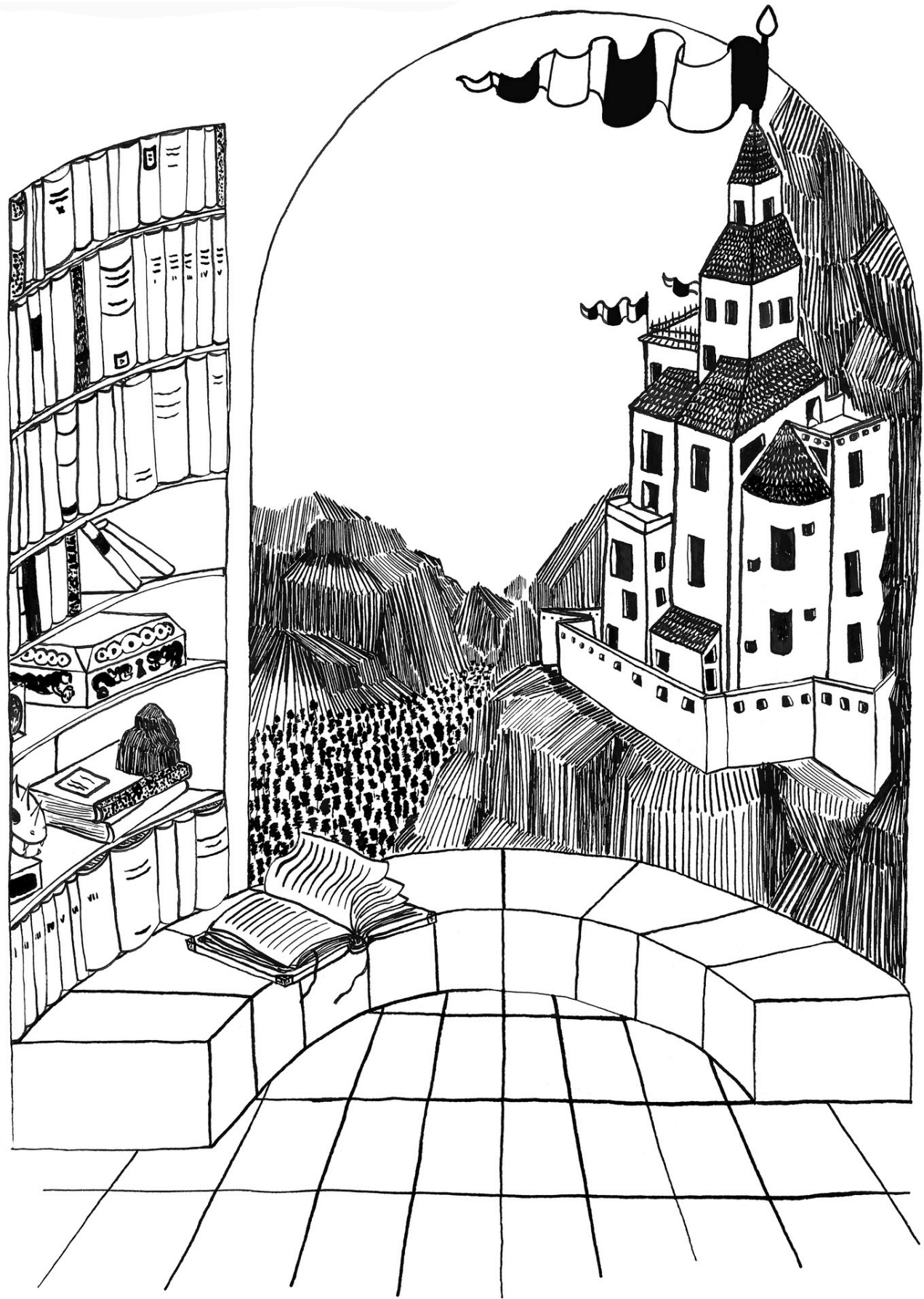


FIRST EDITION
ADVENTURE GAME

VOUIVRE



Laura Tompkins

Vouivre - Fiche joueur

Table des Matières

Table des Matières.....	1
Introduction.....	1
Le livre de la vérité.....	1
Les Brumes.....	1
Société.....	2
Tableau des origines.....	2
Factions.....	3
Géographie et Politique.....	4
Mécanisme de Jeu.....	5

