Découvrir l'univers

du GN Boréän Couronne d'Acier

Présentation du jeu

La reine Diamantine couronnée de l'acier des seigneurs des Terres du Nord implore Dieu tout puissant Créateur du monde et Roi des cieux de lui donner un roi pour protéger le trône et fonder la maison royale.

Oubliez les jours noirs, les guerres sanglantes, les famines, les sombres sorciers de Loganie, les luttes fratricides! Car tel le commande la reine, et venez faire danser l'acier et les rubans, au grand tournoi et au bal qui seront donnés pour les réjouissances.

En ces jours de trêve sacrée du tournoi royal, nobles seigneurs suzerains des couronnes du Nord, voisins et cousins des couronnes de la Mer Intérieure, venez jouter pour la Couronne d'Acier!

Et que le Créateur soit seul juge du sang du prochain roi!

Le GN Couronne d'Acier est un GN diplomatique, un rassemblement de grands seigneurs sur fond de fête où se joue l'avenir d'un royaume mais aussi les destins, alliances et les passions personnelles... S'affronteront les désirs et les ambitions, les sombres dettes du passé et les espoirs du futur. Chacun essaiera de prolonger sa dynastie, de protéger son clan et d'agrandir sa famille. La fête qui sert de cadre au GN comprendra un grand tournoi de chevalerie, une foire, un grand banquet médiéval suivi d'un bal...

Des civilisations et des religions, parfois ennemies, se rencontreront à l'occasion du tournoi, et du mariage qui doit en découler... Boréän est un monde médiéval fantastique d'ambiance historique forte, le contexte de ce gn sera dans un royaume féodal de chevalerie nordique sur d'anciennes terres celtes.

Contexte

Boréän est un monde fantastique. Cependant, si nous n'avons ni la prétention ni l'envie de faire de l'historique, le fantastique n'est pas le thème central de notre monde ni de nos intrigues. Il est une part du monde comme le merveilleux est une part du monde réel. Les intrigues ne sont pas à résoudre à coup de magie, la magie ne sera qu'une manœuvre parmi d'autres, comme parfois dans l'Histoire on a eu recours aux oracles et aux enchantements. Nous avons centré l'écriture du monde sur des trames historiques et des nœuds dramatiques humains. S'il existe des magiciens, des prêtres ou des sorciers, ils sont des hommes et des femmes surtout, à la recherche qui du pouvoir, de l'amour, de la paix ou de la vengeance, et la magie s'intègre dans leur histoire comme un moyen pour leurs fins.

Le monde de Boréän est un monde médiéval pour la plupart de ses terres. En fonction des royaumes, le niveau d'évolution des civilisations est très différent. Si l'Ascaran du nord est un royaume nordique médiéval rude 13-14ème siècle, il n'en va pas des cours du sud comme la grande cité de Tréän plus proche de la Venise de la fin 15-16ème, et encore moins des Atlantes maîtrisant des technologies aussi incompréhensibles du commun des mortels que la magie...

Ces différences s'expliquent essentiellement par la géographie, mais aussi par l'histoire des guerres et principalement par les catastrophes qui ravagèrent le monde.

Les dévastations engendrées furent plus ou moins surmontées selon les états. Boréän est à ce titre un univers post-apocalyptique médiéval. Vos personnages, au-delà de leurs désirs, des luttes de pouvoir ou des affres de la vengeance, auront aussi à lutter pour leur survie à long terme. Car le monde se relève d'un grand cataclysme (il a dix ans) et le moindre hiver plus rude pourrait emporter un royaume dans l'oubli. Il en va pour cela comme dans le monde réel, certains royaumes ont des vues à long terme et essaient d'assurer la survie de leur monde et d'autres ne se préoccupent que de la leur... si pour certains, leur rêve est de fonder une dynastie qui offrira la stabilité à une région en guerre depuis des décennies, d'autres ne voient qu'une occasion de régler des comptes sanglants, les leurs, voire ceux de leurs parents ou ancêtres bien plus lointains.

Le GN Couronne d'Acier est un GN diplomatique, une réunion de grands seigneurs sur fond de tournoi où se joue l'avenir d'un royaume, mais aussi les destins, alliances, et les passions des destins personnels... S'affronteront les désirs et les ambitions, les sombres dettes du passé et les espoirs du futur. Le tournoi offrira un cadre au GN, mais n'en sera pas le seul axe. Il y aura également un grand bal, un banquet médiéval, une foire... Pour les jeunes gens, le tournoi sera l'occasion de leurs premiers pas dans le monde. Il leur faudra prendre garde à ne pas trébucher et être prêts à lutter pour leur propre avenir (mariage, titre, carrière...).

