



LES ECHOS D'UN DESERT

Les Grandes Fêtes

Livret de Règle

Coptos, belle Coptos

Ville au nord de l'Empire Nehekharéen, seule au milieu de nulle part, forteresse de la civilisation face aux peuples barbares et aux orcs toujours plus nombreux.

Théâtre d'un massacre encore inexplicable à ce jour, tu as vu ta déchéance et ta désertion pendant presque 30 années.

Tu caches encore tous tes mystères, mais tu as su reconquérir le cœur des hommes et des femmes désireux de vivre un nouveau départ.

Un endroit de repos et de réconfort pour ceux souhaitant fuir les activités de l'empire.

Un cauchemar pour ceux souhaitant se faire un nom et gagner renommée et richesse.

La concurrence est rude et c'est ce qui fait ta beauté Coptos.

Car qui dit concurrence, dit argent.

Au milieu de tes oasis, tu te dessines tel un monument à la victoire des dieux et des hommes face au désert.

Coptos, belle Coptos.

Cette année encore, à l'oasis des Kriss-Otha hors de tes murs, a lieu le festival de ta renaissance

Gloire à Sergeï In Anthïs qui fut à l'origine de ta nouvelle gloire, de ton nouveau visage face au monde.

Gloire à Ptra qui illumine les cieux. Gloire à Geheb pour la gloire de notre terre.

Gloire à Nagash notre Empereur.

Et maintenant, que la fête bat de son plein.

Note d'intention

Thème : Égypte, festival

Durée : Matin du Samedi 30 juillet 2022 à l'après midi le Dimanche 31 Juillet 2022 (après midi)

Terrain : Oz un autre monde - 49 330 Etriché

Nombre de joueurs : illimité

Nombre de PNJ : 80

Tarif : 70€ PJ / 40€ PNJ

Pour des raisons d'ambiance et de protection psychologique, les mineurs ne sont pas autorisé sur ce GN

Nourriture : Vous aurez le droit à 1 coupon repas par jour, midi ou soir c'est vous qui choisissez. Le petit déjeuner est compris dans le prix du billet pour le vendredi, samedi et dimanche.

Tous les participants sont attendu le Vendredi 29 à partir de 15h afin de répondre aux éventuelles questions, le montage des camps mais aussi le briefing générale du GN

Le Livret de Sécurité ainsi que le formulaire sont à renvoyer signés après l'inscription à lesechosdeslimbes@gmail.com

L'ambiance

C'est la fête !!! Le GN que nous vous proposons est un mélange entre le festival et un Gn diplomatique. Inspiré de l'univers de Warhammer, vous pourrez rentrer dans la peau d'un Néhékhareén, le premier Empire humain existant en -2000 avant Sigmar. Ce Gn se déroule dans la même période qu'un autre GN de notre création, "Les Échos d'un Commencement".

Ce festival se passe dans l'une des oasis à proximité de la ville.

Vous serez des habitants de la ville de Coptos, du pauvre mendiant au noble de l'une des grandes familles. Vous évoluerez lors du festival dans une intrigue où les familles se font une course à la richesse et au pouvoir. Soutroiserie, empoisonnement, manipulation, vous avez de nombreuses cordes à votre arc afin de vous attirer les faveurs des plus grands.

Mais le GN ne se limite pas seulement à ça. Le marchandage comprend une grande partie du jeu : arnaquez, vendez, rachetez, soyez riche et démarquez vous.

Vous pourrez retrouver diverses situations jouées durant le GN : sexe, égorgement en pleine rue, mise à mort, distinction sociale, esclavagisme, manipulation, torture psychologique et physique.

Vous l'aurez compris, le jeu comportera essentiellement du jeu diplomatique et marchand. Mais pensez que même le plus grand des marchands doit se protéger des rivaux. Personne n'est à l'abri d'une lame assassine. Étant un jeu basé sur l'univers Néhékaréen de Warhammer, vous serez tous des humains et les créatures seront toutes inspirées de ce même univers.

Nous demandons à tous les participants d'avoir des costumes en rapport avec l'époque et l'univers choisi. Un autre livret vous expliquera plus en détail ce que nous souhaitons afin que cela soit le plus immersif possible pour tous.

La magie occupe une place très importante dans l'univers de Warhammer. Elle vient des dieux et ils existent réellement, ils sont omniprésents dans tous les aspects de la vie, dans le quotidien de tous les habitants. Priez-les, faites des offrandes et ils vous le rendront bien, oubliez-les et ils vous rappelleront à l'ordre. On ne peut pas être non croyant car à tout moment, c'est grâce - ou à cause - de tel ou tel dieu qu'un désastre ou un miracle apparaît (même si ce sera avant tout de votre faute); et pour cela, les prières comme les offrandes sont essentielles !

Les Inscriptions

Lors de votre inscription, que vous soyez PJ ou PNJ vous disposerez d'un formulaire à remplir et à nous renvoyer avec vos informations personnelles, le nom de votre personnage, son métier, ses compétences et son background, ainsi qu'un formulaire de sécurité à renvoyer signé.

Les organisateurs vous renverront une fiche PJ avec vos informations de base, ainsi que les informations et dotations complémentaires.

Nous ne créerons aucune relation de couple si vous ne l'autorisez pas dans le formulaire. Si vous souhaitez jouer ce type de relation avec une personne en particulier (et qui est au courant), il faudra nous le notifier.

Le GN est interdit aux mineurs.

La PAF comprend votre participation au jeu, l'assurance, l'achat pour des costumes Pnj Spécifiques, décors et constructions (un sacré paquet), la nourriture, les artistes et artisans qui seront présents sur place, la gestion des toilettes, la location du terrain.

Le couchage sera à votre charge, que vous soyez PJ comme PNJ, à vos tentes ! Le campement sera en jeu, n'oubliez pas de prendre de quoi camoufler les tentes modernes, dans la mesure du possible.

Nous n'effectuerons aucun remboursement entre le 1^{er} Mars et le 1^{er} Octobre 2021.

Ces conditions supplantent celles de la CGP. Mais il vous sera parfaitement possible de revendre votre place en cas de désistement. Dans ce cas n'hésitez pas à utiliser nos réseaux sociaux. La totalité de l'argent va à Les Échos des Limbes qui est partenaire de l'association La Châtellerie Nantaise, organisatrice du GN. Ce sont eux qui s'occupent des achats, constructions, et de la logistique du/ des GN. Le GN reste cependant organisé en tant qu'association.

En vous inscrivant, vous devenez membre temporaire de l'association et êtes assuré par cette dernière uniquement sur la durée du GN.

Note particulière

Nous restons dans une époque particulière, que ce soit dans le GN comme dans la réalité. Nous souhaitons ouvrir l'esprit de tous sur l'égalité des sexes et sur la diversité. Ainsi, il ne sera pas rare de voir une personne en topless (sans haut), qu'elle soit de sexe masculin ou féminin.

La nudité totale est interdite bien évidemment.

Nous n'autorisons aucune scène de viol ou d'agressions sexuelles quelle qu'elle soit.

Quelques informations complémentaires

Pourquoi si tôt ? Car nous allons rapidement faire les demandes de décors, chercher des artistes et des artisans pour l'ambiance et la vente. Tout cela demande beaucoup de temps et d'argent.

Si vous le souhaitez, nous pourrions mettre en place une liste des fabrications que nous souhaitons réaliser afin que vous puissiez être tenu au courant de l'avancée des travaux.

Nous avons beaucoup d'espoir dans la réussite de ce GN, et l'ambition de le conduire à 1 GN tous les 2 ans.

Nous nous réservons le droit de refuser la participation d'un joueur ou joueuse que nous jugeons néfaste à la bonne tenue de ce GN. Sa place lui sera alors remboursée et remise en vente. La raison pourra être donnée par mail, si il ou elle en fait la demande.

Nous nous réservons le droit d'exclure un/e participant/e si nous le/la jugeons irrespectueux/se envers nous, notre travail, ou envers autrui.

En cas de vol d'un artisans ou un artiste, nous nous réservons le droit de demander à tous les participants de vider la totalité de leurs tentes et affaires personnelles. Nous pouvons aller jusqu'à l'arrêt temporaire du GN jusqu'à trouver l'objet volé.

Les Échos d'un Désert est un jeu de bonne ambiance, cordiale, de compréhension et de respect des uns envers les autres. Nous ferons tout pour que le jeu reste ainsi et nous vous demandons d'en faire autant.

Pour toutes questions, vous pourrez les poser sur le Facebook ainsi que le Discord du GN dans le "FAQ"



“Le Voyage est le meilleur moyen de se perdre, et de se retrouver en même temps”

Caravanier anonyme

Déroulement du Jeu

Ce jeu est un festival dans un GN et non l'inverse.

Vous pourrez choisir vos métiers parmi ceux existants, si vous avez des idées un peu particulières, vous pouvez prendre "Habitant Lambda". Si votre idée ne s'inscrit pas dedans, venez nous en parler en privé directement. Les rôles importants seront joués par des PJ. Les PNJ seront des habitants lambda pour leur rôles principaux.

L'arrivée des joueurs se fait le vendredi entre 15h et 19h. Le briefing se fera le vendredi soir à 21h. Si vous ne pouvez pas être présent ou si vous êtes en retard, nous vous ferons un récapitulatif au Pc Orga.