Introduction

Cette fiche est à destination des joueurs. Elle présente le monde de Vouivre d'une manière générale. Le maître du jeu trouvera dans la **fiche du maître** plus de détails. C'est un univers médiéval fantastique à l'ambiance dark-fantasy et post-apocalyptique. Le monde s'inspire de la saga de Glenn Cook, de l'univers de G.R.R Martins, des écrits de Lovecraft, ainsi que du module "Red Tide" de Kevin Crawford tout en conservant l'esprit de Gary Gygax et Dave Anderson. Bonne lecture !

Le livre de la vérité

*Dans les temps qui précèdent toute mémoire, l'éther n'était point encore matière. Le vide s'étendait en silence, et l'obscurité régnait sans rival. Alors, dans leur sagesse infinie, les Architectes immortels se levèrent et façonnèrent le monde. Comme un **grand Arbre**, ils dressèrent sa forme, et sur ses branches, ils déposèrent des disques. Sur ces disques, ils usèrent de l'éther pour invoquer les quatre piliers du monde : **l'eau, l'air, le feu, et la terre**. Ils les mêlèrent, et en naquirent les mers et les océans, les plaines et les déserts, les vallées et les montagnes.*

*Et les Architectes observèrent leur œuvre, mais elle était vide à leurs yeux. Alors, ils combinèrent à nouveau ces éléments, et peuplèrent le monde de créatures multiples et diverses, à plumes et à nageoires, à écailles et à pattes. Et encore, malgré ce spectacle de vie foisonnante, les Architectes ressentirent un manque profond. Comment pouvaient-ils se reconnaître dans cette création ? Ainsi, ils soufflèrent en certains corps un don mystérieux qui leur appartenait seul : la pensée. Et c'est ainsi que naquirent les hommes, les elfes, les nains, et les petites-gens, ainsi que toutes les créatures douées de parole. **Et le Premier Âge s'accomplit.***

*Parmi toutes les créatures façonnées par les Architectes, il en était une au-dessus des autres, d'une majesté incomparable. Elle était faite de feu et de vent, ses ailes embrasaient le ciel et ses écailles brillaient de mille feux. Elle était la maîtresse des dragons : c'était la **Vouivre**. Tant elle était belle et sage, les Architectes nommèrent le monde en son honneur. Et la Vouivre, douée de discernement, révéla aux créatures pensantes le secret des Architectes immortels. Alors, les êtres doués de pensée élevèrent leurs voix en prières vers les cieux, et de leurs supplications naquit la **magie divine**. **Et le Deuxième Âge prit fin.***

Mais la Vouivre n'avait pas encore achevé son œuvre. Elle enseigna aux créatures pensantes le contrôle de l'éther, leur

*apprenant à le plier à leur volonté. Ainsi naquit la **magie profane**. Une grande civilisation s'éleva, qui unifia le monde de Vouivre, chevauchant les dragons, et inscrivant l'histoire dans la pierre et le parchemin. C'était l'**Âge d'Or**, et il rayonna sur tout ce qui vivait.*

*Cependant, parmi les Architectes, il en était un qui se détourna de son serment sacré. Car les Architectes immortels avaient promis de ne point intervenir, de laisser le monde croître librement. Mais celui-ci, nommé **le Parjure**, rompit son serment. Il insuffla dans les cœurs des êtres pensants, jusqu'alors purs et loyaux, une ombre de chaos et de malice. Ce fut l'**Alignement**, et il corrompit l'âme des peuples. L'Empire des Chevaucheurs de Dragons chancela et s'effondra dans le tumulte. Le Parjure descendit sur le monde, et avec lui vinrent ses douze apôtres, qui semèrent la ruine et l'esclavage. C'est ainsi que l'**Âge de la Destruction** se déclencha.*