Des civilisations et des religions, parfois ennemies (chevaliers du Père, croyants celtes, atlantes...), se rencontreront à l'occasion du tournoi, et du mariage qui doit en découler... Ainsi nous avons également axé le GN sur un contexte riche en religions différentes, en civilisations originales, mais basées sur des sources communes à la Terre de manière à vous en permettre facilement l'appropriation. Pour donner du jeu en matière de confrontations religieuses et culturelles, nous vous fournirons des livrets détaillés de civilisations, des extraits de livres et de texte religieux, des chansons, des corpus de légendes...

Note des orgas : Dans de nombreux GN, les personnages, malgré leurs antagonismes liés à leurs background sont contraints par les événements d'oublier leurs oppositions et de s'unir pour vaincre le "grand méchant" (syndrome de "la fin du monde" ou de "l'ouverture de la porte de l'enfer").

Dans le GN "Couronne d'Acier", les personnages auront vécu cette scène dans leur passé récent, puisqu'ils ont été amenés à s'unir afin de combattre une invasion de leur pays par une armée de montres et de sorciers.

Le GN se déroule après cette grande bataille, quand la jeune Reine qui a dirigé ce combat invite ses grands barons à un tournoi de chevalerie et une grande foire qui sera l'occasion de fêter leur victoire et aussi d'essayer de gérer leurs divers antagonismes qu'ils avaient dû laisser de côté durant la guerre.

Costumes

C'est quoi : il ne s'agit pas ici de vous donner des fiches costumes pour le GN, elles vous parviendront pour chaque peuple avec votre pré-rôle. C'est une présentation rapide des peuples et des styles de costume qui seront joués sur le GN pour vous faire une idée générale.

Contraintes de costume : l'ambiance d'un GN repose bien souvent sur les costumes. Nous vous demanderons donc de coller autant que possible au style attendu pour votre peuple et votre niveau social. Certains costumes vont exiger un investissement important pour vous. Ainsi, un chevalier devra fournir une tenue de combat et une armure, mais aussi un habit pour le bal, de même une grande dame pourra avoir une robe d'après midi et des atours pour le soir différents... À l'inverse, certains comme les religieux du Père, druides, hommes d'armes n'auront pas ces contraintes.

Pour ce qui des couleurs, nous ne vous demandons pas de vous vêtir à vos couleurs de blason (vous pouvez le faire, notez bien) : le rappel du blason est attendu sur un manteau ou un pourpoint pour les nobles seigneurs, régnants ou héritiers de leur terre (en tous les cas pour les gens du peuple du Père).

Ascaran(ne) nordien(ne)

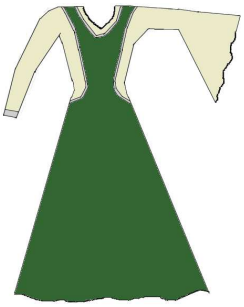
(ou Nornéen / Nornéënne, homme et femme des terres Ascarannes du nord, Royaume d'Ascaran du Nord)

Dames

Les femmes portent depuis un siècle à présent une cotte, robe simple de couleur unie (clair, marron ou noir) à manches longues fines ou en pointe jusqu'au sol, et une surcotte. Comme elles ne sont pas du tout pratiques, les manches en pointes sont plutôt réservées à la noblesse ou pour les robes de fête. En cas de manche en pointe, une sous-manche couvrante et serrée se rajoute. La mode récente est d'une surcotte bordée de fourrure et de plus en plus « mince » -ou pour les dames de la haute noblesse une surcotte « armoriée » aux armes de sa terre.

Les plus traditionalistes adoptent la guimpe cachant le cou, mais le décolleté est toujours très limité, même chez les plus libéraux. Montrer ses chevilles, ses avants-bras ou ses cheveux sans le moindre voile (être « en cheveux ») est très indécent. Les jeunes filles ont les cheveux défaits et les femmes mariées toujours les cheveux tenus (nattes selon la mode traditionnelle, en chignon si on se veut à la dernière mode). Il est courant de porter une coiffe simple en tambour (voir image), ou un cerclet et un voile.

