

Les femmes dans Brume

Chacune sait que les femmes des havreterres sont les favorites de la Déesse, qui leur a accordé de nombreux dons.

Partout, elles sont donc tenues en grande estime et en grand respect par les hommes des havreterres.

D'ailleurs tous les textes écrits dans le monde de Brume ne sont-ils pas rédigés au féminin ? Ne dit-on pas "elle y a", ne parle-t-on pas "des saphiraises" ou "des ferroises" ?

Les mestries

On appelle mestrie toutes les corporations et confréries du monde de Brume. Certaines sont très anciennes et mystérieuses, d'autres sont de simples congrégations de métier. Elles ont toutes en commun d'enseigner à leurs membres des techniques inconnues des autres havraines. En échange, celles-ci sont tenues de se conformer à certaines règles de conduite précises, et à adopter une philosophie et un mode de vie lié aux idéaux ou à l'activité de leur mestrie.

Les lignages

Certaines familles du monde de Brume semblent transmettre à leurs membres des dons hors du commun dans certains domaines : politique, religieux, guerrier...

Mais ce n'est un secret pour personne que les membres de ces puissants lignages sont aussi très marqués par leur hérédité.

C'est un peu comme si le sang qui coulait dans leurs veines avait une vie propre, et des exigences bien particulières.



Souvenirs cruels...

Mettrais-tu en doute mon aventure ? Crois-tu ma coupe déjà vide et ma tête brûlée par le vin ? Laisse-moi alors te répéter, ma soeur, comment j'échappais à la vigilance de mes geôlières silencieuses. Ayant ramassé sur le sol une solide pointe de métal à l'heure de la promenade, j'en décrochais mes chaînes sitôt nos gardiennes éloignées. Je me glissais en ombre au coeur des couloirs glacés, et rejoignais la haute muraille en évitant les patronilles. M'agrippant aux arêtes de pierres dans les ténèbres d'une lune morte, j'escaladais non sans mal la paroi pour bientôt retrouver ma liberté. Loin de tout mais comme protégé des Brumes, je rejoignais un chemin sûr pour vous retrouver après bien des jours de route. Vois-tu ma soeur, jamais je ne retournerai en ce lieu perdu et immense, froid comme la nuit. Non que je craigne d'y retrouver mes anciennes tortionnaires, mais les entrailles de ces remparts laissent trop entendre d'angoissantes litanies...

Chant de pierre



Clepsydre vous propose une aventure dans le monde de Brume les 13 et 14 juin 2008

Le monde de Brume - *primitif et féroce...*

Primitif, parce que les fragiles civilisations des havreterres ont plus à voir avec les Aztèques ou les Hittites qu'avec un moyen âge fantastique peuplé de rois conquérants et de magies tout puissants.

Féroce, parce que les havraines doivent mener une lutte de tous les instants pour simplement tenter de survivre.

Elle y a les hurlants, peuples nomades proches de la nature et hostiles à la civilisation, qui leur mènent une guerre impitoyable.

Elle y a aussi la brume et ses créatures, envoyées par le Dieu Créateur pour détruire à jamais les gens des havreterres, coupables de s'être rebellés contre sa volonté.

Elle y a enfin les autres havreterres, car si la brume est l'ennemi commun, l'entente est cependant totalement exclue. Les cultures de chacune sont par trop antagonistes. Et puis, la Prophétie est claire : une seule des havreterres parviendra à survivre et à triompher de la brume, et elle ne le pourra qu'en abattant ses soeurs.

Les Voyagentes (archétypes)

Le peuple des havreterres est composé pour l'essentiel de paysannes, et même les artisanes y sont rares et honorées.

Mais le monde de Brume a aussi vu naître des groupes de personnes douées d'aptitudes très particulières. Dépositaires de nombreux secrets et talents nécessaires à la survie de leur havreterre, ce sont elles qui sont envoyées affronter le très redoutable Extérieur.