*Mais la Vouivre, dans sa majesté et sa justice, ne détourna point les yeux du monde déchu. Elle s'éleva contre le Parjure, affrontant ses apôtres en bataille. Dans un ultime sacrifice, elle dispersa les corps impies des douze et enferma le Parjure sous les racines profondes de l'Arbre-monde. Ce grand acte, par lequel la Vouivre scella son destin, sauva le monde mais lui coûta la vie. **Ainsi s'acheva l'Âge des Cendres.***

*Alors, les peuples devaient se relever, et les civilisations renaître. Mais les brumes, pourpres et funestes, s'élevèrent du sol et recouvrirent les terres. Nul ne sait d'où elles vinrent ni pourquoi elles se levèrent. Certains murmuraient que c'était l'œuvre du Parjure, d'autres y voyaient la colère des Architectes. Mais aucune voix ne détint la vérité. Et c'est ainsi que commença l'**Âge des Brumes**.*

Les Brumes

Cela fait 300 ans que les premières brumes ont recouvert le continent de Vouivre. L'origine de ces brumes est, encore à ce jour, inconnue. Quelques hypothèses perdurent : phénomène météorologique magique, punition divine, puissant sortilège maléfique.

L'**Église des Architectes Immortelles** est l'unique religion du continent. Certain.es adeptes de cette Eglise ont prouvé par leurs "*miracles*" (survivre à la brume, repousser la brume...) l'existence des Architectes Immortelles. Ces adeptes furent canonisés au rang de "*Saint.es*". Le peuple a adapté ses croyances aux révélations, afin, évidemment, de se protéger autant que possible des méfaits brumeux.

L'entité ayant étudié le plus scientifiquement possible le phénomène des Brumes est le **Magistère**. Par l'expérimentation, le Magistère a déterminé que la poudre pilée du **Sombrelithe**, un cristal gris, confère aux glyphes le pouvoir de repousser les Brumes. L'institution fit construire des bornes couvertes de ses glyphes. Ces bornes sont des monolithes de granite mesurant de 1 à 8 m de hauteur. Le rayon d'action est fonction de la taille du monolithe.

Il a aussi été observé que les Brumes se produisaient sous deux formes distinctes : **éphémère ou permanente**. Les Brumes

Permanentes, aussi nommées **nappes**, bordent le continent de Vouivre. Elles recouvriraient le territoire si les bornes magiques n'entravaient pas leur avancée. Les Brumes Éphémères, aussi nommées **rosées pourpres**, apparaissent spontanément et hasardeusement à l'intérieur du territoire. Leurs superficies varient mais leurs phénomènes sont identiques à ceux des nappes. Les témoignages de survivant.es des Brumes indiquent que les Brumes, entre autres et liste non exhaustive, réveillent les morts, aident des créatures mauvaises et chaotiques à sortir de terre, empoisonnent l'air, l'eau des rivières et les récoltes, déstabilisent l'éther et engendrent des réactions magiques imprévisibles.

Société

Les contrées Nord est une région où il est dangereux de s'aventurer dehors, brumes, brigands, bêtes sauvages peuvent vous attendre sur les sentiers.

En plus des langues ancestrales raciales, une langue issue du draconien des chevaucheurs de dragon est commune et permet une compréhension globale entre les habitants.

Depuis la catastrophe des Brumes, en dehors des grandes villes où l'on trouve des pièces d'or, d'argent et de cuivre, le **troc** a remplacé la monnaie comme moyen d'échange. La survie prime

avant tout, et les communautés s'organisent autour de cette priorité vitale.

L'éther est absorbé par les bornes. Par conséquent, la magie a quasiment disparu du continent et le moindre événement magique risque d'être perçu avec suspicion et hostilité. Aussi, les objets magiques sont devenus particulièrement rares, car en dehors du Magistère, il est difficile de trouver des artisans suffisamment habiles pour en confectionner de nouveaux.