Les dames portent souvent un ruban large à leurs couleurs sur la manche, pour l'offrir le cas échéant à un chevalier qui défendrait leurs couleurs ou leur honneur (lors d'un duel), voire pour le donner à un page ou une servante agissant sur leur ordre.

			
la cotte en blanc la surcotte en vert manche droite à gauche en pointe à droite	*Damoiselle en surcotte à l'ancienne droite et simple.*	*Sucotte* armoriée *de la noblesse*	*Surcotte à la dernière mode (rebord de fourrure et très amincie) mais coiffe à l'ancienne avec la guimpe*

Hommes

Les hommes portent la chemise (claire ou sombre) et les braies (foncées) qui font la base du costume de chacun.

Le noble se distingue du manant, car il porte des bottes hautes (au lieu de chaussures de corde, de cuir ou de bois) et par-dessus une cotte longue s'il est seigneur (sous le genou), plus courte sinon (mi-cuisses). S'il est guerrier ou chevalier, il porte le bliaud aux armes de son seigneur (qu'il soit homme d'arme ou chevalier) par-dessus une armure (toujours à la guerre et au combat) ou seulement sur la chemise. Un seigneur chevalier porte ses armes sur son armure en toute occasion (peinte sur l'armure ou en bliaud ou sur son bouclier), et un manteau seigneurial à ses couleurs. C'est la richesse du manteau et de l'armure qui le distingue dès lors de ses hommes, ainsi que la longueur du bliaud qui va pratiquement au sol. Qu'on soit celte ou vrai croyant, on porte le manteau drapé sur l'épaule avec une fibule, mais la mode nouvelle tend à choisir plutôt le manteau drapé au centre. Les brassards de cuir ou de métal sont courants.

La nouvelle mode de porter des surcots à crevées (manche ouverte, « garde-corps ») vient du sud et n'est pas très répandue, le pourpoint reste alors simple et droit. On porte des couleurs simples (beige, brun, noir, cuir...) ne portant d'autre couleur que si elles font partie de son blason... l'excès de couleur est vu comme un manque de virilité, une façon d'être de pucelle et de paon prétentieux.

cotte longue de cuir	*Bliaud seigneurial cape à l'ancienne*	*Bliaud de chevalier cape à la nouvelle mode*	*Surcot à manches ouvertes nouvelle mode*

Ascaran(ne) quiréen(ne) -du sud- (Haut Royaume d'Ascaran)

Homme et femme des terres Ascarannes du sud, Haut-Royaume Ascaran

Dames

Dans l'Ascaran du sud, les décolletés des robes se font plus profonds, ou plus larges, allant parfois jusqu'à dénuder les épaules... des tenues indécentes pour le nord. La taille, basse (des robes celtes) ou absente (des robes d'Ascaran du nord), est dans le sud très haute (sous la poitrine). Les cols sont plutôt en « V » et pourvus de fourrure dans le nord du Haut Royame et plus carrés ou ovales dans le sud de celui-ci. La mode des manches à crevées de deux couleurs, des robes empesées ou élargies de cerceaux, ainsi que des corsets commence à gagner les cours royales d'Ascaran venant de Tréän et de Roya (les deux grandes villes marchandes concurrentes du sud).

Les couleurs plus variées et plus vives, les tissus plus riches que dans le nord, les brocards damassés d'or ou d'argent relèvent souvent les robes des nobles dames. Les dames se couvrent aussi les cheveux, mais le plus souvent par des coiffes complexes plutôt que par des voiles.

L'accessoire tient plus de place que dans le nord : la bourse, le mantel associé, l'éventail à la mode de Rocnor, voire même les animaux de compagnie assortis aux robes : chien de chasse, chat de salon, oiseaux rares... Il n'est pas rare que la dame fasse de même vêtir sa maisonnée de serviteurs en assorti de son costume.

Le Haut-Royaume est un grand pays et les disparités de costume sont importantes entre le nord et le sud : plus on est proche de Tréän au sud, plus le costume se fait élaboré et suit des courants changeants de mode. À l'inverse dans le nord on porte toujours la « robe de jour » d'il y a deux siècles : une grande chemise et une sur-robe lacée haute, dans des versions légères de coton, ou chaudes d'hiver en velours et fourrure. Le soir on enlevait la sur-robe et l'on se couchait sans défaire la chemise qui devenait « robe de nuit »... La robe de nuit vaste, opaque, blanche est toujours la base de la vie nocturne ascarane des femmes, dormir sans est un signe de dépravation...

