

Document des règles



2024

Cher Ami,

C'est avec une profonde tristesse et un désespoir empreint de résignation que je prends ma plume pour vous écrire ces mots. Depuis mon réveil forcé à bord de l'Astrolance, je me suis confronté à une réalité impitoyable, une réalité qui a brisé mes rêves et éteint mes espoirs.

Autrefois, je voguais vers les étoiles, porteur d'une mission sacrée, celle de trouver un nouveau foyer pour l'humanité. Mais le destin en a décidé autrement. La météorite Brilho a frappé notre terre bien-aimée, précipitant notre vaisseau vers son destin funeste. Et me voici, éveillé de mon sommeil artificiel, condamné à contempler les débris d'un monde que je ne reconnaîtrai jamais plus.

Mon cœur est lourd de chagrin en réalisant que je ne pourrai plus retourner en stase, que mes jours sont désormais comptés dans ce nouveau monde hostile et désolé. Chaque battement de mon cœur est un rappel cruel de l'irréversibilité de ma condition.

Pourtant, malgré cette sombre perspective, je ne puis m'empêcher de formuler un ultime souhait, un dernier espoir pour cette humanité déchue. Puissent ceux qui survivent à ce cataclysme trouver la force et la détermination nécessaires pour reconstruire ce qui a été perdu. Puissent-ils, par leur ingéniosité et leur compassion, édifier un avenir meilleur, un avenir où les leçons du passé ne seront pas oubliées.

Que ces mots vous parviennent comme une lueur d'espoir dans les ténèbres, comme un témoignage de foi en la capacité de l'homme à transcender l'adversité. Que la vie sur cette terre ravagée trouve un sens nouveau, imprégné de courage et de solidarité.

Je vous souhaite, à vous tous, la meilleure des chances dans cette quête pour la survie et la renaissance. Puissent vos efforts être couronnés de succès, et que la lumière brille à nouveau sur cette terre meurtrie.

Avec mes sincères salutations,

Dr. Élisabeth Reneault, Section Française de l'Astrolance

Avertissement

Avant d'aller plus loin, il est important de vous parler des risques d'une telle activité. L'événement comporte des risques de blessures dues à certains aspects du jeu :

- L'environnement,
 - Les simulations de combats,
 - La vie dans un milieu naturel.
-
- Un joueur participant au grandeur nature est conscient et accepte ces risques.
 - Le joueur accepte qu'il ne puisse pas tenir pour coupables les responsables des blessures, bris ou vols d'objets personnels qui pourraient survenir durant son séjour sur le site.
 - Le joueur doit suivre les règles de ce document ainsi que celles dictées sur le terrain sous peine d'expulsion, et ce, sans remboursement.
 - Les personnes jugées dangereuses, ayant une conduite inappropriée ou causant un bris ou un vol peuvent être expulsées du terrain sans avertissement ni remboursement et peuvent se voir demander de rembourser les frais encourus par les bris.

Table des matières

| | |
|---|----|
| Introduction | 7 |
| Mise en contexte : | 7 |
| L'Importance du Rôle-Play et du Hors-Jeu | 8 |
| Le Combat | 9 |
| Règles Générales | 9 |
| Gestion des Zones de Vie | 10 |
| Armures | 10 |
| Types de Dégâts | 11 |
| Dégâts Normaux | 11 |
| Dégâts Élémentaires | 11 |
| Dégâts Tranchants | 11 |
| Dégâts de Mort | 11 |
| Règle de Fouille | 12 |
| Conditions de la Fouille | 12 |
| Méthode de Fouille | 12 |
| Exécution de la Fouille | 12 |
| Respect du Matériel des Autres | 13 |
| Matériel Personnel et Butin de Fouille | 13 |
| Demande de Permission | 13 |
| Règle du Vol | 13 |
| Création de Personnage | 14 |
| Étape 1 : Choisir son Origine | 14 |
| Nornéens | 14 |
| Soléens : | 14 |
| Himmerfolks : | 14 |
| Étape 2 : Choisir sa Famille de Vie dans le Bunker | 15 |
| Famille du Loup | 15 |
| Famille de l'Ours | 15 |
| Famille de l'Aigle | 15 |
| Famille du Corbeau | 15 |
| Famille du Castor | 15 |
| Famille de l'Orignal | 15 |
| Famille de la Tortue | 15 |

| | |
|--|----|
| Étape 3 : Choisir son Profil Génétique | 16 |
| Profil Alpha | 16 |
| Profil Beta | 16 |
| Profil Gamma..... | 16 |
| Profil Delta | 16 |
| Profil Epsilon..... | 16 |
| Description approfondie de chaque origine | 17 |
| Les Nornéens | 17 |
| Les Soléens..... | 18 |
| Les Himmelfolks | 19 |
| Les Familles du Bunker Norngard | 20 |
| Famille Ulvensen | 20 |
| Famille Osorio..... | 21 |
| Famille Adler | 21 |
| Famille Bran..... | 22 |
| Famille Amik..... | 22 |
| Famille Elgazali | 23 |
| Famille Adegoke | 23 |
| Collaboration et Vie dans le Bunker | 24 |
| Responsabilités Collectives : | 24 |
| Adaptation et Intégration :..... | 24 |
| Rituel de Réunion :..... | 24 |
| Fonctionnement du Conseil du Bunker de NornGard | 25 |
| Composition du Conseil | 25 |
| Règles de Fonctionnement | 25 |
| Exemples de tâches pour chaque activité : | 26 |
| Les Compétences | 27 |
| Règles Générales pour l'Utilisation des Compétences | 27 |
| Secteurs de Compétences | 27 |
| Les Effets Négatifs | 28 |
| Principe des Effets Négatifs | 28 |
| Maladie | 28 |
| Poison | 28 |
| Fatigue..... | 28 |

| | |
|--|-----------|
| Trauma..... | 28 |
| Gestion et Guérison des Effets Négatifs | 29 |
| La Radiation dans l'Univers de Valgaïa | 30 |
| Dangers de la Radiation..... | 30 |
| Accumulation de Radiation..... | 30 |
| Effets des Niveaux de Radiation | 30 |
| Traitement et Guérison | 30 |

Introduction

Cher membre de la vie sur Valgaïa,

Plonger dans l'univers de Valgaïa, en parcourant ce document, vous découvrirez les règles essentielles qui façonneront votre aventure. Nous vous remercions de prendre le temps de le lire, car cela vous permettra de saisir pleinement les subtilités du jeu et d'enrichir votre expérience.