Le savoir est conservé par l'**ordre des scribes**, Ses membres, érudits et historiens, ont prêté serment de retranscrire l'histoire du monde de manière neutre et transparente. Une partie des archives de l'Ordre a été perdue dans les Brumes. Néanmoins, chaque grande cité bénéficie des conseils d'un **Chancelier**, un scribe détaché, transparent et neutre, garant du savoir et de la mémoire historique.

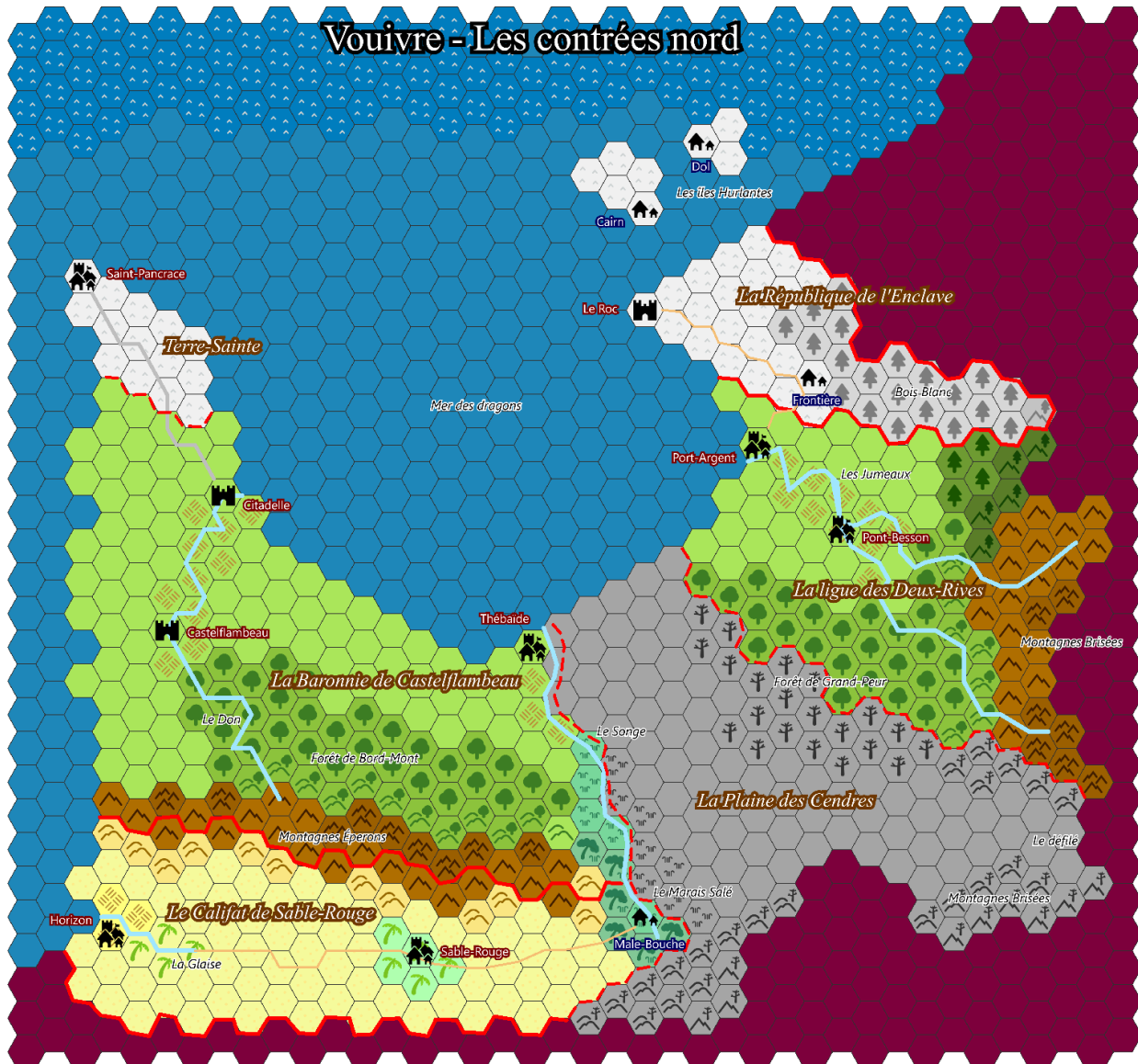
Deux lunes gravitent autour de Vouivre, ainsi, le **calendrier lunaire** rythme la vie du peuple. La lune trimestrielle par sa révolution indique les quatre saisons Printemps, été, automne et hiver. La lune mensuelle indique les mois et son cycle dure 30 jours. La date s'écrit par exemple : *4ème jour du 2ème mois d'hiver*.