La soirée du vendredi, reste hors jeu et le jeu débutera dès votre réveil le samedi matin à 9h.

Il n'y aura aucune pause durant le GN, la nuit le jeu continue, mais nos PNJ seront en pause à partir de 2h du matin jusqu'à 9h le lendemain. Vous êtes libre de continuer à jouer entre vous.

Le jeu s'arrêtera le dimanche entre 15h et 17h.

Une taverne sera à votre disposition durant le GN, vous pourrez y récupérer vos repas et vous désaltérer à volonté. L'alcool sera payant, mais nous offrons un verre gratuit à tous les participants.

Quelques règles de bonne conduite

Respectons la nature et les petits oiseaux

Le site où se déroule notre jeu est le terrain d'Oz. Nous avons la confiance de ses propriétaires, ceux-ci sont certains que nous le rendrons tel quel à la fin du GN. Il est donc indispensable que chacun fasse attention, dans le but de faire honneur à cette confiance. Et de pouvoir à nouveau fouler cette terre.

- Ne jetez pas vos mégots, une zone fumeur sera mise en place dans chaque camp ou dans une zone particulière afin d'éviter tout départ de feu et désagrément pour les autres joueurs. Tout fumeur surpris en dehors de cette zone risque une sanction. La moindre source de flamme peut déclencher un incendie, surtout avec les canicules actuelles. Les zones fumeur sont toutes Hors Jeu.
- Respectez les consignes de tri : des poubelles de tri sont mises à votre disposition, ne laissez pas traîner vos déchets. Que se soit pour une meilleure immersion en jeu, pour le respect des autres ainsi que notre bonne vieille terre qui vous en remerciera.

Des poubelles seront mise en place dans chaque camp et un peu partout sur le terrain de jeu.

- Si vos poubelles sont pleines ou que vous en voyez une pleine, informez-en un orga ou le pnj référent de votre groupe.

Et enfin, respectez le terrain et le balisage, pensez à votre sécurité et à celle des autres.

Sécurité

- Chacun doit éviter les situations dangereuses pour lui même, mais aussi pour les autres. N'hésitez pas à stopper temporairement une situation et la reporter un peu plus loin.
- En cas de blessure réelle, stoppez ce que vous étiez en train de faire, et vérifiez l'état du blessé, prévenez un orga ou une personne habilitée. Une trousse de secours sera mise à disposition au point orga.
- En aucun cas vous ne pouvez forcer quelqu'un à jouer une situation qui le/la met mal à l'aise. Si la personne refuse, mettez vous d'accord si la situation a eu lieu ou non, réagissez en fonction. En cas de désaccord, venez au PC orga et nous réglerons le problème avec vous.
- L'intérieur des stands des vendeurs est hors jeu, mais l'extérieur du stand ne l'est pas. Si jamais vous voyez un joueur à l'intérieur d'un stand et qu'il n'a rien à y faire, prévenez immédiatement un orga.
- Il est obligatoire de lire le livret "La sécurité avant tout" et de le renvoyer signé avec le formulaire afin que nous soyons sûrs que vous l'avez lu, ce GN reste assez particulier, faisons tout pour que les choses se passent le mieux possible.
- le "VRAIMENT VRAIMENT", est un code pour signaler que vous passez hors jeu et que le problème est réel et/ou personnel. Si cela arrive dans un combat et vous êtes le porteur du coup, allez voir l'état de la personne, ignorez tout le reste. Si c'est dans un cadre particulier, voyez l'état de la personne. Si elle ne va pas bien, psychologiquement ou physiquement parlant, amenez-là dans la Safe Zone.
- Une Safe Zone sera à la disposition de tous, il s'agit d'un endroit où les participants ressentent le besoin de s'extraire du jeu pourront se rendre, un orga sera présent ou vous en trouverez un non loin qui sera à votre écoute.
- il y aura un code couleur afin que vous puissiez repérer les personnes particulières :
 - Rouge : orga, ou PNJ qui garde un stand.
 - Orange : secouristes
 - Vert : Personne inapte à effectuer un combat en jeu, en cas d'attaque parlez-en avec cette personne, et mettez-vous d'accord sur le dénouement de celui-ci.

Campement

Le campement, sera une zone En Jeu H24. Voici quelques informations supplémentaires :

- Il est recommandé de camoufler les tentes modernes ou trop médiévales par des, draps, tentures, etc...
- L'intérieur des tentes est déclaré Zone HRP, soit clairement Hors Jeu. Personne n'est autorisé à rentrer dans la tente de quelqu'un sans la présence ou l'accord de cette personne. Si jamais quelqu'un est suspecté de vol, il sera fouillé entièrement. Soyez fair-play, cette zone ne sert pas à cacher des objets liés au Jeu !
- Lâchez vous sur le décorum de votre campement, vous serez répartis par famille, et tant que cela garde une cohérence en fonction des richesses de celle-ci, amusez-vous.
- Vaisselle personnelle pour les repas, les couverts, gobelets et assiettes ne sont pas fournis, pensez à apporter les vôtres. cf rubrique "Et quand on a faim".
- Une zone Hors Jeu sera mise en place à proximité du coin fumeur pour le respect du confort de jeu de chacun. Si vous souhaitez passer Hors Jeu et discuter avec d'autres joueurs de vos anciennes aventures dans d'autres GN, sans déranger l'immersion des autres joueurs, nous vous invitons à vous y rendre.

Et quand on a faim

1 repas par jours (hors petit déjeuner) est pris en compte dans le prix du billet. Vous aurez simplement à venir à la taverne avec vos propres couverts (AUCUN COUVERT NE SERA PRÊTÉ) lors des horaires d'ouverture.

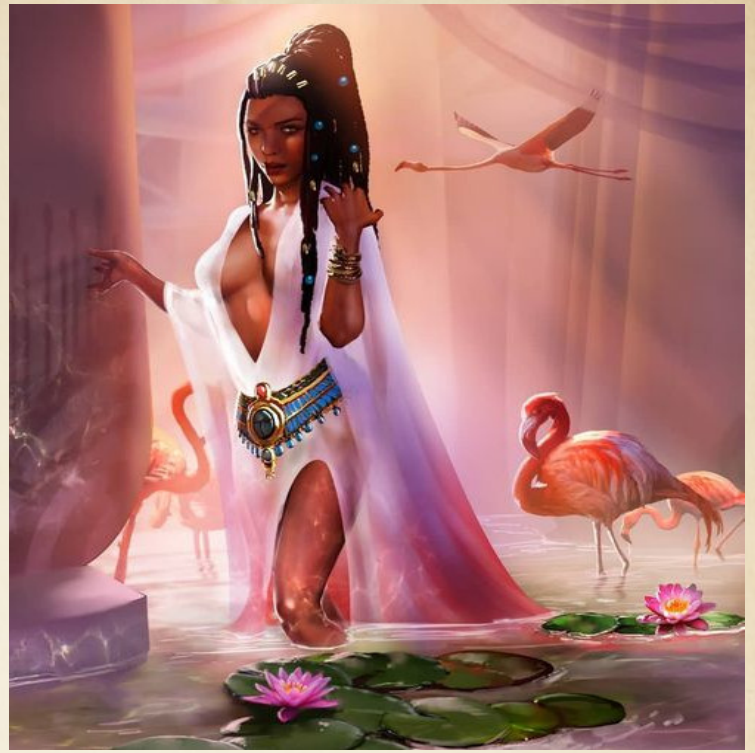
Si vous êtes trop nombreux au GN, nous mettrons en place plusieurs zones de service afin que vous n'attendiez pas plusieurs heures.

Vous pourrez retrouver les horaires d'ouverture de la taverne/ zone de service, non loin de cette dernière.

RP sexuel ou tendancieux

Ce sont des RP qui ne sont pas acceptés de tous, soyez très attentif à votre interlocuteur. S'il est gêné ou mal à l'aise arrêtez-vous. Aucun geste ou parole ne doit être fait ou dit sans le consentement des autres parties présentes. S'il nous est rapporté des gestes déplacés, nous nous renseignerons sur les événements. Selon, des sanctions seront prises à l'égard du ou des fautifs, et à minima, nous aurons une oreille attentive (voir plus) auprès des victimes.

Pour jouer une scène sexuelle, vous avez 2 possibilités:



➤ Si vous ne souhaitez aucun contact physique pour X raisons, vous pouvez symboliser la scène avec des bonbons.

Les bonbons seront tous fournis et vous pourrez en récupérer à la maison close. Si jamais vous souhaitez jouer une scène sexuelle ailleurs, il suffit de passer et de se servir en bonbon.

Pour effectuer une scène, il faut se mettre à 2 et mettre un bonbon dans la bouche de l'autre équivalent à une scène de sexe. Cependant :

Un groupe qui s'échangent des bonbons : Partouze

Un couple qui s'échange des bonbons : sexe à 2

Une personne qui mange des bonbons toute seule : Plaisir solitaire. (Donc, si on vous voit manger des bonbons au milieu de tous...)

➤ Ou alors vous pouvez effectuer un massage du dos, des pieds ou des épaules.