On les appelle les voyagentes...



Les ciliennes

Quelques personnes, inspirées par les déesses, ont le pouvoir de vue étrange. Elles peuvent lire dans l'avenir, mais aussi dans le coeur des gens. Certaines s'en servent comme d'une arme redoutable pour défendre la cause de leur déesse, et sont craintes par toutes celles qui n'ont pas le coeur pur. D'autres sont de saintes personnes touchées par la grâce divine. Mais pour quelques-unes, ce don est la source de grands tourments qui les poussent inexorablement vers la folie.

(Précisez le type qui vous convient le mieux, ou imaginez-en un nouveau)

Les déanes

Les déanes sont les servantes dévouées des déesses. Elles sont les personnes les plus puissantes et les plus respectées de leur havreterre, car en elles réside un peu de la force qui a jadis fondé les havres et repoussé la brume. Plus encore que leurs compatriotes, elles mènent une lutte sans pitié contre les autres havreterres pour les anéantir, et démontrer ainsi la suprématie de la voie tracée par leur déesse.



Les étranges

Parfois, certaines havraines reçoivent le don de création, parcelle infime de celui que le Dieu Rebelle vola jadis au Créateur. Ce don, appelé art étrange, leur permet d'affecter le monde autour d'elles par l'entremise de sorts. L'art étrange a des effets brefs, et s'exerce principalement lors des combats. La plupart de ses adeptes sont fascinées par leur art et s'intègrent peu dans les sociétés des havreterres. Elles préfèrent s'entourer de mystère, irritant fortement les autres havraines par leur comportement souvent irrationnel et individualiste.

Car la Prophétie est formelle : à la fin, elle n'en restera qu'une...

Si les déesses et dieux sont tous soeurs et frères, elles n'en sont pas moins rivales. Chacune incarne en effet une voie sur le chemin de la civilisation, et elle est écrite qu'une seule de ces voies parviendra à la victoire des havraines sur le terrible Extérieur.

Chaque havraïne a foi en sa déesse ou en son dieu : elle sera l'Elue, et elle est prête à l'aider de son mieux pour qu'à la fin des temps, elle l'emporte sur ses frères et soeurs.



Les brumeuses

Les brumeuses sont les seules habitantes des havreterres à pouvoir se risquer dans le monde extérieur avec quelques chances d'en revenir vivantes. Habituees à ne compter que sur elles-mêmes pour faire face aux dangers de la brume, ce sont des traqueuses habiles et discrètes et des voyageuses infatigables qui maintiennent les liens entre les havreterres.

Les roquelines

La nature regorge de pouvoirs inaccessibles aux havraines. Pour aider ses sujettes, les déesses ont confié à certaines de celles-ci, les roquelines, le don d'utiliser les pierres étranges. Les pierres permettent de soigner le corps et l'âme des fidèles, mais aussi de lutter contre la brume et ses créatures.

Les astucieuses

La force pure n'est pas toujours le meilleur moyen d'aboutir à ses desseins. Les astucieuses préfèrent utiliser des moyens détournés pour obtenir ce qu'elles désirent. Débrouillardes et efficaces, elles ont souvent recours à la ruse, à l'espionnage, au marchandage, à la dissimulation, aux attaques en traître, voire au vol, mais elles arrivent toujours à leurs fins.

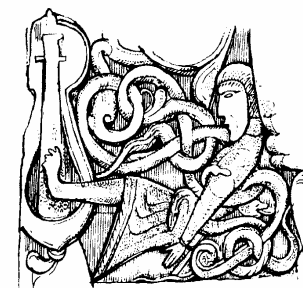
Les ferroises

Le terme ferroise regroupe sous le même nom toutes les havraines qui ont choisi le métier des armes. Chaque havreterre a sa propre tradition guerrière et ses armes favorites, mais les armements lourds sont très rares.