Espèces	Origine	Occupations	
Humain	Il s'agit de l'espèce la plus représentée des contrées Nord, elle représente 9/10e de la population de Vouivre. Les humains se caractérisent par leur diversité, leur résilience et leur adaptabilité. Ils occupent toutes les classes de la société et pratiquent tous types de professions. Les humains sont également plus sociables et plus tolérants que les autres races ; ils acceptent d'assez bonne grâce la compagnie des nains, elfes et autres.		
ELFES	Haut Elfe	Réfugiés des brumes, ils viennent des anciens domaines elfiques du centre de Vouivre. Ayant fui par la route, les Hauts Elfes sont arrivées par le défilé de l'est, situé entre les montagnes brisées. Ils vivent désormais principalement dans les grandes villes. Les elfes ayant des connaissances en magie, ils sont nombreux à avoir rejoint le magistère. De Carnation assez pâle, il est rare d'en rencontrer dans les régions désertiques.	alchimiste, tisserand, Apothicaire, Drapier, Scribe, menestrel, Astrologue, Palefrenier
	Elfe Sylvain	Petite communauté dans la forêt de Bord-Mont placée sous la protection de la Baronnie, ils quittent rarement leurs bois. En plus de leur croyance dans les architectes immortels, les elfes sylvains vénèrent les esprits et la nature, ce syncrétisme est toléré du moment qu'il reste discret.	Herboriste, forestier, guide, guérisseur, Trappeur
	Demi-elfe	Fruit d'une union entre un.e elfe et un.e humain.e, les demi-elfes vivent avec l'une ou l'autre des communautés. On en croise plus souvent dans les grandes villes où les mariages entre elfes et humains sont plus fréquents.	
HUMAINS	Nain	Réfugiés des brumes, les nains sont arrivés sur les côtes ouest en bateau depuis leurs royaumes du Sud. Les anciens clan de mineurs se sont rapidement installés dans le califat de Sable Rouge et dans la Baronnie, près des mines de fer où leurs talents furent mis à contribution et où leur communauté s'est particulièrement intégrée. Les artisans quant à eux ont principalement émigré dans les cités de la ligue des deux rives. Les plus aventureux ont rejoint les montagnes brisées à la recherche des gisements de métaux précieux.	Brasseur, Menuisier, joaillier, Forgeron, Cordonnier, mineur, cloutier, fondeur
	Petites-gens	Autrefois surnommé les gens du voyage, à l'arrivée des brumes les petites gens ont troqué leurs roulottes pour de longues barques et canots. Ils vivent désormais sur les cours d'eau, s'assurant un monopole sur le transport fluvial.	Batelier, cambusier, timonier, eclusier,
	Gnomes	Apparentés aux nains, les gnomes sont sensiblement plus petits que leurs lointains cousins. Ce sont les demi-humains les moins représentés en Vouivre. Depuis plusieurs âges, ils ont quitté leurs abris souterrains pour rejoindre les grandes villes humaines auprès desquelles ils sont respectés pour leurs talents de bâtisseurs et vivent en petite communauté.	Architecte, ingénieur, maçon, charpentier, sculpteur, serrurier,
	Demi-humanoïde	Les demi-Humanoïdes sont issues de l'union d'un humanoïde et d'un humain, le plus souvent il s'agit d'un enfant issu d'un viol. Dans les contrées nord, il arrive de croiser des Demi-Orcs et des Demi-Ogres dans les villages isolés, fruit des dangers de Vouivre.	Mercenaire, Garde du corps
Humanoïdes	Les humanoïdes représentent l'ensemble des espèces pensantes de Vouivre dont les sociétés sont toujours primitives, souvent violentes, parfois maléfiques et orientées uniquement vers la survie. Elles vivent dans les régions sauvages et reculées des contrées		