Les 2 parties **DOIVENT** être d'accord sur la partie qui recevra le massage. Si aucune des 2 parties ne tombe d'accord, effectuez la scène selon la première méthode.

Bien entendu, vous êtes libre de mimer, crier, souffler afin de donner un peu de corps à votre scène de sexe.

A noter que sur le GN aucun rp de viol n'est autorisé, comme aucune raison ne justifiera le « viol » d'un personnage.

Et ce, qu'il/elle soit esclave, noble ou marchand. Homme, Femme etc...

Les Règles et Annonces particulières

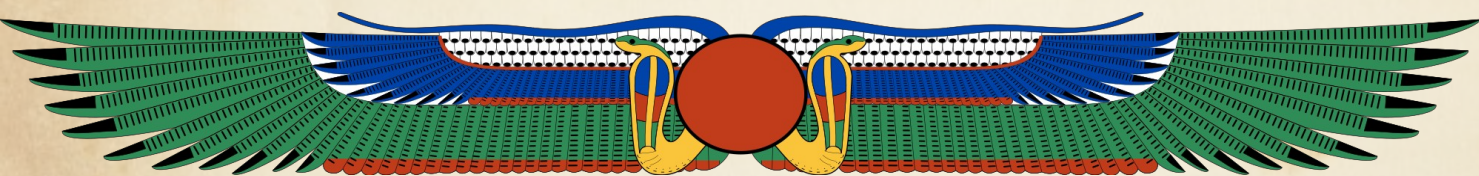
Les Organisateurs peuvent à tout moment du GN crier plusieurs annonces en cas de problèmes ou pour préparer un sale coup.

« Time Freeze » : Arrêt du temps, personne ne bouge et vous fermez les yeux.

« Time IN » : Fin du Time Freeze

« STOP » : TOUT LE MONDE peut utiliser cette annonce en cas de danger immédiat et réel pour une personne. Le temps s'arrête afin que le danger soit écarté, que ce soit vous qui vous déplacez ou retirez le danger, puis vous reprenez tranquillement.

La douleur : Notre GN est orienté sur le Rôle play. Ne pas avoir de règle de point de vie vous invite à avoir un maximum de réalisme : on ne saute pas à cloche pied avec une jambe coupée. Exprimez votre douleur, pleurez, criez, rampez, faites comme bon vous semble mais jouez le jeu au maximum. L'ambiance et l'amusement en GN c'est vous, pas les règles.



Attaque de Camp : Une attaque de camp est une véritable attaque, c'est à dire que vous allez à plusieurs dans un groupe de tentes afin d'attaquer plusieurs personnes et d'attenter à leur vie. L'attaque de camp n'est pas furtive.

Si vous souhaitez simplement voler des choses, tuer une personne, ceci n'est pas une attaque de camp. L'intérieur des tentes reste hors jeu.

Tous les objets du jeu doivent rester hors de la tente.

En cas d'attaque de camp, vous devez:

- Avoir un orga ou PNJ référent avec vous
- Avoir plusieurs lumières (symbolisant des torches) avec vous
- Expliquer de manière RP et précise à haute voix que vous venez attaquer le camp.

Si les joueurs ne se lèvent pas, vous ne devez en aucun cas vous rendre dans leur tente ni taper dessus. Prévenez l'orga ou le PNJ référent en lui montrant la ou les tentes visées par l'attaque, puis poursuivez vos occupations.

L'orga ou le PNJ référent accrochera une bande de tissus Orange sur les tentes qui ont été attaquées durant la nuit. Si vous remarquez une pince à l'entrée de votre tente, allez directement au PC orga

Le vol et l'assassinat : les 2 se font de manière Rôle play, il n'y a pas de règle là-dessus SAUF pour les armes et la sécurité.

Lorsque vous volez l'arme d'un joueur ou que vous en rachetez une à un joueur, allez le signaler directement au PC orga. Le but est de savoir qui possède quelle arme. Nous savons tous que les armes de GN coûtent cher. Donc prenez-en soin comme s'il s'agissait de votre propre arme. Si l'arme est trop unique, que ce soit par son prix ou sentimentalement, et que le joueur demande à ce qu'on la lui rende, faites-le. Vous pourrez ensuite décider ensemble de ce qui se serait passé en jeu.

Si jamais l'arme ou l'objet du larcin ne revient pas en jeu après 1h, il s'agira d'un véritable vol. Nous prendrons donc les mesures adéquates.

L'assassinat ne possède pas de règle particulière, sauf celle de la sécurité. Lorsque vous placez votre arme sur le cou de votre adversaire, ne frottez pas la peau avec votre arme. Cela entraîne une brûlure particulièrement douloureuse. Mimez le ou poser juste votre arme sur la peau suffit.

Si vous êtes surpris par un assassinat, ne réagissez pas trop brusquement pour vous enfuir ou vous défendre. Considérez que le mal est déjà fait et que vous êtes à terre, baignant dans votre propre sang. Restez quelques minutes à terre, et si jamais personne ne vous remarque, mettez vous hors jeu et rendez vous au PC orga.

Les Différentes familles existantes

A Coptos, la famille In Anthis règne en maître. Mais d'autres familles sont présentes et possèdent une influence plus ou moins importante. Lors de votre inscription, vous pouvez choisir la famille à laquelle vous appartenez. Il est impossible de jouer l'un des enfants de Sergeï ni de faire partie de la famille In Anthis.

Lorsque vous êtes membre d'une famille et que vous la choisissez, sous réserve de discussion avec votre orga, vous serez libre d'interpréter un membre biologique, par allégeance, un traître ou simplement un serviteur ou fonctionnaire. Choisir une famille vous donnera moult informations sur elle, son fonctionnement et ses richesses.

Toutes les informations sur la famille In Anthis seront dans le livret " La vie à Coptos".

Les métiers ne sont pas tous affiliés à une famille, un travailleur du métal peut autant être chez les Ouïcaros que chez les Terfet. Comme toute famille a besoin de sa propre milice ou de ses propres scribes.

La Famille Ouïcaros

Extrêmement pieuse, tous ses membres ont la foi et le plus grand respect des dieux.

De nombreux membres de la famille sont parmi les plus hauts prêtres et pas seulement de Coptos mais aussi des autres cités-états ! Leurs noms en font trembler plus d'un et la cohésion de cette famille alliée aux dieux et à la magie en font l'une des plus puissantes de Nehekhar. Les In Anthis se méfient d'eux tout en ne pouvant les rejeter car ce serait rejeter les dieux.

Les Ouïcaros, outre leur foi, sont aussi de grands érudits dont de nombreux membres sont précepteurs auprès de la noblesse notamment et des plus riches. De grands artistes sont issus de cette famille.

Écrivains, sculpteurs, danseurs, chanteurs et autres ils sont la crème de la crème de la finesse, de la subtilité et de l'intelligence.

La Famille Difia

Plus dans les affaires externes, qu'internes, elle a fait fortune en étant parmi les premières à commercer avec les peuples "sauvages" du Nord. Réputée pour ses explorateurs, guides et chefs caravaniers, les Difia ont su se faire un nom grâce à leurs connaissances des régions inconnues aux autres, et leurs produits de luxe rarissimes, qu'ils parviennent à acquérir on ne sait comment.

La Famille Difia ne possède pas beaucoup d'influence politique à l'intérieur de Coptos, il s'agit même de la plus grande famille en possédant le moins. Mais ses connaissances de l'extérieur, ses guides et sa capacité à toujours avoir un coup d'avance sur les produits rares en font l'un des 5 piliers de Coptos.

La Famille Terfet

De l'or dans les mains et proche du peuple, la famille Terfet a connu les In Anthi bien avant le projet de reconstruction de Coptos.

Artisans et Artistes avant tout, c'est une famille qui a à cœur d'œuvrer pour faire honneur aux dieux. Savoir être, savoir faire, transmission des savoirs, bienveillance envers les leurs, ingénierie et astuce sont de maîtres mots pour eux.

Des petites mains sur les chantiers et ateliers, aux cerveaux élaborant des plans architecturaux plus impressionnants les uns que les autres, les membres de cette famille excellent dans tout ce qu'ils touchent, peu importe le domaine. Ils sont d'ailleurs les concepteurs et bâtisseurs des Grands Ateliers de Coptos.

Personne ne sait vraiment à combien s'élèvent leurs richesses, mais riches ils le sont assurément.

Leur réputation n'est plus à faire et les précèdent de très loin, famille nomade à la base, le doyen de celle-ci vit dans le projet de reconstruction de Coptos, une opportunité de rendre un dernier hommage aux dieux avant que la vieillesse ne l'emporte, que ses descendants lui fassent honneur.

La Famille Kriis-Otha

La plus fidèle alliée des In Anthis, bien avant que Sergeï ne soit chef de famille des In Anthis, les deux familles étaient déjà liées, et avec la résurrection de Coptos opérée par Sergeï, les liens se sont encore renforcés.

Devenu le bras armé des In Anthis, les Kriis-Otha sont pour beaucoup d'entre eux la milice royale, les serviteurs les plus loyaux et les confidents de la famille au pouvoir.