(La havreterre détermine en grande partie l'armement, mais précisez néanmoins les équipements dont vous ne voulez absolument pas, notamment les armes de jet : arc, sarbacane... ou les armures)

Les sages

Amatrices de grimoires, les sages passent leur existence à s'instruire, à collecter contes et légendes, histoires et chroniques. Véritables puits de savoir, leur conseil est toujours hautement prisé. Qu'elle s'agisse de déchiffrer une énigme, d'exhumer ou d'utiliser un vieux et puissant rituel oublié, de communiquer avec les hurlants ou de retrouver un artefact disparu, on peut toujours compter sur elles...



Remplir la fiche

Même si vous avez déjà joué avec nous, remplissez la fiche ci-jointe clairement et avec soin, surtout en ce qui concerne vos coordonnées. Indiquez une adresse e-mail régulièrement consultée, car l'essentiel de la transmission des informations pour le GN se fera par mail.

Attention, les questions qui vous sont posées pour déterminer votre rôle auront un impact direct sur le jeu. **Ne négligez pas non plus le deuxième choix de personnage qui vous est demandé :** suivant les contraintes du scénario et les inscriptions reçues avant la vôtre, il est possible que nous vous proposons plutôt ce second personnage.

Monstres et PNJ

Si vous désirez jouer un personnage d'ambiance, qu'il soit orienté « combat » ou « ambiance », merci de contacter au préalable la personne responsable des inscriptions, afin de voir avec elle les possibilités offertes pour ce GN.

Infos et forum

www.clepsydre.org

Où, quand, comment ?

Ce jeu de rôle en grandeur nature se déroulera du vendredi 13 juin 2008 vers 21h (arrivée sur le lieu du jeu, début prévu vers 23h) jusqu'au samedi 14 juin dans la nuit, dans un fort situé à 1h30 de Paris.

Le jeu se prolongera assez tard dans la nuit du vendredi au samedi, mais des dispositions seront prises afin que les joueurs qui le souhaitent puissent se reposer au calme. Le jeu reprendra dans le courant de la matinée du samedi.

Les frais de participation sont de **55 euros** pour tous. Le prix de ce GN se justifie par le coût élevé de la location du fort de Condé. L'endroit est exceptionnel, vous allez l'adorer !

Ce tarif inclut l'adhésion comme membre de Clepsydre pour l'année civile en cours, et une assurance individuelle accident pour la durée du GN. Les chèques sont à rédiger à l'ordre de Clepsydre (un chèque par participant, c'est plus pratique en cas de désistement !).

Cette somme comprend une collation le vendredi soir, les repas du samedi, le petit déjeuner du dimanche, ainsi que la fourniture du matériel nécessaire au jeu, à l'exception du déguisement. Le transport jusqu'au terrain de jeu est à la charge des participants, ainsi que le couchage.

Inscription

Retour de la fiche et renseignements :

**Mme Valérie
Ambiehl – Faucour
11 rue Jacques Decour
78210
St-Cyr l'Ecole**

Pour toute question : gbrume@clepsydre.org ou 06.60.97.87.03 (avant 22h).

La date limite de retour est fixée au 28 mars 2008.

Nombre de places limité : inscrivez vous dès que possible.

Encore plus d'ambiance !

Une des ambitions de Brume est la recherche d'une ambiance forte et prenante. C'est pour cela que la description du monde fait la part belle aux textes d'ambiance, que sur le jeu, nous essayons de réduire au maximum les moments plus ou moins "hors jeu" : les repas, le couchage, les entrées de jeu... Plus encore, nous essayons au contraire de faire en sorte que ces moments participent à l'ambiance du GN.

Pour ce GN, le couchage se fera « en jeu », à l'intérieur du fort. Nous vous demandons d'apporter en plus de votre matériel de couchage (duvets, tapis de sol...) de grands pans de toile neutre pour les dissimuler au mieux dans la journée.