Tableau des origines






Factions

Factions	Descriptions	Lieu	Objectifs
Le Magistère 	Guilde de mages profanes autrefois dédiée à la promotion de la magie. Les sorciers cachent leur identité sous des masques à la fois pour leur sécurité mais aussi pour respecter leur crédo : Le pacte du Voile .	Port Argent -Tour du Voile Thébaïde -Université des Cendres Le Roc - Tour d'étude météorologique	Equilibre magique en Vouivre Etude de la Brume Entretien des glyphes magiques Accroître son influence en Vouivre
L'église des Architectes Immortels 	Enseigne la crainte révérencieuse des puissances qui façonnèrent le monde. Les fidèles, soumis à un ordre rigide, prient pour maintenir l'équilibre des éléments face à la corruption rampante du Parjure. Ils croient que la Vouivre, sacrifiée pour sauver le monde, a laissé derrière elle une magie divine sacrée qu'ils doivent protéger à tout prix. Toute déviance ou hérésie est punie sévèrement, car l'ombre du Parjure menace toujours de dévorer l'âme des hommes et de plonger le monde à nouveau dans le chaos.	Saint-Pancrace Première Église des Immortels (lieu de résidence de l'Archevêque)	Prêcher et répandre sa foi Recenser les miracles divins Accroître son influence en Vouivre
La secte des Ardents 	Mouvement religieux anti-magie, construit autour d'un prophète autoproclamé, le seigneur de la lumière . Ils ont recours à la violence, leur devise est : " <i>De la lumière pour les nôtres, du feu pour nos ennemis,</i> "	Siège: Inconnu. Les rumeurs disent que la secte siège dans le désert de Sable Rouge sous protection du Calif.	Détruire le Magistère Détruire l'Église Chasse aux pratiquants de la magie Instaurer un gouvernement unifié en Vouivre