Plus les In Anthis sont riches et puissants, plus les Kriis-Otha le sont aussi. Ils possèdent également leurs propres forges entièrement tournées vers l'armement et une tradition propre à cette famille que sont les duels de femmes. Rares sont les guerrières en ces terres mais dans la famille Kriis-Otha les femmes qui le désirent peuvent apprendre à manier les armes et combattre en duel pour l'honneur de la famille mais aussi pour le divertissement et la protection des plus nobles.



“Les villes de Nehekharasont d’une richesse et d’une beauté époustouflantes, comme si les dieux eux-mêmes avaient façonnés les cités à leur image “

extraît du livret “ les terres de l’ouest” écrit par un sage du royaume d’Inja

Votre personnage

Pour la conception de votre personnage vous devez choisir :

- Votre Famille

- Votre métier

Chaque métier possède des spécialisations associées. Parfois il s'agit de connaissances, de magie (Arcanes) ou d'autres choses...

Dans chaque métier nous limitons le nombre de joueurs pouvant exercer ceux-ci. Si vous choisissez un Habitant Lambda, voyez-vous comme un fonctionnaire qui dépend, volontairement ou non, de la famille choisie. Les PNJ sont obligatoirement des Habitants Lambda.

Information sur les esclaves : ce rôle ne pourra pas être interprété par des joueurs. Les esclaves sur ce GN seront comptés comme une ressource, traitées comme tel et matérialisées par des cartes spécifiques. (cf livret "la vie à Coptos")

Information sur la Servitude : n'importe qui peut, s'il le souhaite, exercer des temps de Service pour payer / rembourser des dettes auprès d'autrui, cela peut se transmettre sur plusieurs générations en fonction du montant de la dette. Une Dette de Service doit être consignée par écrit grâce à un Scribe.

Les métiers sont séparés en 4 catégories :



« Coptos est belle, mais n'oublie pas, aucune ville au monde ne pourra resplendir autant que Khemri. Car elle est le centre de tout. »

Memph Coptos à son fils lorsque Coptos fut construite

Religieux

Vous vivez pour la religion, vous êtes rattaché à un Dieu que vous priez et à qui vous devez tout. Il est votre guide et votre lumière. (cf livret "Coptos et le mode de vie"). Les membres du clergé peuvent réaliser des miracles grâce à la magie des dieux, de plus vous êtes traités avec le plus grand respect, autant par les nobles que par la plèbe.

Vous êtes parmi les gens les plus importants de l'Empire car vous êtes la voix des dieux qui régissent la vie de chaque citoyen peu importe son rang ou son sang.

Les Hauts Prêtres et les Prêtres sont exemptés de la règle de l'offrande car ils ont déjà offert leur vie au service de leur dieu, mais tel n'est pas encore le cas des Disciples et des Adeptes. Mais rien ne les empêche de faire des offrandes ou des rituels afin de supplier un dieu d'effectuer un miracle.

La hiérarchie chez les prêtres est simple :

- I. les Hauts Prêtres
- II. les Prêtres
- III. les Disciples
- IV. les Adeptes

Commercial

Vous êtes dans la branche du commerce, quoi que vous fassiez, vous le faites pour le bénéfice. Qu'il soit personnel ou pour la famille. Vous avez un stock de biens et d'argent que vous avez accumulé par différentes transactions. Vous avez aussi des contrats avec certains artisans, nobles, caravaniers et travailleurs. Les contacts et les ressources sont différentes entre un marchand et un vendeur ambulant.

Les marchands possèdent tous une "carte de marchand", qui permet de connaître la quantité de ressource que possède le joueur et aussi les différentes transactions.

Cette carte autorise aussi le marchand à vendre en grosse quantité et de posséder un étal. Tout le monde peut vendre, mais seuls ceux possédant cette carte sont autorisés à vendre de manière "officielle" un bien.

Organisation :

- En ville : l'organisation de la vente en ville se fait par comptoir. Chaque comptoir regroupe un certain nombre de marchands qui vendent à des endroits spécifiques attribués par le responsable de comptoir.

Chaque famille possède au moins un responsable de comptoir en ville afin de gérer les ventes. Un marchand n'a pas le droit de vendre en ville sur un étal s'il n'est pas rattaché à un comptoir, à ce moment là il doit vendre chez lui.

- En extérieur : Ce sont les Chefs de Caravane qui commandent l'expédition et la vente lorsqu'un groupe de marchand souhaite se déplacer de ville en ville, où aller échanger avec les petits Clans aux alentours. Les Vendeurs Ambulants sont dans ce cas précis, tous rattachés à un chef de Caravane.

Information sur les esclaves: Ils sont la propriété des marchands et corvéables jusqu'à la mort (même si laisser mourir un esclave et le remplacer coûte cher). Ils sont aussi un bien vendable.

Note : il n'y a pas de vendeur d'esclaves fixe en jeu.

Artisanat

C'est grâce à vous que la ville fonctionne, les artisans construisent, découvrent, innovent toujours de nouvelles choses. Dans les villes nehekharéennes, c'est la course à la technologie et à l'ingéniosité, faisant évoluer les savoir faire ancestraux.

Cherchant toujours à aller plus loin dans la quête de l'excellence, que vous soyez herboriste ou fondeur, vous avez toujours des découvertes à faire. Et les familles sont souvent prêtes à payer cher pour s'octroyer le prestige lié à votre invention. De plus vous avez de nombreux contrats avec diverses personnes.

Organisation :

- Les artisans sont généralement indépendants. Il arrive cependant que des représentants soient nommés par type de matière travaillée, et deviennent des porte paroles pour leurs compagnons. Le savoir faire et l'expérience imposent le respect, aussi une hiérarchie de valeurs existe-t-elle en fonction de ces facteurs. Chaque Artisan a débuté un jour en étant un Apprenti, puis un Artisan, certains tendent à devenir Maîtres Artisans ou encore Chefs d'Ateliers ou de Travaux. Mais ce sont des appellations officielles régissant au sein des gens de métiers. Seul compte le résultat du rendu d'une œuvre, d'un travail, c'est ainsi que se bâtit la Réputation et la Renommée d'un Artisan.
- Ils ont de nombreux mécènes et financeurs. Cela leur permet d'avoir assez d'argent pour poursuivre les éventuelles recherches et travaux qu'ils entreprennent. En quête de la perfection de leur art. Toujours plus proches des Dieux.
- Certains artisans sont directement au service d'une famille ou d'une personne. De ce fait, il peut s'il le souhaite, vendre ses réalisations à d'autres ; mais ses recherches et ses fabrications iront en priorité à celui qu'il sert. Un Artisan peut également passer par un Marchand en qui il a "confiance" pour vendre ses œuvres ou services.
- Les esclaves : les artisans peuvent disposer d'un ou plusieurs esclaves mais attention, un esclave coûte cher à l'entretien et un petit artisan n'aura jamais les moyens d'en entretenir un.. Il est souvent plus judicieux pour un artisan d'avoir recours à un apprenti.

Fonctionnaire

Les fonctionnaires regroupent plus de 80% des habitants de la ville, ils permettent le fonctionnement de cette dernière sur tous les plans, culturel, économique et politique.

Le rôle des fonctionnaires fait partie intégrante de la hiérarchie de la ville, nous les retrouvons partout et à divers échelons.

- Les Hauts fonctionnaires (Architecte, Haut général de guerre... le Gratin de tous les métiers) sont à la tête de la ville, au dessus d'eux il y a Sergeï et une poignée de personnes.
- Les Scribes sont au service de la personne qui les embauche pour conserver une trace de ce qui est dit. (contrats, d'autorisations de vente,...)
- Les militaires (garde du corps, garde de la ville, escorte, garde du temple, milice privée), ils sont chargés de la sécurité et de faire en sorte que les choses se passent pour le mieux, pour eux comme pour leur protégé.
- Les Citoyens Lambda. (Les Agriculteurs, pêcheurs,...)



«Ma prière du matin est l'instant le plus merveilleux et serein de ma journée»

Une femme avant de partir travailler à l'atelier

Les Métiers

Chaque métier possède des compétences qui lui sont associées. Vous pouvez retrouver les différents métiers existants sous les catégories définies précédemment, [Religieux](#), [Commercial](#), [Artisanat](#), [Fonctionnaire](#).

Vous retrouverez entre parenthèse [??] un chiffre ou des informations complémentaires. Le chiffre définit le nombre de place limitées à ce métier.

Lorsque vous voyez “au choix” c’est que vous pouvez choisir une ou plusieurs compétences entre celles qui sont marquées et/ou dans la catégorie (connaissance ou arcane).

Religieux

Haut prêtre [12, 1 par dieu]

Les Hauts Prêtres sont exemptés de la règle de l'offrande.