Que l'aventure commence !

Mise en contexte :

Dans les vestiges d'une terre déchirée par le cataclysme de la météorite Brilho, l'humanité lutte pour sa survie. Les années 5000 ont vu émerger un monde où les ruines du passé côtoient les espoirs d'un avenir incertain. Sous les cieux assombrés par les cendres et la tempête de radiation hivernal, trois peuples cohabitent ensemble dans ce monde néo-féodal pour survivre :

- **Les Nornéens**, rescapés du bunker souterrain le Norngard, retourner à une gestion du moyen-âge gouvernés par un empereur;
- **Les Soléens**, survivants de la radiation et habitant de la nouvelle terre Valgaïa;
- **Les Himmelfolks**, humains des années 2100 éveillés d'un long sommeil spatial à bord de l'Astrolance.

Au cœur de cette toile de fond apocalyptique, les joueurs endossent le rôle de personnages empreints de destinées singulières. Leurs choix et actions influenceront le cours de l'histoire, tandis qu'ils explorent des intrigues palpitantes, résolvent des mystères énigmatiques et affrontent les dangers omniprésents d'un monde en ruines. Dans ce théâtre interactif de Valgaïa, chaque participant façonne l'avenir de ce nouveau monde néo-féodal, dans un équilibre précaire entre survie, pouvoir et espoir.

L'Importance du Rôle-Play et du Hors-Jeu

Le Rôle-Play (RP) est au cœur de l'expérience de Valgaïa. Pour enrichir votre aventure, plongez-vous dans la peau de votre personnage : imaginez son caractère, sa psychologie, ses aspirations et ses habitudes. Un bon RP inclut également les défauts et les défis personnels de votre personnage, ajoutant ainsi de la profondeur et de l'authenticité à votre jeu.

Le hors-jeu, ou <<HRP>>, est une période où le joueur ne joue plus son personnage et ne participe pas activement à la partie en cours. Il est souvent utilisé pour clarifier des quêtes, des objectifs ou des règles du jeu. Pour indiquer que vous êtes en hors-jeu, croisez vos bras au-dessus de votre tête et éloignez-vous des zones de RP des autres joueurs. Respecter le RP des autres est crucial, car cela permet à chacun de rester immergé dans l'univers du jeu.

Lors des combats, si une pause hors-jeu est nécessaire, cessez immédiatement toute action. Cela peut indiquer une situation grave nécessitant l'intervention de l'organisation. La sécurité et le respect de tous les participants sont primordiaux, et il est important de traiter chaque interruption avec sérieux.

En restant autant que possible dans votre personnage et en respectant les moments hors-jeu, vous contribuez à créer une expérience immersive et mémorable pour tous. Profitez de chaque instant, incarnez votre personnage avec passion et laissez l'histoire de Valgaïa se dérouler autour de vous.

Le Combat

Dans Valgaïa, les combats sont des simulations utilisant des armes en mousse conçues pour éviter les blessures graves. Voici les règles générales à respecter pour assurer la sécurité et l'immersion de tous les participants.

Règles Générales

- Fabrication et homologation : Premièrement si vous désirez fabriquer votre équipement, référez-vous au document expliquant les règles afin de bien respecter les règles de sécurité dans votre confection. L'homologation de votre équipement est une phase prioritaire avant le début de toute activité suite à votre inscription, cela permettra d'assurer que tous soient en sécurité lors d'évènement impliquant du combat. Durant l'homologation, si votre équipement est déclaré non-conforme, l'organisation de Valgaïa fera son possible pour vous identifier les ajustements nécessaires et pourra parfois vous aider à rendre votre équipement conforme pour l'activité.
- Touches franches et contrôlée : Les touches doivent être claires et nettes pour être comptabilisées, mais elles ne doivent pas être trop fortes. Nous demandons à tous les participants de contrôler leurs coups afin de garantir la sécurité de chacun. Les coups à la mitrailleuse sont refusés, pour qu'un coup soit comptabilisé il doit avoir un élan réaliste pour l'arme utilisé. Prenez votre temps, jauger votre adversaire faite de beau coup et amusez vous à la déjouer avec contrôle, plaisir et stratégie.
- Touches interdites : Les touches à la tête, le cou et les parties génitales sont interdites et non-comptabilisées. Suite à un tel coup :
 - Une pause hors-jeu doit être déclarée pour vérifier la condition physique de la victime;
 - Des excuses sont de mise de la personne porteuse du coup à la victime;
 - Celle-ci meurt immédiatement (*suivant les règles du point suivant*);
 - Le jeu reprend lorsque la situation est assurée sécuritaire.
- Mort immédiate : Lors d'une touche interdite, la personne porteuse d'un tel coup perd immédiatement tous ses points de vie et se retire de ce combat ne pouvant pas revenir jusqu'au prochain scénario de combat.
- Zones de Vie : Chaque participant possède un point de vie par zone (torse, chaque bras et chaque jambe). Lorsqu'une zone reçoit une touche franche, contrôlée et d'une force acceptable, son point de vie diminue à 0. Une zone à 0 point de vie cesse de fonctionner et devient inutilisable.