1 hexagone = 10km = 5 lieux

Géographie et Politique

Région	Gouvernement	Description	Factions	Notes
La Baronnie Castel Flambeau 	Féodalité , le noble Baron, délègue son pouvoir à ses vassaux qui lui rendent hommage.	Elle s'étend sur un vaste territoire, vestige du glorieux royaume des chevaucheurs de dragon. La chevalerie et ses vertus demeurent ancrées dans les mœurs, malgré les épreuves imposées par les Brumes.	Magistère ★★ Immortels ★★ Ardents ★	Terres riches et cultivables, c'est le grenier à blé du nord. Université des Cendres à Thébaïde Gisement de fer dans les montagnes Eperons. Effe-Sylvain dans la forêt de Bord-Mont sous protectorat de la Baronnie.
La ligue des Deux Rives 	Oligarchie , état administré par un conseil d'élites des deux cités.	C'est une alliance stratégique formée par deux grandes cités: Port-Argent , la cité portuaire; Pont-Besson , la cité fluviale.	Magistère ★★ Immortels ★★ Ardents ★	Gisement d'or et d'argent et de métaux précieux dans les montagnes brisées . Port-Argent est le siège du Magistère dans sa tour
Le Califat de Sable-Rouge 	Monarchie de droit divin pouvoir centralisé avec une administration aux mains du Calif.	Au sein du désert de Sable-Rouge, réside le siège majestueux du Califat de Sable-Rouge, une monarchie de droit divin. Il y a de cela trois cents ans, juste avant l'avènement des Brumes, les tribus divisées du désert se sont unies sous la bannière du Calif. Le Calif, descendant du Saint Ilyas le Pèlerin de l'Église des Immortels, détient un pouvoir centralisé à Sable-Rouge, une cité resplendissante située au cœur d'une oasis bénie.	Magistère ★ Immortels ★★ Ardents ★★	Gisement de fer dans les montagnes Eperons. épices et fruits exotiques. Devant l'absence d'antenne du Magistère, le désert est plus souvent victime des Brumes. Le climat désertique est lié aux nuages qui sont bloqués par les montagnes. Les Rouges (habitant du désert) sont très rigoristes, certains disent que la secte des ardents prend ses origine dans cette région.
La république de l'enclave 	République où les citoyens les plus riches, s'acquittant d'un impôt particulier, peuvent élire un parlement chargé de veiller aux intérêts du pays.	Grande bande de terre gelée abritant le pays le plus récent de la contrée. Sa fondation est attribuée au peuple d' Avant-Poste , une ancienne cité libre désormais engloutie sous les Brumes. Lorsque les Brumes menaçaient Avant-Poste, la milice de la cité se sacrifia pour permettre aux habitants de fuir. Leur exil les conduisit sur la côte nord ouest.	Magistère ★★ Immortels ★★ Ardents ★★	Tour d'étude météorologique des brumes à Le Roc . Réserve de charbons à Frontière et de pêches dans les îles Hurlantes (Effroi la plus grande et Soupire la plus petite)
Terre-Sainte 	Protectorat Théocratique attribué par la Baronnie au grand évêque de l'église des Immortels.	Territoire le plus au nord de la Baronnie, elle fut cédée peu après l'arrivée des brumes au grand évêque en remerciement des miracles. L'ordre saint y règne.	Immortels ★★	Lieu de pèlerinage Saint-Pancrace : abrite le quartier connaissance où se trouve la bibliothèque de l'ordre des scribes
Plaine des Cendres	La bataille finale entre la Vouivre et les forces du Parjure eut lieu au-dessus d'une vaste plaine. Le combat fut d'une intensité inouïe, ravageant tout sur son passage. Les textes anciens racontent que lorsque la Vouivre enferma le Parjure sous les racines de l'Arbre-Monde, son corps se désintégra, et une pluie de cendres s'abattit sur la plaine. Depuis, cette terre est devenue un désert marqué par une magie instable et imprévisible. Dans ce lieu désolé, d'étranges concrétions abritent des cristaux de Sombrelithe, essentiels à la création des glyphes qui alimentent les bornes protégeant le monde des Brumes. Fait surprenant, les Brumes n'ont aucun effet sur cette région, bien qu'aucune Borne n'y soit installée. Le Magistère, intrigué par cette anomalie, étudie la plaine depuis son université à Thébaïde. Cependant, se rendre dans cette zone est extrêmement périlleux, car des créatures dangereuses y rôdent, semblables à celles des Brumes. Malgré ces risques, les États continuent d'envoyer des travailleurs pour récolter la précieuse Sombrelithe nécessaire à l'entretien des bornes.			


Mécanisme de Jeu

Création de PJ

Races et classes Toutes les races du tableau précédents à l'exception des humanoïdes, des demi-ogres sont jouables. Les joueurs devront respecter une histoire cohérente et tenir compte des hostilités possibles de la population à leur rencontre, tout particulièrement pour les demi-orcs et les pratiquants de la magie. Les prêtres et les paladins sont forcément affiliés à **l'église des architectes immortels**.

Background

L'appartenance à un groupe de mercenaire permet le jeu en table ouverte, permet également de simplifier la création des joueurs et d'imaginer un background à posteriori : **Pourquoi mon personnage a rejoint la compagnie ?**

La compagnie perce-nuit  La Compagnie perce-nuit est une compagnie de mercenaires apatrides, originaire du sud du continent de Vouivre. Il y a 250 ans, six survivants sont arrivés sur les côtes des contrées du nord à bord d'une caravelle délabrée, à moitié mourants. "*Le sud est tombé*" furent les premiers mots du capitaine, annonçant ainsi que les brumes avaient sans doute recouvert le sud de Vouivre.