Dans chaque ville, il y a toujours un haut prêtre de chaque dieu, le travail de ce dernier est politique et religieux. Un haut prêtre fera toujours tout pour répondre aux besoins de ses fidèles, il permet un lien direct entre l'humain et le divin car ici, les dieux existent réellement. Sa foi ne fait aucun doute tout comme son implication. Sa voix est celle de son dieu et malheur à celui qui dirait le contraire, fut-il noble. Sa fonction l'oblige également à côtoyer les plus grands de l'empire et à être un conseiller, un confident de ceux-ci. Le haut prêtre, possède une influence monumentale sur les décisions politiques et de nombreux chefs de familles vont concerter un haut prêtre pour connaître son avis. Il doit donc être aussi un fin stratège pour amener les nobles à déboursier plus pour son dieu et pouvoir vivre dans le luxe que sa fonction lui attribue. Les hauts prêtres vivent dans le luxe grâce à leur foi, nombreux sont les prêtres rêvant de devenir Haut prêtre et jouir de leur position ainsi que du confort associé à cette position. Les Hauts Prêtres sont très pris et n'ont pas le temps pour gérer une vie de famille, il en sont humainement coupés. Les Hauts Prêtres sont toujours accompagnés d'un ou deux Prêtres, ceux-ci les secondent dans leurs diverses tâches et leurs sont entièrement dévoués. Ils sont tel leurs ombres, et seront amenés, un jour peut-être, à assurer la fonction de Haut Prêtre. Si leur Dieu le veut. Les Hauts Prêtres ne côtoient pas la plèbe, sauf les jours de grande prière.

Et ils sont les seuls à pouvoir se vêtir d'une peau de Léopard.

Compétence : Magie, ritualisme, lire et écrire, 2 au choix dans : [Connaissance](#)

Prêtres [15]

Les Prêtres sont exemptés de la règle de l'offrande.

Un prêtre est le suppléant d'un haut prêtre et il lui est entièrement dévoué. Les prêtres côtoient la plèbe, car jamais un Haut-prêtre ne s'y risquerait hors des jours de grandes prières. Les prêtres forment les Disciples, ils en ont souvent plusieurs sous tutelle religieuse, tout en assistant le haut prêtre dans les cérémonies et rituels. Certains accompagnent le haut prêtre lors de prises de décisions politiques, ou dans des tâches banales de la vie courante. Ils s'occupent de toutes autres tâches confiées par celui-ci. Un prêtre peut succéder à un haut prêtre, sous réserve que le dieu associé se manifeste lors d'une mise à l'épreuve du possible successeur. Dans le cas où le Dieu ne se manifeste pas, le rôle de Haut Prêtre restera vacant. Le prêtre ne possède plus d'attaches avec sa famille, son travail dans le temple lui prend la totalité de son temps.

Compétence : Magie, lire et écrire, 1 au choix dans arcane, 2 au choix dans : [Connaissance](#)

Disciples [18]

Le Disciple poursuit sa formation directement avec un Prêtre qui devient son tuteur. Le prêtre a pour charge d'enseigner toutes ses connaissances à ses élèves, ce qui englobe un large panel de connaissances : l'étiquette, auprès des nobles et des fortunés, comment s'occuper du temple, les prières, l'enseignement aux Adeptes etc... Le disciple perd ses attaches avec sa famille, il vit désormais pour les dieux et pour le temple. Rares sont les Disciples arrivant à préserver des liens humains extérieurs à la voie religieuse qu'ils ont choisi. Les Disciples ont pour mission d'enseigner leurs connaissances aux Adeptes notamment celles de Lire et Écrire, après avoir suivi un cours d'au moins 30min digne de ce nom.

Après 4 années en jeu*, le disciple passe un test afin de voir s'il est prêt ou non à devenir prêtre, s'il ne réussit pas, il poursuit sa formation 1 an en plus, avant de pouvoir à nouveau se présenter au test.

Compétence : Magie, lire et écrire, 2 au choix dans : [Connaissance](#)

Adeptes [22]

Les adeptes permettent un renouvellement constant de prêtre, ils ne savent ni lire, ni écrire, il devront demander à un Disciple de leurs enseigner ces bases, lors d'un cours de 30min digne de ce nom. Les Adeptes sont parfois formés dans une ville, puis une fois la formation terminée, ils est possible qu'ils doivent partir assister un temple dans une ville voisine. Un adepte est nourri et logé, mais n'appartient pas entièrement au temple, il doit cependant assurer les petites tâches parfois ingrates liées à la vie du temple. Il peut garder ses attaches avec sa famille et ses amis, Néanmoins, lors de la cérémonie de passage à Disciple, il devra se détacher de sa vie antérieure et prononcer ses vœux de servitude au dieu de son choix. Un Adeptes qui ne sait ni lire, ni écrire ne pourras pas se présenter au test de passage.

Il peut devenir disciple après 8 années d'études en jeu*. Il n'y a aucune limite d'âge pour devenir un adepte.

Compétence : Magie, 1 au choix dans : **Connaissance**

* à noter : les années de jeu seront représentées entre les inter-gn et modulables à décision des orgas (1 an, 10 ans, 3 mois,.....se sont écoulées d'un GN à l'autre)



«As-tu déjà vu la haute prêtresse de Ptra à l'œuvre? Et bien moi oui! Un conseil, ne lui adresse jamais la parole sans son accord. Je le regrette encore aujourd'hui»

Un haut fonctionnaire à un caravanier en revenant de Mahrak

Commercial

Responsable de comptoirs [5]

Le Responsable de Comptoir est l'une des personnes les plus importantes au sein de la ville, sans lui les échanges commerciaux seraient chaotiques et tout le monde pourrait vendre partout. Le Responsable de Comptoir est celui qui définit qui a le droit de vendre ou non à tel endroit. Un Papyrus portant le sigle du Responsable de Comptoir, l'emplacement, et la durée d'autorisation de celui-ci est remis au Marchand ou au Vendeur Ambulant concerné. Il arrive qu'un Responsable de Comptoir soit accompagné d'un suppléant (de son choix) digne de confiance (cela peut être, un marchand, ou habitant lambda). Celui-ci porte autour du cou et de façon visible le Sigle du Responsable qu'il seconde.

Le suppléant et le Responsable de Comptoir peuvent exercer des contrôles des Titres d'autorisation de Ventes à l'aide de bras musclés. En cas de problème entre plusieurs marchands, c'est au Responsable de Comptoirs de gérer la situation. Il peut avoir recours à diverses solutions (médiation, milice, intervention divine ...)

En général et pour le bon fonctionnement de l'activité, ils font en sorte qu'il y ait des marchands de chaque famille dans une zone commerciale afin d'éviter une guerre de quartier et une trop grande concurrence. Le Responsable de Comptoir s'occupe de la gestion des stocks de la famille à laquelle il est rattaché. Bien sûr il est aussi marchand et peut posséder son propre étal.

En cette période de festival, même si les festivités sont hors de la ville, ce sont les responsables de Comptoirs qui gèrent les emplacements des Marchands, Chefs Caravaniers et Vendeurs Ambulants.

Compétence : Lire et écrire, contact interne, 2 au choix dans : [Connaissance](#)

Marchand de [30]

Les marchands permettent la circulation des biens, des ressources et des richesses. Vous êtes libre de choisir quels articles, marchandises, vous souhaitez commercer, arnaquer... Votre choix devra être validé par les Orga au préalable.

Vous posséderez des ressources en jeu mais aussi des ressources impalpables que vous pourrez considérer comme un stock dans un entrepôt. Vous pouvez utiliser ce stock durant le GN cependant il ne pourra pas être représenté physiquement. De plus vous aurez une carte de marchand, il s'agira d'un papier cartonné ou vous pourrez marquer vos possessions et vos transactions.

Un Marchand est autorisé à effectuer ses ventes dans les lieux indiqués par Un Responsable de Comptoir. Il ne peut pas vendre à n'importe quel endroit sans s'exposer à de possibles problèmes.

Un Marchand, peut, s'il le souhaite quitter la ville sous l'égide d'un Chef Caravanier afin d'acquérir d'autres marchandises, s'il décide de partir seul, il n'aura aucune aide de la part des familles.

Compétences : Contacte interne, 2 au choix dans : [Connaissance](#)

Chef Caravanier [5]

Les Chefs Caravaniers sont des marchands classiques en ville et se réfèrent au Responsables de Comptoir. Ils font en sorte de préserver et d'entretenir ce lien indispensable à l'exercice de leur activité. Ils possèdent en général moult produits exotiques qui viennent des autres civilisations et tribus barbares, attirant les curieux et les collectionneurs. Ils se distinguent bien souvent grâce à leur apparence extravagante et au port de masques ou tissus couvrant leur visage pour les protéger du désert.

Le Chef Caravanier est au service d'une famille, c'est lui qui s'occupe d'organiser les voyages et son itinéraire lorsque la famille lui accorde les moyens adéquats, ainsi le Chef Caravanier est souvent entouré de vendeurs ambulants, explorateurs, marchands, soldats... Il est alors le guide et le responsable de toutes les personnes qui font partie intégrante de sa caravane. Tout comme le Responsable de Comptoir, il est aussi marchand et possède son propre étal.

Compétences : linguistique, contact externe, 2 au choix dans : [Connaissance](#)

Vendeur Ambulant du désert [10]

Tout comme le marchand, le vendeur Ambulant du désert respecte les règles en ville. Il doit donc se référer au Responsable de Comptoir, qui l'autorise ou non, à avoir un stand physique et fixe. Si le Responsable de Comptoir refuse, le Vendeur Ambulant n'aura d'autre choix que de vendre à la criée en prenant soin de ne pas rester trop longtemps au même endroit. Il devra pour ce type de vente, avoir tout de même un Papyrus le stipulant.

