation
de
Drizgald
Ministère du Commerce
Âge Celeste - cycle 9447
Archipel d'Uzbekal
Données
Légende
Capitale Méridionale
Capitale Économique
Ville Majeure
Temple
Port
Route Maritime
Gottragi
Hokua
Vanamu
Vul
Mer de Shmargal
Mer de Bolerah
Mer Lirnvari
Océan Méridional d'Aldaurün
N
O
E
S


LA TERRE DES ÂGES
ÈRE D'AGAAR
VOLSUNG


Les Chroniques de
Volsung

L'Aventure vous attend

Nous vous remercions d'avoir lu le Manuel de Jeu des Chroniques de Volsung. Nous espérons que cette lecture aura pu nourrir votre imaginaire, vous ouvrir les portes d'un sanctuaire fantastique nouveau et que vous êtes désormais fin prêt à créer un avatar et venir l'incarner à nos côtés lors de cette treizième édition.

Sachez que vous pouvez suivre nos activités et être informés de nos actualités dans le monde numérique.
Voici nos réseaux :

Site Internet
https://www.tisserinsdusanctuaire.com/

Facebook
https://www.facebook.com/LesTisserinsduSanctuaire

Instagram
https://www.instagram.com/les_chroniques_de_volsung/?hl=fr

Youtube
https://www.youtube.com/chann

Le Manuel de Jeu du Grandeur Nature
des Chroniques de Volsung sera Toujours gratuit.

Tisserins
du
Sanctuaire