Gestion des Zones de Vie

- Bras à 0 Point de Vie : Si un bras est touché et atteint 0 point de vie, le participant doit immédiatement lâcher par terre son arme ou son bouclier de cette main maintenant inutilisable et mettre son bras inutilisable dans son dos. Il peut avec son autre bras utilisable ramasser son arme par terre et continuer à se battre. Il est demandé d'éviter de passer son arme de sa main inutilisable à son autre main utilisable directement, faite la tomber par terre et ramasser la par la suite.
- Jambe à 0 Point de Vie : Si une jambe est touchée et atteint 0 point de vie, le participant doit s'agenouiller par terre et ne peut plus se déplacer. Même si l'autre jambe est encore utilisable, perdre une jambe est immobilisant. Le participant ne peut pas ramper et doit rester agenouillé droit, prêt à se battre, pour signifier aux autres joueurs qu'il n'est pas mort. Il est important d'être vigilant au combat autour et de se déplacer seulement si les autres combattants ne semblent pas vous avoir vu et que votre sécurité est compromise.
- Torse à 0 Point de Vie : Si le torse est touché et atteint 0 point de vie, le participant tombe par terre à l'agonie. Il s'agit d'un court laps de temps pour permettre de ramper hors des combats et du danger, ensuite le participant tombe inconscient. Lors de l'inconscience, le joueur n'entend pas et ne voit pas ce qui se passe en jeu. Le joueur est en période de hors-jeu (HRP) et attend soit de se faire soigner, soit de retourner dans la ville pour être soigné.

Armures et boucliers

Les armures peuvent augmenter le nombre de coups que l'on peut recevoir avant de perdre l'usage de ses zones. Chaque partie d'armure offre une protection spécifique à l'endroit où elle est apposée.

- Cuir : Offre 1 point d'armure.
- Plaque de Métal : Offre 3 points d'armure.
- Intermédiaire : Tout ce qui est entre le cuir et la plaque de métal offre 2 points d'armure.

**Toute armure construite dans un autre matériel que celui qu'il représente offrira un point d'armure de moins que l'original.*

L'utilisation des boucliers est permise, tous les coups bloqués ou qui rebondi sur le bouclier ne sont pas comptabilisés. Une personne peut porter deux boucliers en même temps. Les coups de bouclier sont interdits.

Respectez ces règles pour garantir des combats sûrs et amusants pour tous les participants. Votre immersion et votre sécurité sont notre priorité.

Types de Dégâts

Dans l'univers de Valgaïa, les combats incluent divers types de dégâts, chacun ayant des effets spécifiques. Voici une description des différents types de dégâts que vous pourriez rencontrer :

Dégâts Normaux

Les dégâts normaux sont ceux infligés par des armes standards sans caractéristiques spéciales. Chaque touche franche et contrôlée réduit les points de vie de la zone touchée selon les règles générales de combat.

Dégâts Élémentaires

- Description : Les armes infligeant des dégâts élémentaires possèdent un élément visible sur la lame, ce qui permet à tous de reconnaître l'élément en question.
- Effet : Si vous n'êtes pas sensible aux éléments, ces dégâts n'ont pas plus d'effet que des dégâts normaux. Cependant, une personne sensible aux éléments perdra immédiatement l'usage de la zone touchée.

Dégâts Tranchants

- Description : Les dégâts tranchants sont souvent annoncés par l'utilisateur lorsqu'il s'élançe pour porter un coup.
- Effet : Si une zone est touchée par un coup tranchant, elle perd immédiatement tous ses points de vie, quel que soit le nombre de points d'armure ou de vie restants.

Dégâts de Mort

- Description : Les dégâts de mort sont également annoncés par l'utilisateur au moment de l'attaque.
- Effet : Si vous êtes touché par un coup de mort, vous tombez immédiatement inconscient, quelle que soit la zone touchée. Vous ne pouvez pas être soigné sur place et devez être transporté en ville pour recevoir des soins.

Ces différents types de dégâts ajoutent de la profondeur et de la stratégie aux combats, en encourageant les joueurs à prêter attention aux annonces et aux caractéristiques des armes utilisées par leurs adversaires. Soyez vigilants et adaptez vos stratégies en conséquence pour survivre et triompher dans l'univers de Valgaïa.

Règle de Fouille

Dans l'univers de Valgaïa, il peut être nécessaire de fouiller d'autres personnages pour récupérer des objets ou des informations. Cependant, cette action doit toujours respecter l'intégrité et le confort des joueurs. Voici la méthode à suivre pour fouiller un autre personnage :

Conditions de la Fouille

- **État du Personnage Fouillé** : La fouille ne peut être effectuée que sur un personnage qui est dans un état d'inconscience ou de mort.

Méthode de Fouille

1. **Mimer la Fouille** : Le joueur qui fouille doit mimer l'action de fouiller autour du personnage ciblé. Il s'agit de faire semblant de chercher des objets tombés de ses poches ou de son sac, sans toucher réellement le joueur ou ses affaires personnelles.
2. **Durée de la Fouille** : L'action de fouille doit durer 30 secondes. Pendant ce temps, le joueur doit mimer le geste de manière réaliste, en prenant soin de ne pas interrompre l'expérience de jeu des autres participants.
3. **Respect de l'Intégrité** : En tout temps, le joueur qui fouille doit respecter l'intégrité physique et le confort de la personne fouillée. Aucun contact physique direct n'est permis pendant la fouille.

Exécution de la Fouille

- Approchez-vous du personnage inconscient ou mort.
- Informez verbalement l'autre joueur de votre intention de le fouiller.
- Mimez l'action de fouiller autour du corps, comme si vous cherchiez des objets tombés ou dissimulés.
- Comptez mentalement ou utilisez un chronomètre pour assurer que la fouille dure 30 secondes.
- Une fois le temps écoulé, terminez l'action de fouille et communiquez avec la cible fouillée pour obtenir tous les objets, matériaux ou informations en RP qu'elle possède.

Respect du Matériel des Autres

Dans le jeu grandeur nature de Valgaïa, il est essentiel de respecter le matériel et les possessions des autres joueurs. Cette règle garantit une expérience de jeu agréable et équitable pour tous les participants.