Dans le désert, chaque Vendeur Ambulant est rattaché à un Chef Caravanier dont il respecte l'autorité, sans pour autant être affilié à la même famille que lui. Les Vendeurs Ambulants sont généralement des personnes de confiance qui ont quelques contacts avec les autochtones.

Ils possèdent quelques particularités :

- Ils sont des guides, chaque vendeur connaît extrêmement bien le désert et sait se repérer, détecter les dangers aisément.
- Ils peuvent entrer et sortir quand bon leur semble de la ville sans caravane ni chef caravanier, à ce moment là, la famille leur remet toujours une petite escorte.
- Lorsqu'ils sont au sein d'une caravane, ils ont une certaine liberté de déplacement et négociation avec les barbares, qu'un marchand n'aurait pas.

Vous possédez plusieurs contacts, et des ressources disponibles sur le jeu et un stock impalpable.

Compétences : contact externe, linguistique, 1 au choix dans : [Connaissance](#)

Artisanat

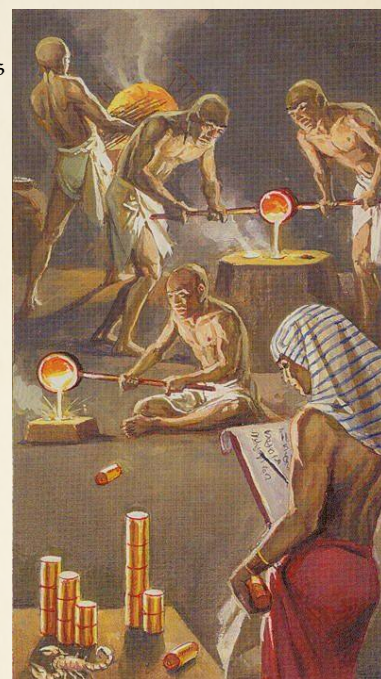
Travail du Métal ^[+]

Les métallurgistes, qu'il s'agisse des ouvriers qui traitent le métal à froid ou des fondeurs, sont relativement bien connus. Ils sont souvent sollicités par les commerçants, les autres corps de métiers, mais aussi les forces militaires, sans oublier les nobles ou tout simplement des amoureux. Il s'agit d'indépendants ou de personnes rattachés à une famille. Le travail du métal se divise en deux corps :

- les fondeurs : réalisation d'armes, armures (plastrons, canons..), clous, outils agricoles
- les orfèvres : vaisselle, bijoux, objets culturel et religieux

Les Fondeurs ont une solide constitution et une résistance à la chaleur sans égale, ils ont souvent recours à des esclaves, qu'il leur faut souvent remplacer : six hommes de part et d'autre d'un foyer ; ils soufflent dans de longs chalumeaux en bois. Les souffleurs, deviennent généralement aveugle à moins de mourir avant d'une maladie respiratoire. Des moulages des pièces sont d'abord réalisés, puis le métal porté à fusion est coulé dans des moules en terre fabriqués par des Potiers. Divers types de métaux sont utilisés. Les feuilles de Métal se travaillent également par techniques de martelage sur de petites enclumes.

Peu de places sont ouvertes pour cet art, aussi, nous vous demandons d'avoir une spécialité, si vous pensez à un autre métier en lien avec la métallurgie et pertinent en jeu, n'hésitez pas à nous le proposer. Votre choix devra être validé par les Orga.



Vous posséderez un livret dans lequel vous pourrez trouver les informations suivantes : ressources nécessaires à la réparation et fabrication, en lien avec votre spécialité. De plus vous avez plusieurs contacts chez les marchands, pourquoi pas un partenariat avec une personne de "confiance" pour vendre vos oeuvres ? Où vous dénicher vos matières premières les plus rares ?

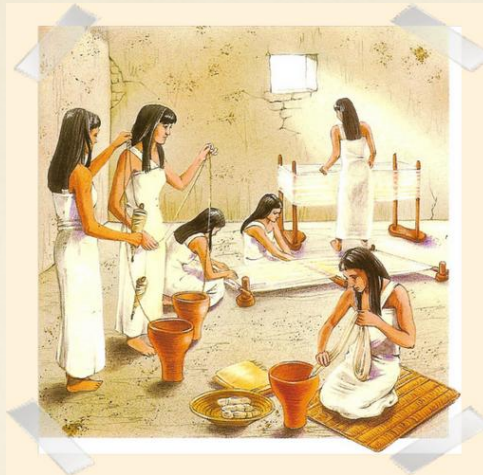
Il y aura en jeu une zone vous permettant d'exercer votre profession de façon concrète. [Atelier]

Compétences : Contact interne, 2 au choix dans : [Connaissance](#)

Travail des plantes et des minéraux [15]

Nous retrouvons au sein du travail des plantes et des minéraux. divers métiers tels que :

- Alchimistes : créations liquides - parfums, potions, drogues, encre (écriture), contraceptif
- Herboristes : créations solides - baumes, onguents, maquillage, résines (encens)
- Tisserands : couturiers, stylistes, tissus (tissage du lin et teinture à l'aide de pigments)...
- Cordiers : fabrique des cordes, fibre végétales, crins de chevaux (collaboration avec les tanneurs ?)... filets, ficelles, cordes - un arc sans corde, ça n'existe pas...
- Vanniers : paniers du quotidien, barque, mobilier, papyrus (support d'écriture)...



Nous vous demandons de choisir un métier précis avec la mention de votre spécialité et de votre produit phare. Si vous pensez à un autre métier pertinent en jeu, n'hésitez pas à nous le proposer. Votre choix devra être validé par les Orga. La vie de nombreuses personnes dépendent des Alchimiste et Herboristes, que ce soit à cause de blessures ou dans le quotidien d'un caravanier. Que vous soyez indépendant ou membre d'une famille, bien des personnes souhaitent vous avoir à leur côtés.

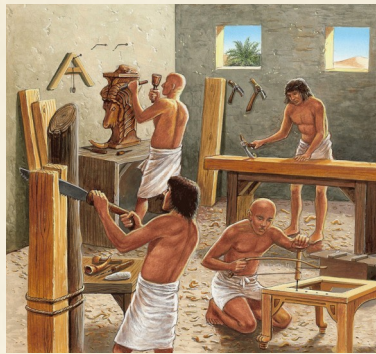
Si vous prenez alchimiste ou herboriste, vous aurez la compétence associée gratuitement. Votre niveau de maîtrise est bien au dessus des simples titulaires de ces compétences. Vous aurez un livret avec les ingrédients et recettes. Il y aura en jeu une zone vous permettant d'exercer votre profession de façon concrète. [Atelier]

Compétences : Contact interne, Alchimie (gratuite pour les concernés), 2 au choix dans : [Connaissance](#), Rituelisme, Encre bénite.

Travail du Bois, de la Pierre et de la Terre [10]

Car une pyramide ou un arc, ce n'est pas quelque chose de simple à faire et à la portée de tous. Bien souvent transmis de générations en générations ou au gré des voyages, travailler de telles matières impliquent de savoir se remettre en question, prendre du recul, afin de donner le meilleur de son art. Contrairement aux autres professions, le travail de ces matières ne se choisit pas par catégorie de métier mais en sélectionnant l'un des matériaux de base suivant :

- Bois : menuisier, sculpteur, carrossier (sarcophages, échafaudages, coffrets, mobilier, objets de la vie quotidienne,... arc en collaboration avec un Cordier, lance avec un fondeur etc...)
- Pierre : sculpteur (statuaire, vaisselle, vases canopes...) ,mineur, lapidaire,...
- Terre : potier (briques de construction, moules pour les métallurgistes, vases, vaisselle, figurines (religieuses, ou jouets) etc... technique de la Faïence)



Votre travail demande précision mais aussi énormément de ressources qui sont difficilement trouvables dans un désert. C'est pour ça que les travailleurs indépendants dans ce domaine sont rares, ou alors ce sont des artisans sans prétention habitués à travailler des matières locales et peu coûteuses. Cela permet souvent de revendre ses oeuvres par le biais d'un commerçant, pour se faire un peu d'argent. Vos clients les plus riches vous fournissent en matière première en fonction de la commande à réaliser. Ils assurent l'acheminement de matériaux rares, ou géographiquement éloignés, jusqu'à vous, pour que vous puissiez exprimer votre art pour eux, et ainsi honorer les dieux. Les Artisans travaillant ses matières ont l'habitude de collaborer parfois avec des scribes ; pour les gravures liées à l'écriture, le dessin ou encore la peinture. Les artisans de la pierre, possédant la compétence "récolte" (dans Connaissances), peuvent extraire, diverses roches et minerais. (détail dans livret).

Vous posséderez un livret dans lequel vous pourrez trouver les informations suivantes : ressources nécessaires à la réalisation de vos oeuvres, en lien avec votre spécialité. De plus vous avez plusieurs contacts chez les marchands, pourquoi pas un partenariat avec une personne de "confiance" pour vendre vos oeuvres ? Où vous dénicher vos matières premières les plus rares ?