Les havreterres

Les havreterres sont un peu les nations de Brume, même si elles ne comptent chacune que quelques milliers d'âmes. Elles sont au nombre de neuf, depuis la mort de Braise, mais l'on raconte qu'elle en existait d'autres jadis, qui ont été détruites par les hurlants.

Chacune des havreterres, isolée des autres par les terribles dangers de l'Extérieur, a développé une culture très spécifique, et est sans cesse en lutte contre ses voisines pour le contrôle des maigres territoires épargnés par la brume.



Masque

Terre sauvage et rude, faite de pics escarpés isolés par des maquis impénétrables, Masque est constamment secouée par de violents tremblements de terre. L'existence y est brève, la mort omniprésente. Peut-être est-ce pour cela que pour une masqua, la vie doit être superbe et spectaculaire, ou ne doit pas être... Masque est le pays des plus folles oeuvres d'art, des exploits impossibles, des caprices les plus fous. Mais cette folie est parfois dangereuse, et Masque est aussi une havreterre agressive, crainte pour la témérité et l'habileté de ses guerrières

Saphir

Les saphiraises vivent dans un désert aride et brûlant. Dans cet environnement hostile, elles sont devenues des expertes des arts de la survie. Elles vivent en clans nomades aux allégeances complexes et souvent en rivalité entre eux. Leur caractère est à l'image de leur terre : fier et austère, et les étrangères sont souvent rebutées par ces gens qui ne leur adressent presque jamais la parole. Mais leur désert regorge de gemmes et de précieux épices...

Orme

Arbres éternels, chemins serpentant sous les frondaisons, la visiteuse qui entre dans un havre d'Orme ne voit d'abord guère de différence avec l'Extérieur. Mais ici, la nature semble s'être alliée avec la Déesse et sa fille Orme. Naturelles, les ormiennes le sont aussi, directes et simples, ignorant l'artifice, brutales même. On se demande d'où viennent toutes ces histoires, tous ces hauts faits dont les récits semblent faire leurs délices. Néanmoins, certaines de leurs coutumes ne lassent pas d'inquiéter celles qui les ont côtoyées chez elles.

Combe

Nichée au creux d'une vallée fertile, Combe est une simple communauté de villageoises pacifiques, aimant la vie, le confort et la bonne chair. Mais un mystère plane sur cette havreterre : pourquoi la Brume ou les hurlants n'ont-ils pas anéanti depuis longtemps une terre si mal protégée ? Et pourquoi les voyageuses ont-elles tant de mal à trouver les havres de Combe, comme si la nature elle-même s'évertuait à les cacher ?



Vipère

Cachée au coeur des marais, Vipère est la plus jeune des havreterres. Son milieu naturel est très hostile et est le plus grand danger auquel les serpentes ont à faire face, car les brumes y sont étonnamment rares. On ne sait que peu de choses de Vipère, excepté qu'elle n'y a pas de loi en son sein, si ce n'est celle de la liberté. On y trouve ainsi toutes les renégates bannies de Brume, mais aussi nombre de pionnières éprises de liberté, prêtes à forger un nouveau monde.

Rive

Rive est une terre saturée d'eau, où les maisons sont bâties sur pilotis. Le pays est pauvre, aussi les affables rivaines sont-elles devenues des voyageuses et des marchandes aventureuses. Leurs convois de barques à fond plat sont les seuls à braver régulièrement les dangers de l'Extérieur. Mais le commerce profite surtout aux grandes Compagnies, et Rive compte plus de petits commis ambitieux que de riches marchandes. Rive a perdu la Guerre des Déesses et est désormais sous la protection de Dôme. Toujours autonome cependant, elle cherche d'autres voies pour diffuser ses valeurs et défendre ses fidèles dans le monde de Brume.