La Compagnie perce-nuit est la dernière compagnie franche du **Duché d'Alteroche**, une région aujourd'hui disparue sous les brumes. Fondée dans les temps anciens, cette compagnie a traversé les âges, transmettant son héritage à travers les générations. Les **chroniques**, journaux historiques de la compagnie, relatent leurs histoires depuis leur création, conservant ainsi la mémoire et les exploits des mercenaires. Ces chroniques sont considérées comme sacrées.

Rejoindre la compagnie signifie oublier son ancienne identité, un nom d'emprunt souvent un surnom est inscrit sur les chroniques par le **chroniqueur**. La Compagnie perce-nuit obéit à un code simple mais rigoureux : **chaque contrat doit être accompli, et nul ne quitte la fraternité**. Cette discipline inflexible leur a valu une réputation redoutable. Chaque membre, du plus jeune recrue au vétéran aguerri, est lié par ce serment, garantissant la loyauté et l'efficacité de la compagnie.

Les mercenaires de la Compagnie perce-nuit sont reconnus pour leur maîtrise, leur stratégie et leur endurance exceptionnelle. Enrôler la Compagnie perce-nuit garantit non seulement des soldats expérimentés mais aussi des tacticiens astucieux capables de renverser le cours d'une querelle.

Les brumes

Les brumes sont particulièrement dangereuses, elles apportent avec elles des abominations, l'air y est empoisonné et nécessite un jet de protection contre le poison où la mort en niveau x round. Un prêtre/paladin peut tenter de repousser les brumes sur un 20 naturel, il les repousse de son niveau x10m.

Règles maison

La Magie **Tours mineurs :**
Les tours mineurs sont des sortilèges que les magiciens et les illusionnistes ont appris par cœur pendant leur apprentissage. Au niveau 1, un lanceur de sort peut choisir **deux tours mineurs dans la liste correspondante à sa classe**. Ses sorts ne s'oublient pas, ils ne sont pas noté dans un grimoire, ils nécessitent simplement que le lanceur de sort soit reposer pour les utiliser.

Récupérer un emplacement de sort / changer de sortilège :

Lorsqu'un lanceur de sort prépare ses sortilèges, il doit s'être reposé pendant 4h. Une fois cette période achevée, il faut 15 minutes par niveau de sort pour mémoriser des sorts. Au cours d'une aventure, si le lanceur de sort a dépensé ses emplacements de sort, il peut prendre un nouveau temps de mémorisation pour réapprendre ses formules magiques, ceci n'est bien sûr possible que s' il a eu une période de repos de 4h dans la journée.

Le combat **Précision :**
Il arrive qu'un joueur souhaite réaliser une action particulière en combat (désarmer, viser les yeux...). Dans ce cas, il peut appliquer une modification de **-4 à son jet d'attaque** (de mêlée ou à distance) et s' il touche obtenir le résultat escompté (en plus des dégâts). À l'appréciation du MJ.

Maniabilité :

En cas d'égalité dans une initiative dans une passe d'arme, c'est l'encombrement de l'arme qui déterminera qui frappe le mieux (une dague frappera toujours avant une épée double par exemple)

L'aventure **La prouesse :**
Si un joueur obtient précisément le **seuil** attendu avec son **d20+modificateur**, on estime que le personnage a réalisé une prouesse. En combat c'est une réussite critique (dégât X2), pendant l'aventure c'est souvent un bonus accordé par le MJ.

Points de vie initiaux : les joueurs commencent au niveau un avec le maximum de PV de leur DV. À chaque montée de niveau, le joueur lance son dé de vie, si le résultat est inférieur à la moyenne, c'est le résultat moyen qui est pris.