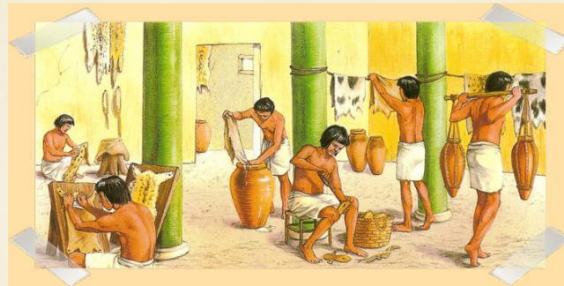
Il y aura en jeu une zone vous permettant d'exercer votre profession de façon concrète. [Atelier]

Compétences : Contacte interne, 2 au choix dans : [Connaissance](#)

Travail du Cuir^[5]

Le cuir est une ressource plutôt rare, au même titre que l'Or, l'ivoire ou l'Encens. Le cuir est utilisé pour les armures ou dans la vie de tous les jours (gaines de miroir, bandages de roues, parchemin de cuir (support d'écriture), ceintures...). 2 métiers se sont développés autour du travail de cette matière :

- Le Tanneur : à un rôle prépondérant dans ce métier, il sait en effet comment dépecer une bête, tout en préservant les propriétés qualitatives de la peau. (Tabliers, Peaux d'ornementation, parchemins...) Le cuir que l'on trouve le plus facilement est la chèvre. Les autres peaux sont plus difficiles à se procurer et requiert d'avoir les bons contacts.
- les Maroquiniers : ils s'occupent des demandes de réparations en tous genres, d'une simple sandale à l'armure d'un garde, ou son bouclier. Les maroquiniers sont respectés, et si un soldat s'attire les foudres de celui-ci, qui sait si son armure va réellement le sauver ?



Vous posséderez un livret dans lequel vous pourrez trouver les informations suivantes : ressources nécessaires à la réalisation de vos oeuvres, en lien avec votre spécialité. De plus vous avez plusieurs contacts chez les marchands, pourquoi pas un partenariat avec une personne de "confiance" pour vendre vos oeuvres ?

Il y aura en jeu une zone vous permettant d'exercer votre profession de façon concrète. [Atelier]

Compétences : Contacte interne, 2 au choix dans : [Connaissance](#)

Fonctionnaire

Scribe [15]

Les scribes sont des personnes présentes partout. Les nobles, l'Empereur, les prêtres, architectes et commerçants ont tous besoin d'un scribe à leurs côtés. Pour noter les informations ou rédiger des contrats en tout genres. Ils sont habituellement des personnes de confiance car ce sont eux qui ont les chiffres, et toutes les informations qu'ils ont écrites sur papier.

Vous posséderez un livret avec des informations sur votre apprentissage mais aussi sur les nombreuses informations que vous avez. Nous vous fournirons des feuilles et crayons.

Compétences : lire et écrire, 1 au choix dans : [Connaissance](#) ; et 1 au choix dans : [Arcane](#) (sauf magie)

Militaire [20]

Ils sont présents pour éviter toute bétise. La plupart des militaires sont sous les ordres directs de la famille de Sergeï In Anthis. Mais ils peuvent appartenir à une autre famille, tout en exécutant les ordres de leurs supérieurs. Coptos est une ville isolée qui a toujours été en proie à des attaques d'Orcs qui pullulent dans la région alentours.

Les militaires présents à la fête sont là pour surveiller, ils savent très bien qu'avec la foule présente, les assassinats, vols et ventes de matériaux douteux vont bon train.

De plus les soldats sont généralement respectés à Coptos. Sans leur présence, les peaux vertes et sauvages auraient depuis longtemps rasé la ville. De plus c'est à eux que les marchands et artisans doivent la vie en dehors de la ville.

Vous aurez plusieurs informations sur la ville, les alentours et certaines personnes.

Compétences : 3 au choix dans : [Connaissance](#)

Haut Fonctionnaire [12]

C'est "grâce" à eux que tout fonctionne. La politique, le fonctionnement de la ville, les temples, la circulation des ressources et la protection des habitants. Les hauts fonctionnaires ont l'œil sur tout et principalement les uns sur les autres. Cherchant la moindre faille à exploiter contre les familles rivales. Ils doivent toujours faire attention à eux et leurs paroles car le peuple les écoute et une bétise n'est jamais pardonnée.

Nous limitons grandement le nombre de hauts fonctionnaires présent dans le Gn. Sachez que si vous souhaitez en incarner un, il vous faudra des efforts de costumes car plus une personne est de haut rang, plus il ou elle possède de bijoux et vêtements richement décorés.

Vous aurez beaucoup d'informations sur les diverses familles, contrats en cours, membres appartenant à votre famille que ce soit par allégeance ou par sang, vos marchands, les projets de votre famille ainsi que ses ressources.

Métiers en exemples : Architecte, Haut-Ingénieur Agricole, Chef de famille (riche ou renommée), Chef Militaire, ... (faites nous vos propositions), Scientifique

Compétences : Contact interne, 2 au choix dans : [Connaissance](#), Divination, Rituelisme, Encre bénite

Habitant Lambda [Illimité]

Vous avez le choix du métier de votre Habitant, tant que ce métier n'est pas cité plus haut. Si jamais une suggestion n'est pas adaptable au Gn nous vous le signalerons.

Un habitant peut très bien avoir des contacts politiques, avoir plus d'importance qu'un marchand, ou faire vendre de temps à autre des objets de sa création, tant que cela reste cohérent avec la profession exercée par votre habitant.

Un PNJ s'inscrivant au Gn sera forcément un habitant Lambda.

Envoyez vos propositions au contact Facebook [Florent Morin] qui transmettra à l'équipe orga afin de valider ou non votre proposition de métier.

Voici quelques idées d'habitant lambda (aucun rôle n'est sexué) :

Embaumeur ; musicien ; danseur ; pêcheur ; explorateur ; astronome ; géographe ; serviteur ; pleureuse ; apprenti d'un artisan ; éleveurs (ânes, chèvres...) ; apiculteur (miel) ; mendiant ; voleur à la tire ; brasseur (alcool) ; peintre (ancien scribe ?) ; chasseurs (collaboration avec les tanneurs ?) ; nourrice ; accoucheuse ; fanatique religieux (caricature d'un illuminé) ; prostitué ; mineur (pierres précieuses ?) ; tavernier ; médecin ; boulanger ; agriculteur ; rebouteux ; etc...

Compétence : 3 au choix dans : [Connaissance](#), divination, Encre Bénite

Les Compétences

Connaissance

Médecine : Vous êtes capable d'effectuer un soin un peu plus élaboré comme la pose d'un bandage, appliquer un onguent, une attelle, recoudre une plaie ouverte ou comment gérer quelqu'un faisant un malaise. Vous pouvez aussi stabiliser quelqu'un en train de perdre la vie (au moins 20 secondes). Vous devrez apporter votre propre matériel de soin, nous ne pourrons pas fournir le matériel à tout le monde.

Chirurgie : Vous êtes capable de soigner des fractures et des blessures graves en allant trifouiller les os et les muscles. Vous pouvez aussi identifier la cause d'un mort. vous n'êtes pas obligé d'avoir médecine pour avoir chirurgie. Vous pourrez effectuer uniquement des soins simples, comme mettre un tissu sur une blessure, assommer celui qui souffre, etc.

Pour des raisons de logique, un membre coupé n'est pas soignable avec des bandages et un coup de ficelle. Vous devrez apporter votre propre matériel de soin, nous ne pourrons pas fournir le matériel à tout le monde.

Herboriste : Vous êtes capable de créer des potions et onguents à base de plantes. vous pourrez venir à l'atelier afin de concocter vos mélanges. Pensez que si vous avez la compétence et non pas le métier, vous n'aurez pas autant de connaissances et de savoir qu'une personne ayant passé sa vie à exercer ce métier. Un livret vous sera remis avec les connaissances que vous possédez cependant vous êtes libre d'innover à vos risques et périls. Une salle sera mise à disposition pour la création de vos décoctions. Cependant, vous pouvez très bien avoir votre propre matériel.

Alchimiste : Vous êtes capable de créer des potion à base de liquides et bien plus élaborées ainsi que d'autres décoctions. vous pourrez venir à l'atelier afin de concocter vos mélanges douteux. Vous aurez un livret détaillant vos connaissances, cependant vous êtes libre d'innover à vos risques et périls. De plus n'hésitez pas à apporter votre propre matériel en plus de celui présent en jeu pour un maximum d'immersion. Pensez que si vous avez la compétence et non pas le métier, vous n'aurez pas autant de connaissances et de savoir qu'une personne ayant passé sa vie à exercer ce métier. Une salle sera mise à disposition pour la création de vos potions.

Cueilleur : Spécialisé dans la récolte des plantes et autres produits divers, vous savez quelle plante cueillir et les précautions à prendre. Un livret vous sera remis avec les connaissances que vous possédez.

Récolteur : Vous êtes capable de repérer les matériaux et minéraux qui sont utiles pour la construction, ainsi que pour les alchimistes ou prêtres. Un livret vous sera remis avec les connaissances que vous possédez.

Lire et écrire : Vous savez lire et écrire la/les langue(s) que vous connaissez.

Linguistique : Vous permet de connaître 1 langue parmi : Antique, khazalid, Goblinoïde, barbare. Lorsque quelqu'un parle une autre langue, il lève la carte associée à la langue.

Contact interne : Vous connaissez des personnes particulières en ville, vous pouvez cibler un type de personne et d'informations, à spécifier dans votre background.