Nuée

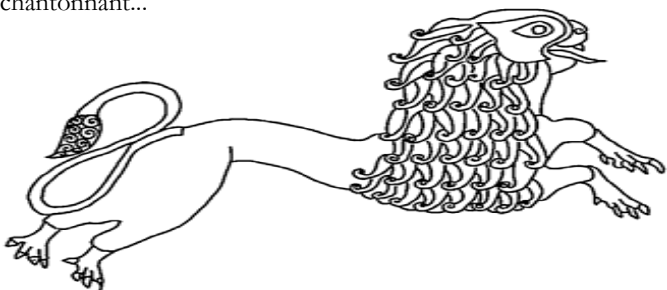
Nuée est une immense steppe balayée par les vents. Les nuanes sont des nomades, excellentes cavalières, sans cesse en mouvement sur leur immense territoire que la brume recouvre et découvre comme des marées. Les nuanes elles-mêmes sont aussi insaisissables que le vent : en elles se mêlent l'enfant naïf, la chasseresse impitoyable et la sage mystique. Sans parler de leur si bizarre façon de parler en chantonnant...

Dôme

Dôme dresse ses massives constructions de pierre le long d'une large vallée fertile ensermée entre des plateaux désertiques. Réputées pour leur intransigeance, leur sauvagerie et leur cruauté, les doméliennes sont constamment en guerre contre les hordes de hurlants qui vivent au sud du monde connu. Mais malgré les lourdes pertes qu'elles subissent, les cohortes aguerries de Dôme constituent une puissance qui fait peur...

Cîme

Terres balayées par la neige, montagnes aux glaciers bleutés et hauts plateaux forment le lot quotidien des cîméennes. Seule la Déesse et Cîme comptent pour ces havraines toujours joyeuses. Haïes par toutes, elles vivent du tribut versé par les autres havreterres. Peuple mystique souvent mécompris, leurs moeurs sont étranges et surprenantes pour l'étrangère qui traverse leur pays. Leurs malédictions sont redoutées de toutes les autres havreterres.



Spécificités

Toutes les havreterres pourront être jouées sur ce GN. Pour des raisons scénaristiques, nous nous efforçons d'assurer un équilibre dans leur représentation sur le jeu. **Merci d'accorder une attention toute particulière à votre second choix de personnage**, qui sera éventuellement retenu afin de renforcer une havreterre sous-représentée.

Saphir

Le jeu se déroulera dans un havre contrôlé par les Saphraïses. Des places seront réservées aux joueuses désireuses d'incarner une fille ou un fils de Saphir. Une occasion idéale de découvrir cette havreterre dans les meilleures conditions possibles.

Rive.

Bien qu'exclus désormais de la Guerre des Déesses, les anciens personnages de Rive seront pleinement rejouables sur ce GN et sur les suivants. De même, elle est tout à fait possible, de créer de nouveaux personnages de Rive. Le jeu des joueurs Rivains sera sur ce GN tout aussi riche que celui des autres havreterres.

Vêtements

Les **combais** portent la tombeline, un habit découpé en longs pans tombants, décoré de motifs celtiques et retenu par une large ceinture en tissu.

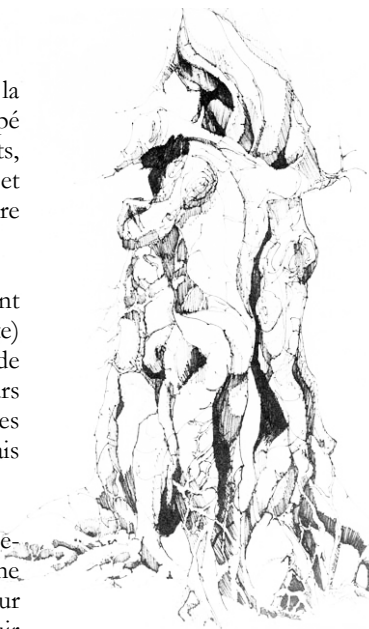
Les **doméliennes** portent la gané (sorte de cape courte) sur l'épaule et des bandes de tissus croisées sur leurs chausses. Elles aiment les ornements de pierre mais évitent le métal.