Robe en V et brocard manches en pointe

Robe en V avec fourrure manches droites

Robe à col carré et manches ballon, plus "tréännaise"

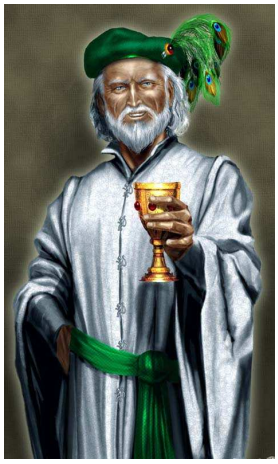
Robe à col en ovale manches à crevées corset et jupe empesée

Robe de jour du nord du Haut-royaume

Hommes

Sur leurs terres les seigneurs du Haut Royaume s'habillent comme les ascarans du nord, armure, surcot ou bliaud d'arme, parfois même vêtements de chasse noir ou de cuir brun et cuir clouté. Mais lors des fêtes, ils portent le pourpoint de riches tissus, des colliers d'or, des manteaux enrichis de fourrure. Le surcot à longues manches en pointe et dont le bas descendait tel une robe jusqu'au sol, était encore avant le Cataclysme porté majoritairement aux festivités. Il se trouve remplacé de plus en plus par le pourpoint, parfois même à crevées comme dans les grandes cités du sud telle Tréän, même si la mode tréännaise n'a pas autant pénétré les cours que pour la mode féminine. Il est par exemple impossible qu'un seigneur du Haut Royaume en dehors de Tréän porte des hauts-de-chausses. On garde le pantalon de peau, de velours ou de toile en été, considéré comme la marque de la puissance virile (les femmes ont un interdit total de porter les chausses). Cette virilité « raccourcie » prête à rire sous cape, réputation régulièrement faite à la cité de Tréän.

Tenue plus nordique



Surcot à l'ancienne

Riche pourpoint du sud

En tenue d'arme

Armure sur pourpoint

Homme et femme du Royaume d'Atlantys

Sur le GN : Il n'y aura qu'une atlante, l'ambassadrice.

Deux tenues seront nécessaires sur le GN : la Sianara (tenue des représentants officiels d'Atlantys) et Lénara (tenue de soirée).

Il y a beaucoup d'autres tenues atlantes, ce n'est qu'un extrait, les atlantes ont des tenues pour tout : aller aux rituels religieux, recevoir chez soi, recevoir des amis en privé, servir l'état.

Sianara : Tenue des représentants officiels d'Atlantys.

Ils portent une Aspara bleu ciel ou blanche (toujours blanche quand ils sont en Atlantys) et une grande toge bleu sombre.

Lénara : Tenue de soirée.

La robe de base est le plus souvent blanche dans la noblesse. On porte par dessus un manteau ou une toge de voile coloré ou blanc et métal. Sa particularité est d'être asymétrique et de ne se fermer que sur une seule épaule.Pourcompléterl'asymétrie, le bas est parfois de biais ou ouvert d'un seul côté.

Hommes et femmes de la cité de NyDream, ambassade de la Ligue de lumière

Sur le GN : Ils ne seront que 3, une ambassadrice et sa suite.

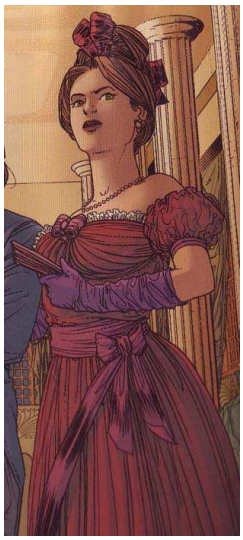
On dit leur cité née du rêve... en tous les cas ils sont aussi étranges dans leurs mœurs que dans leur vêture... Hommes et femmes s'habillent selon des codes stricts et jamais n'oublient ne serait-ce qu'un mouchoir brodé ou un bouton correctement noué. Sortir sans lisser un pli, ajuster une manchette, équilibrer à la perfection son chapeau serait inconcevable... que dire, le chaos... l'apocalypse pour une holdreamer. Calmes, soignés à l'extrême, flegmatiques.... ainsi sont les holdreamers. Hommes comme femmes ont la passion de l'accessoire qu'ils ont transmise avec la mode du corset aux grandes cours du sud. Aucune femme holdreamer ne sortirait sans gants, éventail en société le soir, chapeau pour arpenter la rue, ombrelle, canne ou parapluie selon le temps, et les incroyables sacs à main qu'elles portent partout. Un homme holdreamer dans la rue sans chapeau, canne et manteau bien ajusté ne pourrait être autre chose qu'un étranger déguisé ou un homme ivre... Oh schoking !