Matériel Personnel et Butin de Fouille

- **Armes et Armures** : Toutes les armes et armures des joueurs sont considérées comme des biens personnels et sont strictement exclues de tout butin de fouille ou de vol. Ces objets ne peuvent être pris sans l'accord explicite du propriétaire.
- **Équipement Personnel** : De manière générale, tous les équipements personnels (tels que les ustensiles, la nourriture, l'eau, le papier et les crayons) doivent être respectés et ne peuvent être empruntés sans autorisation.

Demande de Permission

- **Demande Claire et Respectueuse** : Avant d'emprunter quoi que ce soit à un autre joueur, il est impératif de demander une permission claire et respectueuse. La communication ouverte et le respect des décisions des autres joueurs sont cruciaux pour maintenir une bonne ambiance de jeu.
- **Préparation Personnelle** : Il est important que chaque joueur se prépare adéquatement pour éviter de devoir emprunter constamment du matériel à d'autres participants. Cela inclut le fait de s'assurer d'avoir tout le nécessaire pour le jeu, comme les équipements spécifiques, la nourriture, l'eau, et les outils d'écriture.

Règle du Vol

Si un joueur possède une compétence lui permettant le vol, il est limité à une seule ressource ou un objet par acte de vol. Cette règle exclut d'office toutes les armes, armures et équipements personnels du joueur volé. Cela garantit un jeu équilibré et respectueux des possessions de chacun.

Création de Personnage

Étape 1 : Choisir son Origine

Votre origine détermine l'histoire et les valeurs culturelles de votre personnage. Les origines disponibles dans Valgaïa sont :

Nornéens

Les Nornéens sont des survivants qui ont trouvé refuge dans le Bunker, une structure sécurisée et technologiquement avancée qui a su résister à plus de 2000 ans de catastrophe. Ils ont accès à des connaissances archaïques conservées dans des livres, ce qui leur permet de maîtriser des compétences intellectuelles et de support. Le Bunker des Nornéens est un lieu où l'entraide et la communauté sont primordiales, mais où la technologie et la manipulation de la Rad sont sous le constant regard de l'Empereur.

Soléens :

Les Soléens sont des êtres mystiques provenant de l'extérieur, capables de manipuler la Rad pour exécuter des pouvoirs surnaturels. Ils vivaient en harmonie avec la nature contaminée et utilisaient leur connexion avec les forces élémentaires pour modifier leur environnement. Toutefois, la nature leur a joué un mauvais tour, l'arrivée de l'hiver radioactive, ils se doivent maintenant de s'abriter sous terre dans le bunker pour survivre et retrouver leur nature l'été venue.

Himmelfolks :

Les Himmelfolk sont les habitants en stase dans l'Astrolance, un vaisseau spatial conçu pour la colonisation. À chaque année plusieurs d'entre eux se réveillent de leur capsule. Leur population est diverse, composée de personnes provenant de diverses origines et milieux, embarquées dans ce voyage pour des raisons variées. Bien que les Himmelfolk ne soient pas homogènes, ils partagent un lien commun avec la technologie avancée du vaisseau. Ils l'utilisent pour améliorer leurs capacités physiques et mentales. Leurs compétences incluent la manipulation de la technologie, le piratage et la résolution de problèmes techniques. Les Himmelfolk sont des experts en technologie et en informatique comparativement aux autres origines qui ont perdu cette connaissance, et leur savoir-faire est crucial pour la survie dans ce monde néo-féodal.

Étape 2 : Choisir sa Famille de Vie dans le Bunker

Après avoir choisi votre origine, vous devez sélectionner une famille de vie dans le bunker. Chaque famille représente l'une des sept grandes familles qui ont financé le Bunker et ont leur propre animal totémique, valeurs, et occupations spécifiques.



Famille du Loup

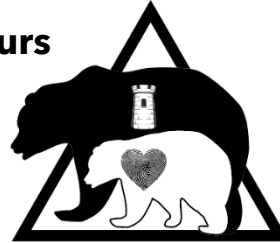
Valeurs

- Loyauté
- Communication

Famille de l'Ours

Valeurs:

- Force
- Guérison



Famille de l'Aigle

Valeurs

- Sagesse
- Vision



Famille du Corbeau

Valeurs

- Mystère
- Croyance

Famille du Castor

Valeurs

- Ingéniosité
- Travail acharné



Famille de l'Orignal

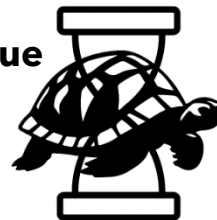
Valeurs

- Endurance
- Persévérance

Famille de la Tortue

Valeurs

- Protection
- Patience



Étape 3 : Choisir son Profil Génétique

Enfin, vous devez choisir un profil génétique pour votre personnage. Ce choix influencera la manière dont votre personnage réagit à l'exposition aux radiations. Les profils génétiques se rapportent aux origines profondes des êtres humains et leurs évolutions. Chaque profil a une échelle de malus croissants de 1 à 5, représentant le handicap du personnage face aux radiations. Lorsque le personnage atteint le 5ème niveau, il meurt. *(Plus d'explication sur cette partie dans un document précis sur la radiation et ses effets)*

Les profils génétiques disponibles sont :

Profil Alpha

Résilience physique accrue mais sensibilité cognitive. Les malus affectent progressivement la mémoire et la capacité de décision.

Profil Beta

Force musculaire renforcée mais affaiblissement des organes internes. Les malus se manifestent par des faiblesses physiques croissantes.

Profil Gamma

Intelligence supérieure mais fragilité émotionnelle. Les malus influent sur la stabilité émotionnelle et la capacité à interagir socialement.

Profil Delta

Immunité partielle aux radiations mais diminution sensorielle. Les malus réduisent progressivement les capacités sensorielles (vue, ouïe).