Les **nuanes** ont les cheveux longs, et portent une pièce de vêtement de couleur vive sur des habits de cuir bruns aux manches amples ornées de franges ou de rubans.

Les habits des **ormiennes** sont simples, en cuir ou en fourrure. Elles affectionnent les bijoux réalisés dans des essences de bois précieux.

Les **rivaines** sont vêtues de tuniques et de pantalons de toile grossière : seules quelques riches marchandes ont des habits de lourde étoffe, ornés de larges galons. Mais toutes portent un couvre-chef, aux formes les plus diverses.

Les **saphraïses** portent des vêtements de toile simples, couleur de roche ou de sable, munis d'une capuche. Quelques gemmes décorent leurs habits.



Les **serpentes** portent de hautes bottes de cuir, leurs cheveux sont noués par un foulard ou ornés d'un bandeau. Leurs habits sont doublés de cuir ou de fourrure aux épaules.

Les habits des **masquas** sont luxueux, de coupe fantaisiste, noirs avec 2 autres couleurs vives. Elles aiment les bijoux et portent toutes une boucle d'oreille. Elles s'ornent le visage d'arabesques ou de masques de couleur réalisés avec art.

Les **cîméennes** portent des vêtements chauds et bordés de fourrure. Leurs cheveux sont décolorés ou teints en blanc ou en bleu.

Faites le bon choix !

Les **nuanes** sont déroutantes, paradoxales, et un peu mystiques.

Les **saphraïses** sont efficaces, fières et peu loquaces avec les étrangers.

Les **doméliennes** sont cruelles, intransigeantes, fanatiques.

Les **combais** sont de bonnes vivantes, expansives mais madrées.

Les **cîméennes** sont souriantes, hypocrites et mystiques.

Les **ormiennes** sont solidaires, directes, et elles aiment courir.

Les **masquas** sont des esthètes raffinées, décadentes et insaisissables.

Les **serpentes** sont des pionnières rebelles n'aimant ni l'ordre ni la loi.

Les **rivaines** sont simples, aimables et toujours indispensables.

Question de caractère...

Répondez aux questions suivantes par un chiffre :

- 1 = pas du tout,
- 2 = normalement,
- 3 = beaucoup.

Attention, aucune de ces questions n'est gratuite, et elles auront une répercussion directe sur le jeu... Alors, votre personnage :

- Aime-t-il l'argent et la richesse ?
- Est-il pieux ?
- Est-il loyal envers sa cause, ses amis ?

Choisissez dans la liste ci-dessous les attitudes et les sentiments les plus représentatifs de votre personnage :

- Ambition Droiture
- Amour Amitié
- Idealisme Fanatisme
- Sans scrupule Haine
- Esthétisme Orgueil
- Courage Susceptible
- Folie Générosité
- Cruauté Blasphème
- Malédiction Serment

Autre (précisez) :

N'hésitez pas à nous apporter des précisions (notamment sur votre vision de l'archétype choisi) ou des idées concernant ce premier personnage sur papier libre.

Votre deuxième choix

Rejouer un personnage.
Nom, havreterre, archétype :

Jouer un personnage d'ambiance, orienté :

- Ambiance
- Combat

Jouer un nouveau personnage.

Havreterre et archétype :

Un effort de costume ?

- Oui Non

Des contraintes de jeu ?

- Oui Non

Un rang social élevé ?

- Oui Non

Politique et diplomatie ?

- Oui Non

Aime-t-il l'argent et la richesse ?

Est-il pieux ?

Est-il loyal envers sa cause, ses amis ?

Les attitudes et les sentiments les plus représentatifs du caractère de votre personnage :

Vos compagnons...

Il n'y a pas "d'équipes" de joueurs dans Brume, mais vous pouvez indiquer ici les noms de 1 ou 2 personnes (**maximum**) avec lesquelles vous aimeriez jouer.