Dames

Les femmes s'habillent de bottines, de longue jupe, de chemise à manches ballon, mais serrées sur l'avant-bras, et boutonnées très haut, un gilet complète le vêtement. La robe pour les sorties d'après midi ou le soir est beaucoup plus décolletée, montrant parfois plus que ne saurait en souffrir un vrai croyant... Par dessous, elles portent de nombreux sous-vêtements, plein de froufrous de dentelle parfumés, tous aussi bizarres pour les autres peuples qu'ils sont familiers aux holdreamers... (partout ailleurs on en fait le fin du fin de la courtisane, quant à Holdream la moindre servante les porte).

Le corset n'est pas une option, mais une base du costume féminin, qui est porté même dans l'intimité et avec les robes « décontractées » -autant que ce mot puisse être possible quand on parle du vêtement holdreamer.

Il arrive aux femmes de suivre des carrières masculines dans le maniement des armes ou bien sur les nefs marchandes ou militaires. Dans ce cas, même si on leur donne encore du Miss ou du Lady, elles s'habillent tout comme les hommes et se comportent en société comme telles. Là encore une bizarrerie que les holdreamers ne partagent qu'avec la légion orféanne contre toutes les autres nations fort déstabilisées.

			
Robe de soirée	*Robe d'après-midi*	*Tenue masculine de bretteur à l'entraînement*	*Robe de jour pour le travail, courses, rendez-vous...*

Les Hommes

Les hommes portent des chaussures de cuir ou des bottes, des pantalons bien repassés, des chemises blanches à col haut, des gilets sans manches à boutons et des vestes (parfois en plus un manteau de voyage). Et toujours des gants, canne, chapeau... L'accessoire le plus personnel reste la cravate ou la lavallière de dentelle, dont le style, les couleurs ou les petits détails (épingles, broderie...) sont laissés à la fantaisie de chacun, le reste du vêtement étant hautement codifié.

Les chapeaux sont variables fonction des situations : chapeau de cuir pour les explorations et les chasses, tricorne pour les combattants et les marins, melon pour les visites de matinée et le travail, haut de forme pour les visites du soir et les occasions d'importance. Ayant la passion de l'exploration ils ont été jusqu'à codifier la tenue d'explorateur qui, si elle se plie aux nécessités pratiques, est tout de même convenable et seyante. Certains officiels portent des perruques poudrées à boucles.

Tenu de soirée	*Corsaire ou bretteur*	*Tenue de jour*	*Tenue d'exploration*

Lornéen(ne)

Homme et femme celte de l'ouest de la Mer Intérieure du royaume de Lorn

Hommes comme femmes ne portent jamais de rouge (en souvenir de s'être affranchis de l'envahisseur Orféan). À l'inverse, ils adorent le vert et l'or de leur blason. Ils portent tous des tatouages qui proclament leur foi celte, leur appartenance au clan, leur histoire ou leurs serments.

Dames

Les femmes celtes de Lorn revendiquent leur liberté et leur droit sur leur corps, elles proclament sans peur leur féminité. Devenir femme, puis mère, c'est un privilège qui leur donne d'abord la liberté de choix, puis celle de parler dans l'assemblée des clans, les femmes revendiquent donc dans leurs costumes ces âges de la vie. La femme lornéenne expose donc volontiers sa poitrine dès qu'elle en a une, et montre son ventre à nu quand elle attend un enfant, car porter la vie c'est la bénédiction de Dana. Au quotidien, la femme lornénne porte en ville une longue chemise très ouverte sur la poitrine, parfois ouverte sur les jambes (sur les côtés) et une large ceinture de tissu ou de cuir. Elle peut aussi opter pour la jupe de cuir et la chemise nouée ou non sous la poitrine.

Pour la chasse et la guerre, elle opte plutôt pour une veste de peau ou de tissu, toujours largement ouverte sur la poitrine, et selon qu'elle montera ou non à cheval elle porte un pantalon de peau ou un pagne de peau laissant voir ses jambes. Pour les protections, le cuir est le plus souvent choisi, mais les tatouages guerriers de protection sont très appréciés. Les chevaliers femmes à Lorn portent la demi-plate et des bliauds ouverts en pagne laissant voir les jambes.