Profil Epsilon

Adaptabilité rapide mais vulnérabilité immunitaire. Les malus augmentent la susceptibilité aux infections et maladies.

Description approfondie de chaque origine

Dans l'univers néo-féodal de Valgaïa, chaque personnage a une origine distincte qui l'a éduqué sur le monde, cette éducation est celle : des Nornéens, des Soléens ou des Himmelfolks. Comprendre l'histoire, les valeurs, les coutumes et les croyances de ces groupes est crucial pour créer un personnage riche et crédible.

Les Nornéens

Les Nornéens sont un peuple résilient et discipliné, dirigé par un Empereur qui guide leur survie à travers des croyances dualistes. Ils valorisent la hiérarchie, la loyauté et l'unité. Leur défi principal a été de maintenir la cohésion sociale et de gérer les ressources dans un environnement restreint et aujourd'hui de s'ouvrir à un monde complètement différent de leur attente en fréquentant les Soléens et les Himmelfolks.

Histoire

- Les Nornéens sont les descendants des humains les plus riches qui ont trouvé refuge dans le bunker Norngard à Ste-Germaine-Boulé lors de l'impact de la météorite Brilho en 2998. Protégés des radiations extérieures, ils ont survécu des siècles dans un environnement clos, dirigé par un Empereur qui détient le pouvoir absolu.

Valeurs

- Autorité et Hiérarchie : Les Nornéens valorisent profondément la structure hiérarchique et l'autorité de l'Empereur. Les décisions de l'Empereur sont perçues comme sacrées et indiscutables.
- Loyauté et Unité : La loyauté envers la communauté et l'unité face aux défis sont des valeurs essentielles. La coopération et l'entraide sont au cœur de la vie dans le Bunker Norngard.

Coutumes

- Rituels de Commandement : Les Nornéens ont des cérémonies pour honorer les décisions de l'Empereur, incluant des rassemblements où les nouvelles directives sont annoncées et expliquées.
- Célébrations des Dieux : Ils célèbrent les Dieux de la Lumière et des Ombres à travers divers festivals, rituels et prières collectives, renforçant ainsi leur foi et leur esprit communautaire.

Croyances

- Dualité Divine : Les Nornéens croient en deux dieux, un de la lumière et un des ombres, symbolisant l'équilibre entre le bien et le mal, la clarté et le mystère. L'Empereur est vu comme le médiateur de ces divinités.
- Destinée Guidée : Ils croient que leur survie et leur prospérité sont guidées par la volonté des dieux, et que l'Empereur interprète cette volonté pour le bien de tous.

Les Soléens

Les Soléens sont un peuple adaptatif et résilient, vivant en harmonie avec la nature et les radiations. Ils possèdent des capacités de manipulation de la radiation et adoptent une spiritualité ancestrale. Leur défi principal a été de surmonter les mutations et de rétablir une société équilibrée dans un environnement constamment hostile et changeant. Aujourd'hui, les tempêtes hivernales radioactives menacent leur survie et doivent cohabiter dans le bunker Norngard avec les Nornéens et les Himmelfolks.

Histoire

- Les Soléens sont les descendants des humains qui ont survécu à la radiation massive causée par l'impact de Brillho. Subissant des mutations génétiques, ils ont retrouvé au fil des siècles leur intelligence et leurs émotions, adoptant une culture influencée par les premières nations.

Valeurs

- Adaptabilité et Résilience : Les Soléens valorisent l'adaptabilité face aux conditions difficiles et la résilience face aux adversités. Leur culture est imprégnée de la nécessité de survivre dans un environnement hostile.
- Harmonie avec la Nature : Ils cherchent à vivre en harmonie avec la nature, utilisant leurs connaissances de la radiation pour influencer leur environnement de manière positive.

Coutumes

- Rituels de Mutation : Ils célèbrent les mutations qui les ont aidés à survivre, souvent à travers des cérémonies où les nouvelles capacités sont dévoilées et honorées.
- Consensus de Clan : Les décisions importantes sont prises en consultant tout le monde et où chaque membre peut s'exprimer et contribuer à la discussion, reflétant leur valeur de collaboration pour survivre et au finale la décision devient un consensus.

Croyances

- Symbiose avec la Radiation : Les Soléens croient que la radiation est une force à la fois destructrice et créatrice. Ils voient leurs mutations comme des dons qui doivent être respectés et maîtrisés.
- Spiritualité Ancestrale : Inspirée par les premières nations, leur spiritualité inclut des totems et des esprits de la nature, qu'ils invoquent et honorent dans leurs pratiques quotidiennes.

Les Himmelfolks

Les Himmelfolks sont un peuple innovant et scientifique, revenant sur une Terre dévastée après des siècles en stase. Ils valorisent la technologie et la connaissance, cherchant à utiliser leur expertise pour naviguer et reconstruire dans un monde néo-féodal. Leur défi principal est de maintenir leur technologie et de s'adapter à un environnement radicalement différent de celui prévu pour leur colonisation.

Histoire

- Les Himmelfolks sont les humains qui étaient en stase sur le vaisseau spatial Astrolance, destiné à coloniser une autre planète. Suite à l'impact de Brilho, le vaisseau a fait demi-tour pour revenir sur Terre, et ils se sont réveillés pour trouver un monde dévasté, Valgaïa.

Valeurs

- Innovation et Technologie : Les Himmelfolks valorisent l'innovation technologique et l'ingéniosité. Ils croient que la technologie est la clé pour surmonter les défis de leur nouvel environnement.
- Connaissance et Rigueur Scientifique : Ils ont une grande estime pour la connaissance et la méthode scientifique, cherchant constamment à comprendre et à maîtriser leur monde par la science.

Coutumes

- Veilles Technologiques : Ils organisent des veilles pour entretenir et réparer le vaisseau Astrolance, ainsi que pour innover et créer de nouveaux outils et dispositifs.
- Archives de Mémoire : Les Himmelfolks tiennent des archives détaillées de leur histoire et de leurs découvertes, et ces connaissances sont partagées lors de séances éducatives régulières.