Attention, vous devez avoir choisi la même havreterre pour vos 2 choix de personnage (**les listes chaînées ne seront pas acceptées...**).

En cas d'incohérence, le choix de la havreterre prime sur celui des compagnons de jeu, afin de garantir l'équilibre des forces en présence.



Date et signature :

Voilà, c'est terminé ! Les modalités d'envoi et de participation aux frais sont détaillées page VIII. A bientôt !

Fiche d'inscription

Nom et prénom :

Rue :

Code postal, ville :

Votre adresse a-t-elle changé récemment ?

Téléphone :

E-mail :

(merci d'envoyer un mail à partir de cette adresse, pour la confirmer, gnbrume@clepsydre.org)

Date de naissance :

Taille et poids :

Gaucher ou droitier ?

Conformément à la loi Informatique et Liberté, la réponse à ces questions est facultative, et vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.

Photo

(seulement si vous ne nous en avez jamais envoyée pour Brume)

Quel joueur êtes-vous ?

Tout le monde ne recherche pas les mêmes choses dans un grandeur nature ! Les questions qui suivent nous permettront de mieux vous connaître et de **vous proposer un rôle plus adapté à vos goûts**.

A combien de jeux de rôles grandeur nature avez-vous participé (environ) ?

Avez-vous déjà joué avec Clepsydre ? (si oui, quel était le nom de votre dernier GN Clepsydre ?)

Que pensez-vous des mises en scène préparées à l'avance ?

Rien ne vaut les situations de jeu spontanées.

C'est toujours un "plus" apporté au plaisir de jouer.

Elles sont indispensables.

Est-ce que vous préférez plutôt :

Les histoires épiques et héroïques, avec de l'action et du spectacle.

Les ambiances d'enquête ou de diplomatie, avec des tractations secrètes et des coups tordus.

Autre :

Etes-vous plutôt "jeu" ou plutôt "rôle" ?

Plutôt jeu : Ce qui m'intéresse le plus en GN, c'est d'essayer de réussir le scénario. Le role-play est bien sûr indispensable, mais il m'arrive parfois de le relâcher un peu pour atteindre les objectifs fixés à mon personnage.

Plutôt rôle : Ce qui m'intéresse le plus en GN, c'est de vivre à fond une histoire riche en occasions de jouer mon personnage, d'assister ou de participer à des situations de jeu riches en tension dramatique, en émotions. Je n'aime pas avoir à sacrifier mon rôle à la réussite de ma quête.

Autorisation parentale pour les mineurs

NB : Nous n'acceptons que les mineurs de **plus de 16 ans**. Nous contacter pour les autres cas.

Je soussigné(e) autorise mon fils / ma fille à participer au jeu de rôle en grandeur nature organisé par l'association Clepsydre les 13 et 14 juin 2008.

Date et signature :

Qu'êtes-vous prêt à faire (et à ne pas faire) en GN ?

O Le GN est d'abord pour moi une occasion de m'amuser avec des amis : je suis prêt à jouer mon personnage, à essayer d'atteindre mes objectifs, mais je ne suis pas un jusqu'au-boutiste, et ne suis pas prêt à faire des choses trop difficiles et/ou impliquantes (chanter, faire des efforts physiques intenses, jouer des émotions fortes, un rôle très contraignant...).

O Le GN est pour moi l'occasion de faire des choses que je ne fais jamais dans la vie de tous les jours, et je suis prêt à faire de mon mieux si on me demande des choses un peu difficiles et/ou impliquantes, à condition que ce soit ponctuel.

O Je suis un joueur assez exigeant, à la recherche de sensations nouvelles (bien sûr en restant dans la limite de la sécurité et du respect des participants) et de situations intenses : role-play intensif et permanent, ambiance très prenante, ou encore situations très impliquantes, quitte à être un peu bousculé dans mes habitudes...