Contact externe : Vous connaissez des personnes particulières hors de la ville ou dans d'autres villes, vous pouvez cibler un type de personne et d'informations, à spécifier dans votre background.

Marché Noir : vous savez à qui vous adresser pour obtenir des produits, matériaux rares voire interdits, ainsi que pour passer des commandes particulières. Que ce soit des services ou du matériel.

Travail dans l'ombre : Vous avez l'habitude d'effectuer de temps à autre des contrats pour certaines personnes. Il y a parfois des signes distinctifs ou des messages codés (décryptable seulement par vous) que vous pourrez retrouver par ci par là.

Magie : Vous pouvez posséder 4 sorts selon le dieu que vous priez et auquel vous êtes rattaché (à spécifier dans votre background). Les sorts sont secrets, leur fonctionnement est dans la page juste en dessous.

Divination : Par le biais d'une demande à un dieu et avec un jeu RP, la personne peut avoir une vision que donnera son dieu, la vision peut être un indice, un présage ou une informations très floue. Vous devez être dans la salle de divination pour en réaliser une.

Ritualisme : Permet de créer et gérer un rituel. Pour réaliser un rituel, c'est à vous de réfléchir à l'incantation, ce que vous souhaitez effectuer, ainsi que les objets et les participants nécessaires. Plus un rituel est complexe, plus vous avez besoin de catalyseurs et/ou aide dans la réalisation de ce dernier.

Voir l'invisible : Vous êtes capable de voir les vents invisibles et les interpréter, un papier vous expliquera ce que vous ressentez, et les esprits (symbolisé par un vêtement bleu/blanc recouvrant totalement).

Encre bénite : Vous permet d'enchanter l'écriture ce qui lui octroie un effet particulier lors de la lecture du parchemin.

Si un parchemin possède un effet dû à l'encre utilisé, il sera marqué tout en haut du parchemin.

Lisez d'abord ce qui est écrit en haut du parchemin et appliquez les effets. Le sort ne s'estompe pas pour autant et peut être appliqué sur la prochaine personne qui lira le papier. Un livret vous sera remis avec les connaissances que vous possédez pour créer un parchemin et le matériel nécessaire.

Cette compétence demande beaucoup de pré-requis tel que « lire et écrire » afin de fonctionner et il n'est pas aussi simple de créer une encre bénite que de lancer un sort.

Lorsque vous écrivez les effets de votre encre, vous devrez mettre avant la description des effets : Requiert la compétence « Lire ».

Attention, un effet imposé par Encre bénite ne peut pas surpasser votre instinct de survie, ni réaliser l'impossible (devenir immortel, insensible ou tuer celui qui lit le parchemin).

il doit s'agir d'un effet simple, et facile à réaliser, comme une hypnose.

Pour finir, un effet d'encre bénite durera **TOUJOURS** 5 minutes maximum, que la durée soit précisée ou non.

Les Compétences Spéciales

Les offrandes : Durant le GN, vous aurez la possibilité de faire des offrandes aux dieux de votre choix pour n'importe quelle raison, réussir des négociations, la bonne santé, de la chance, un beau temps, etc... il se peut qu'après plusieurs offrandes digne de ce nom à un dieu, il vous offre une bénédiction temporaire. Vous aurez plus d'informations dans le livret "Religion".

La Magie :

Vous ne pouvez accéder à la magie que si vous êtes dans le domaine religieux.

Selon le dieu auquel vous êtes rattaché, vous avez accès à 4 sorts que vous pourrez utiliser en jeu.

Lorsque vous lancez un sort, toutes les explications doivent être dans l'incantation.

Afin de comprendre les annonces des sorts, voici une explication :

Selon le sort, vous avez une incantation à effectuer. Il n'y a pas d'incantation propre pour chaque sort, c'est à vous de l'adapter pour qu'elle soit compréhensible pour la personne en face de vous et logique. Les mots que vous employez sont importants, faites donc très attention.

Le matériel utilisé et/ou jeté aidera grandement à la compréhension du sort :

- jeter un projectile pour signifier une boule de lumière ou de feu
- une plume pour signifier un allègement ou le sommeil
- des racines pour une sort d'enchevêtrement
- De l'eau pour soigner ou bénir quelqu'un.

Il y a seulement quelques règles pour lancer un sort.

1 : Vous ne pouvez PAS vous battre, parer de coups ni courir pendant la durée de l'incantation. Considérez que vous êtes en train de vous concentrer pour éviter que la magie ne vous explose à la figure.

2 : L'incantation doit être dite à voix Haute et de manière intelligible. Si votre adversaire ne comprend pas, recommencez, sinon passez à un autre joueur.

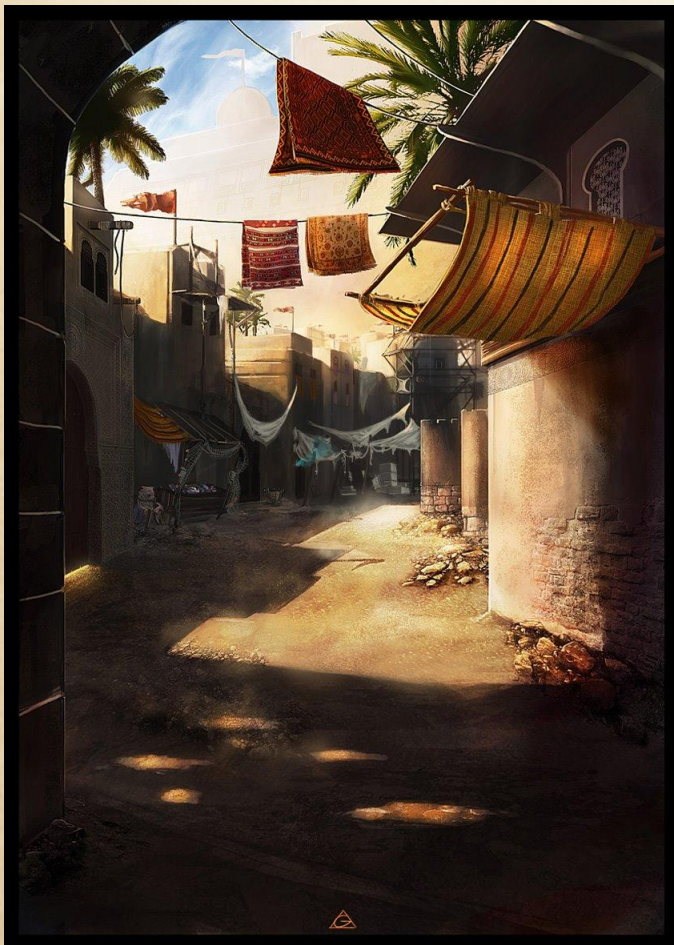
Voici 2 exemples d'annonces de sorts:

En combat, pour le sort d'enchevêtrement

« Par la force de Geheb, que les racines se plient à ma volonté. Par la force de la Terre, (l'adversaire est désigné verbalement et pointé du doigt) que ce malotru soit Enchevêtré au sol »

Pour le sort d'apaisement

Imaginons qu'un groupe de plusieurs marchands est en train de se crier dessus pour un problème de prix. Le joueur entre dans la tente et commence à chanter "Phakth vous entend, mes amis calmez vous, discutons tous ensemble et abaïssons le ton de nos voix, la justice sera rendu et le sang ne coulera pas."



“ Les rues de Coptos sont un festival de couleurs et d'ambiances le jour, mais lugubres et de véritables coupe-gorges la nuit “

Phastet, fille de Sergeï

Et Ensuite

Maintenant que vous avez le métier de votre personnage et sa possible affiliation, il n'y a plus qu'à vous inscrire.

Pour cela, rendez vous sur le site internet www.lesechosdeslimbes.fr

- "Réserver"

- "Les Échos d'un Désert"

- Prenez votre place en choisissant votre famille et votre métier.

Une fois que vous avez pris votre billet, vous recevez quelques heures plus tard un mail avec "Formulaire à télécharger". Il s'agit de votre formulaire PJ ou PNJ à remplir et à nous renvoyer avant le :

- 14 Mars 2022 pour les PJ

- 31 Mars 2022 pour les PNJ

La clôture des inscriptions se fera le 1^{er} Mai 2022.

Tous les formulaires envoyés après cette date ne seront pas traités. C'est à dire que nous ne travaillerons pas votre Background et **SINOUS AVONS LE TEMPS**, nous vous donnerons quelques informations.

De plus si jamais aucun BG n'est envoyé vous serez un habitant lambda et les compétences seront choisies par les orgas. Passé le 1^{er} Mai, vous pourrez toujours vous inscrire jusqu'à 2 semaines avant le GN.

Si jamais vous souhaitez créer un groupe de joueurs entre vous, symbolisé par une sous famille au service d'une des 4 familles, il n'y a aucun problème. Cependant, nous limitons à 15 personnes les membres d'une sous famille.

Pour les autres Background envoyés à temps, nous travaillerons chaque histoire, ajoutant des informations, choses vécues, interactions avec d'autres personnages sans changer ce que vous avez envie de jouer. Et cela que se soit pour un PJ ou un PNJ.

A très bientôt, que Ptra vous garde