Croyances

- Culte de la Science : Leur croyance principale est que la science et la technologie peuvent résoudre tous les problèmes. Ils voient les avancées scientifiques comme un moyen de rétablir l'humanité à sa gloire passée.
- Destin Cosmique : Ils croient que leur retour sur Terre fait partie d'un destin cosmique, et que leur connaissance avancée les destine à guider les autres peuples vers un avenir meilleur.

En choisissant l'origine de votre personnage, vous plongerez dans un riche héritage culturel et spirituel. Que vous soyez un Nornéen loyal à l'Empereur, un Soléen en symbiose avec la nature ou un Himmelfolk adepte de la technologie, chaque choix influence non seulement vos compétences mais aussi votre perspective et vos interactions dans l'univers de Valgaïa. Embrassez ces histoires et faites-les vôtres pour une expérience de jeu immersive et captivante.

Les Familles du Bunker Norngard

Depuis des siècles, la gestion rigide du Bunker Norngard par l'Empereur a obligé les citoyens à se regrouper en familles. Ces familles sont les descendantes des sept grandes familles qui ont financé la construction du Bunker. Chacune de ces familles est représentée par un animal totémique inspiré des premières nations québécoises et possède des valeurs et occupations spécifiques. Pendant l'hiver, lorsque la tempête radioactive frappe, tous les personnages, quelle que soit leur origine, doivent se réfugier dans le Bunker et s'adapter à ces traditions en choisissant aussi une famille.

Famille Ulvensen

Totem : Loup

Histoire

Lors des premiers jours dans le Bunker Norngard, la famille Ulvensen se distinguait par son unité et sa capacité à organiser des opérations de communication efficaces. Inspirés par les loups, ils ont choisi cet animal pour représenter leur loyauté inébranlable et leur talent à transmettre des messages vitaux dans tout le Bunker. Leur maîtrise de la communication et leur esprit de meute les ont rendus essentiels à la cohésion sociale du Bunker.

Valeurs

- Loyauté
- Communication

Métiers:

- Gardiens des communications
- Diplomates
- Organisateur de patrouilles
- Agent de la paix

Code d'Honneur:

- "Ne jamais trahir la confiance de la meute (du Bunker Norngard)".

Famille Osorio

Totem : Ours

Histoire

La famille Osorio s'est imposée dès le début comme une force protectrice au sein du Bunker. En tant que premiers soignants et défenseurs, ils ont pris l'ours comme symbole de leur force brute et de leur rôle de guérisseurs. Leur double compétence en force et en guérison a fait d'eux des piliers de la sécurité et de la santé dans le Bunker.

Valeurs:

- Force
- Guérison

Métiers:

- Gardiens de la sécurité
- Médecins
- Travailleurs de la maintenance physique
- Travailleur social

Code d'Honneur:

- "Ne jamais refuser de soigner un membre du Bunker."

Famille Adler

Totem : Aigle

Histoire

Les Adler, visionnaires et stratèges, ont choisi l'aigle pour sa capacité à voir loin et à agir avec précision. Dès le début, ils ont été responsables de la surveillance et de la planification stratégique du Bunker. Leur sagesse et leur vision ont permis d'anticiper et de contrer de nombreux dangers, assurant ainsi la sécurité de tous.

Valeurs

- Sagesse
- Vision

Métiers

- Garde
- Infirmier
- Instructeur militaire
- Enseignant en philosophie

Code d'Honneur

- "Ne jamais ignorer la voix de la raison."

Famille Bran

Totem : Corbeau

Histoire

La famille Bran, dès les premiers jours du Bunker, a été associée au mystère et aux croyances. Le corbeau, symbole de mystère et de sagesse, leur convenait parfaitement. Connus pour leur ruse et leur capacité à naviguer dans les ombres, ils ont été les gardiens des traditions et les conseillers spirituels du Bunker.

Valeurs

- Mystère
- Croyance

Métiers

- Conseillers spirituels
- Archivistes
- Conteur
- Maître de cérémonie

Code d'Honneur

- "Ne jamais révéler les secrets du Bunker à l'extérieur."

Famille Amik

Totem : Castor

Histoire

Les Amik, bâtisseurs infatigables, ont choisi le castor comme symbole de leur ingéniosité et de leur travail acharné. Dès les premiers jours du Bunker, ils se sont distingués par leur capacité à construire et à réparer, assurant ainsi le maintien de l'infrastructure vitale du Bunker.

Valeurs

- Ingéniosité
- Travail acharné

Métiers

- Ingénieurs
- Artisans
- Techniciens
- Cuisinier

Code d'Honneur

- "Ne jamais laisser une structure essentielle en ruine."

Famille Elgazali

Totem : Orignal

Histoire

La famille Elgazali, connue pour son endurance et sa noblesse, a choisi l'orignal pour représenter ces qualités. Dès les premiers jours, ils ont assumé des rôles de leadership et de gestion des ressources, faisant preuve de persévérance pour surmonter les défis quotidiens du Bunker.

Valeurs

- Endurance
- Persévérance

Métiers

- Leaders communautaires
- Gestionnaires de ressources
- Motivateur
- Psychologue

Code d'Honneur

- "Ne jamais abandonner une tâche commencée."

Famille Adegoke

Totem : Tortue

Histoire

Les Adegoke, dès le début, ont été les gardiens de la mémoire et des traditions du Bunker. La tortue, symbole de protection et de patience, représente parfaitement leur rôle. Leur patience et leur dévouement à la protection des connaissances et des personnes ont été inestimables pour la survie du Bunker.

Valeurs

- Protection
- Patience

Métiers

- Archivistes
- Éducateur
- Protecteurs de la tradition
- Enseignant

Code d'Honneur

- "Ne jamais agir précipitamment sans réflexion."