En ce qui concerne ce que votre personnage aura à faire sur le jeu :

O Vous préférez avoir un **scénario assez "cadre"**, qui guidera vos pas et dans lequel vous aurez toujours quelque chose à faire.

O Même s'il vous demande un plus grand effort d'intégration au jeu, vous préférez un scénario qui vous donne **quelques objectifs** et lignes d'action, mais qui ensuite vous laisse assez libre de votre action sur le jeu.

O Vous n'aimez pas trop avoir des objectifs et une ligne d'action fixés à l'avance : vous préférez pouvoir **choisir vous-même** sur le jeu à la fois vos objectifs et vos actions, en fonction des motivations de votre personnage, des rencontres que vous ferez...

Vous préférez plutôt :

O Avoir un scénario assez **personnalisé** pour votre groupe, quitte éventuellement à évoluer un peu à part de l'histoire centrale du GN.

O Evoluer dans le cadre de **l'histoire centrale** du scénario, quitte à avoir une quête plus classique et moins personnelle.

Vous aimez mieux :

O Jouer dans un **groupe** et ne pas trop avoir à le quitter.

O Jouer le plus souvent en **individuel**.

Un GN est lourd à mettre en place, et tous les bras possibles sont les bienvenus. Seriez-vous disponible pour nous aider à (dés)installer les décors ?

O Le vendredi matin / après-midi

O Le dimanche matin / après-midi

Un GN réussi, pour vous, c'est quoi ?

Votre personnage

Nous vous demandons de nous faire deux propositions. Comme un trop grand déséquilibre entre les havreterres est très préjudiciable au plaisir du jeu, **nous n'hésiterons pas à utiliser votre deuxième choix** pour limiter les effectifs de certaines havreterres trop demandées : remplissez donc ce deuxième choix très sérieusement.



Votre premier choix :

O Je souhaite rejouer un personnage existant.

O Je souhaite jouer un personnage d'ambiance

O Je souhaite jouer un nouveau personnage.

Si vous souhaitez rejouer un personnage existant, indiquez ici son nom, sa havreterre, son archétype, et son dernier GN :

Si vous souhaitez jouer un **personnage d'ambiance**, indiquez vos préférences :

O Plutôt ambiance

O Plutôt combat

Un organisateur vous contactera pour vous proposer un rôle. N'oubliez pas de nous proposer un deuxième choix de personnage joueur.

Si vous souhaitez jouer un **nouveau personnage**,

Quelle est sa havreterre d'origine ? Et son archétype ?

O Cîme O Astucieuse

O Combe O Brumeuse

O Dôme O Cilienne

O Masque O Déane

O Nuée O Etrangé

O Orme O Ferroise

O Rive* O Roqueline

O Saphir* O Sage

O Vipère

Etes-vous prêt à consentir un important effort de costume ?

O Oui O Non

Et à accepter d'importantes contraintes sur votre façon de jouer votre personnage et sur son comportement durant le jeu ?

O Oui O Non

Souhaitez-vous que votre personnage possède un rang social élevé ? Attention, cela peut vous conduire à assumer la direction d'un petit groupe.

O Oui O Non

Et éventuellement à avoir d'importantes attributions politiques et diplomatiques durant le jeu... Cela vous intéresse-t-il ?

O Oui O Non

Souhaitez-vous appartenir à un lignage (voir encadré sur ce sujet) :

O Oui O Non

Souhaitez-vous appartenir à une mestrie (voir encadré sur ce sujet) et laquelle (si vous avez une idée) :

O Oui O Non

Mestrie :

Avant de choisir votre havreterre, **avez-vous bien lu "Faites le bon choix !"** (dans la présentation des havreterres) ? Ne choisissez pas une havreterre dont vous n'aimez pas l'état d'esprit, vous risqueriez de moins vous amuser sur le jeu !

En outre, tous les archétypes offrent autant de possibilités de jeu en GN. Alors n'hésitez pas à sortir des sentiers battus ! (sage, cilienne...)