Collaboration et Vie dans le Bunker

Pendant les mois d'hiver, tous les personnages, qu'ils soient Nornéens, Soléens ou Himmelfolks, doivent se réfugier dans le Bunker pour échapper aux tempêtes radioactives. La gestion rigide de l'Empereur impose une discipline stricte et un mode de vie collectif structuré autour des sept grandes familles.

Responsabilités Collectives :

Chaque famille a des responsabilités spécifiques qui assurent la survie et le fonctionnement du Bunker.

Les personnages doivent collaborer, contribuer aux ressources du Bunker pendant l'été et se préparer pour l'hiver.

Adaptation et Intégration :

Les joueurs doivent s'adapter aux valeurs et coutumes des familles dans lesquelles ils sont intégrés.

La vie dans le Bunker est une opportunité pour les personnages de montrer leur capacité à coopérer et à respecter les traditions.

Rituel de Réunion :

Avant chaque hiver, un grand rassemblement se tient pour célébrer l'unité et la préparation pour les mois difficiles à venir.

Les personnages peuvent participer à des cérémonies, renforcer leurs alliances et se préparer à affronter ensemble les défis à venir.

Fonctionnement du Conseil du Bunker de NornGard

Introduction

Le Conseil du Bunker de NornGard joue un rôle crucial dans la gestion des ressources et la préparation des habitants pour faire face aux défis de Valgaïa. Composé de représentants de chaque famille, le Conseil se réunit au début de chaque activité pour attribuer des tâches spécifiques à chaque famille et assurer la survie et le bien-être de la communauté.

Composition du Conseil

1. Membres du Conseil :

- Chaque famille est représentée par deux membres : un ancien (expérimenté) et un nouveau (apprenant).
- L'Empereur nomme une **Famille Glorieuse** qui peut désigner un **Gestionnaire du Conseil**. Ce gestionnaire possède un vote supplémentaire.
- L'Empereur nomme également une **Famille en Démérite** qui perd son droit de vote pour cette session mais peut toujours participer aux discussions.

2. Fonctionnement des Votes :

- Chaque famille (excepté la Famille en Démérite) dispose d'un vote.
- Le Gestionnaire du Conseil dispose d'un vote supplémentaire en cas d'égalité.

Règles de Fonctionnement

1. Réunion Initiale :

- L'Empereur annonce la Famille Glorieuse et la Famille en Démérite.
- Les familles se réunissent entre-elles pour voter les représentants qui iront au conseil, un ancien et un nouveau et la famille glorieuse vote aussi pour nommer un gestionnaire du conseil.
- Le Conseil se réunit
- Les familles discutent et votent sur les tâches à attribuer.

2. Attribution des Tâches :

- Les tâches sont décidées par l'empereur en fonction des besoins du Bunker pour chaque activité.
- Les tâches sont discutées et attribuées à chaque famille.
- Le Gestionnaire du Conseil assure que les tâches sont bien comprises et réparties à la fin.

3. Suivi des Tâches :

- Chaque famille rapporte ses progrès à la fin de chaque activité.
- Les familles qui accomplissent leurs tâches de manière exceptionnelle peuvent être désignées comme Famille Glorieuse pour la prochaine session.

Exemples de tâches pour chaque activité :

Soirée de mars :

- Aménager le plus de pièce dans l'aile de vie de la famille;
- Résoudre le plus de problèmes de fonctionnement du Bunker;
- Résoudre le plus de problèmes sociaux dans l'aile de sa famille;
- Améliorer le plus la qualité de vie des membres de la famille à l'intérieur de l'aile de vie de la famille;

Activité de mai :

- Gagner le plus d'activité;
- Être la famille qui anime la Célébration de la torche protectrice;
- Être la famille qui allume la torche protectrice;

Activité principale de juillet :

- Récolter le plus de ressource de nourriture;
- Récolter le plus de ressource de construction;
- Récolter le plus de ressource Tech;
- Avoir reçu le moins de radiation en pourcentage que les autres familles;
- Avoir produit le plus de pilules anti-radiations que les autres familles;
- Protéger le camp d'habitation d'été contre les pillards;
- Avoir brisé moins de lois que les autres familles.

Activité de fin août :

- Explorer le Giga-Bunker de Rouyn-Noranda;
- Explorer le Giga-Bunker de Val-D'Or;
- Explorer le Giga-Bunker d'Amos;
- Explorer le Giga-Bunker de La Sarre;
- Explorer le Giga-Bunker de Ville-Marie;
- Explorer le Bunker de Duparquet;
- Protéger le Bunker Norngard.

Soirée d'octobre :

- Récolter le plus de pièce de sa famille dans les jeux;
- Récolter le plus de pièce des autres familles dans les jeux;
- Avoir le plus de pièce de sa famille encore sur les stèles;
- Récolter le plus de pièce des autres familles sur leurs stèles;
- Dépenser le plus de pièce lors de l'encan;
- Investir le plus de pièce dans la nourriture du Bunker;
- Investir le plus de pièce dans le maintien du Bunker.

Les Compétences

Dans l'univers du GN Valgaïa, la progression des personnages se matérialise par l'acquisition de compétences. Pour simplifier cet aspect pour les joueurs, chaque participant recevra six boîtiers vides de la taille d'une carte à jouer, représentant leur capacité à apprendre des compétences. En participant aux activités, ils pourront apprendre des compétences auprès de maîtres spécifiques. Lorsqu'un maître enseigne une compétence à un joueur, ce dernier obtient une carte qu'il peut placer dans son boîtier vide, lui permettant d'utiliser cette compétence en jeu.

Règles Générales pour l'Utilisation des Compétences

- **Activation de Compétence** : Les compétences doivent être utilisées de manière visible, soit de prendre sa carte compétence dans sa main pour activer celle-ci, cela permet aux autres joueurs de comprendre qu'une compétence permet de faire ce que le joueur s'apprête à faire.
- **Préparation** : Avant le début d'un scénario, une période de préparation de 5 minutes est prévue où chaque joueur peut activer une compétence affectant le scénario.

Secteurs de Compétences

Les joueurs peuvent acquérir des compétences dans quatre secteurs distincts :

1. **Connaissances Archaïques (Bunker des Nornéens)**
 - Ces compétences, représentées par des livres, sont faciles à apprendre mais nécessitent que le joueur porte le livre pour utiliser la carte compétence. Elles sont utiles à la communauté et rapides à utiliser.
2. **Manipulation des Radiations (Chaman des Soléens)**
 - Ces compétences permettent de modifier la réalité et sont complexes à apprendre. Elles modifient les règles du jeu.
3. **Technologie (Vaisseau Astrolance des Himmelfolk)**
 - Ces compétences, obtenues en intégrant des puces technologiques au corps, améliorent la compréhension de la technologie, de l'informatique et de l'électricité et permet de mieux résister à certain effet.
4. **Titres (Hérault de l'Empereur)**
 - Ces compétences sont le résultat d'actions positives ou d'alliances sociales, et sont appliquées dans des contextes de jeu social.

Les Effets Négatifs

Dans le cadre de notre jeu grandeur nature, les personnages peuvent être affectés par divers effets négatifs tels que la maladie, le poison, la fatigue et le trauma. Ces effets ajoutent une dimension de challenge et de réalisme, rendant les scénarios plus engageants et immersifs.

Principe des Effets Négatifs

Lorsqu'un joueur reçoit une carte d'effet négatif, il doit la placer dans un de ses boîtiers de compétences jusqu'à ce que l'effet soit guéri. Si le joueur possède des boîtiers de compétences vides, il peut y placer la carte d'effet négatif. Cependant, s'il n'a plus de boîtiers vides, il devra couvrir une compétence active, rendant cette compétence inutilisable jusqu'à la guérison de l'effet négatif.

Voici les différents effets négatifs et leurs implications :

Maladie

- **Description** : Les maladies affaiblissent le personnage, diminuant sa capacité à agir efficacement.
- **Conséquence** : Le joueur doit placer la carte "Maladie" dans un boîtier de compétence. Tant que la maladie n'est pas guérie, le joueur subit des pénalités de performance, telles que des réductions de force, de vitesse ou d'endurance.

Poison

- **Description** : Le poison agit progressivement, infligeant des dommages continus ou réduisant les capacités du personnage.
- **Conséquence** : Le joueur doit placer la carte "Poison" dans un boîtier de compétence. Le poison peut causer des pertes de points de vie régulières ou des limitations temporaires des compétences physiques ou magiques.

Fatigue

- **Description** : La fatigue résulte d'un effort prolongé ou d'un manque de repos, réduisant l'efficacité globale du personnage.
- **Conséquence** : Le joueur doit placer la carte "Fatigue" dans un boîtier de compétence. Sous l'effet de la fatigue, le personnage peut subir des pénalités à ses actions, telles que des réductions de précision, de vitesse de réaction ou de durée d'endurance.

Trauma

- **Description** : Le trauma peut être physique ou psychologique, résultant d'un choc important, d'une blessure grave ou d'un événement traumatisant.
- **Conséquence** : Le joueur doit placer la carte "Trauma" dans un boîtier de compétence. Le trauma peut entraîner des incapacités temporaires, telles que l'incapacité d'utiliser certaines compétences ou des pénalités importantes aux actions liées à la zone traumatisée.

Gestion et Guérison des Effets Négatifs

Pour se débarrasser d'un effet négatif, les joueurs doivent trouver des solutions spécifiques en jeu, telles que des soins médicaux, des antidotes, du repos ou des traitements psychologiques. Une fois l'effet guéri, la carte d'effet négatif est retirée du boîtier de compétence, et la compétence couverte redevient utilisable.

La Radiation dans l'Univers de Valgaïa

Dans l'univers de Valgaïa, la radiation est une menace omniprésente et dangereuse. Elle affecte chaque personnage de manière unique, en fonction de leur profil génétique. La radiation provient des environnements hostiles et contaminés qui entourent les zones sûres, telles que le Bunker des Nornéens.

Dangers de la Radiation

La radiation est invisible et insidieuse, provoquant des effets débilissants qui peuvent s'aggraver avec le temps. Chaque personnage est vulnérable à ces effets, et la survie en dehors des zones protégées nécessite une vigilance constante.

Accumulation de Radiation

Lorsqu'un personnage meurt à l'extérieur de la zone d'influence protectrice du Bunker, il subit un niveau supplémentaire de radiation. Chaque niveau de radiation se manifeste par des effets négatifs spécifiques au profil génétique du personnage. Ces effets peuvent inclure des affaiblissements physiques, des perturbations mentales ou des maladies graves.

Effets des Niveaux de Radiation

Les effets négatifs augmentent avec chaque niveau de radiation accumulé. Par exemple :

- **Niveau 1** : Fatigue légère, nausées occasionnelles.
- **Niveau 2** : Perte d'endurance, douleurs musculaires.
- **Niveau 3** : Défaillance immunitaire, saignements internes.
- **Niveau 4** : Troubles mentaux graves, incapacité physique partielle ou totale.
- **Niveau 5** : Mort du personnage.

Traitement et Guérison

Pour se débarrasser des effets de la radiation, les personnages doivent être soignés avec des pilules anti-radiations. Ces pilules neutralisent les effets néfastes de la radiation, permettant au personnage de retrouver progressivement sa santé normale. Le traitement doit être administré par des médecins qualifiés ou trouvés dans des zones spécifiques dédiées à la décontamination.

Les joueurs doivent toujours garder un œil sur leurs niveaux de radiation et chercher activement des moyens de se soigner pour éviter des conséquences potentiellement fatales. Le Bunker et ses environs immédiats offrent une protection relative, mais l'aventure et l'exploration au-delà de ces frontières nécessitent une préparation adéquate et une gestion rigoureuse des risques.