Les tenues de fêtes sont assez élaborées, préférant les tailles basses sur lesquelles s'enroulent un ou deux tours de ceinture ornée d'or. La toute dernière mode pour les fêtes est la robe laissant voir les épaules avec les manches basses, dans des tissus légers ne cachant en fait rien des formes... Pour les rituels religieux elles optent pour des tuniques légères ou rien du tout, laissant voir aux dieux et aux hommes les tatouages signes de leurs clans et serments.

la Bandra (robe et ceinture large)	*la Bolag (laissant voir le ventre)*	*Tenue de chasse*	*Tenue de guerrière*
Tenue de chevalier	*Robe de dame*	*Robe dernière mode*	*Rode de grande dame*

Hommes

Les Lornéens portent des tuniques (manches courtes en été, longues en hiver ou à la chasse), elles sont assez longues (aux genoux au minimum, jusqu'au mollet), ouvertes sur le devant et l'arrière (au milieu) pour permettre la marche et la chevauchée, elles sont bordées d'entrelacs plus ou moins riches fonction de la destination de la tunique. La matière est de peau, de lin, voire de tissus riches du sud pour les fêtes. Sinon ils portent également des braies, des chaussures de cuir, de tissu et/ou de corde, et sur les épaules une cape le plus souvent drapée sur le côté, ornée de la fibule au cercle coupé (symbole de l'épée et du bouclier), la cape marquant la protection du seigneur, du clan, du père, du mariage (pour les jeunes épousées)... Les chevaliers Lornéens comme les chevaliers du Père portent leur bliaud sur leur armure.

Mais ils ne portent pas les couleurs de leur suzerain, uniquement les leurs ou celles de leur dieu. Par contre, quand il commande pour un seigneur des hommes qui ne sont pas uniquement les siens, le chevalier doit porter alors un manteau que lui a donné son seigneur, à ses couleurs. Sur le bouclier (souvent rond), on portait le plus souvent le symbole de son clan, ce n'est plus toujours le cas, parfois on porte les armes de son suzerain. Si les chevaliers portent l'armure de plate de métal, les lornéens en général préfèrent les armures de cuir légères, avec une préférence pour les armures d'écailles qui ressemblent aux feuillages de forêts. Certains forestiers portent à l'ancienne la cape de feuilles faite de pièces de tissu ressemblant à du feuillage. Ils ne dédaignent pas de se mettre torse nu pour les rituels ou les fêtes afin de plaire aux dames et d'exposer leurs tatouages qui sont souvent sur le torse ou les bras.

Tunique de jour	*Tunique chasse*	*Tunique hiver*	*Chevalier armure*	*Cape des feuillages*	*Fête*	*Dernière mode*	*Seigneur*

Autre peuple celte, mais plus proche des traditions anciennes des clans et moins de la chevalerie et des coutumes des grands royaumes des croyants du Père. Ainsi ils portent tous (hommes et femmes) les couleurs de leur clan (par le tartan en travers de la poitrine) ou peintes sur leur bouclier et souvent en tatouage ou peinture rituelle. Certains vont même, pour les guerres, jusqu'à peindre leur peau des couleurs de leur clan, ce qui leur vaut le surnom de « pictes » (littéralement : les hommes peints)...

À la guerre, le corps est dénudé et protégé de peintures de guerre -faute d'armure, souvent trop chère pour les clans moréens. Mais quand ils en ont les moyens, les guerriers celtes, hommes comme femmes, portent des armures de cuir majoritairement renforcées de pièces de métal.

Dames

Les femmes au quotidien portent des braies de tissu ou de peau (ou les jambes nues aux fêtes et en été), des chaussures de toile et de corde prolongées de guêtres lacées, et plus rarement des bottes. En haut, elles portent des tuniques ouvertes sur les jambes avec ou sans manche, voire plusieurs superposées durant l'hiver. Le vêtement se complète de grandes capes de tissu, de peau, voire de fourrure. La robe de dame moréenne est composée d'une tunique longue et d'une tunique courte ouverte sur le côté souvent des couleurs du clan, taille basse avec une grande ceinture. Les grandes dames de Llyr ont des robes un peu plus complexes avec de riches manteaux.

Vêtements de voyage	*Vêtements de fête*	*Vêtements quotidiens*
Robe de dame moréenne	*Robe dame noble de Llyr*	*Guerrière picte (pour la guerre)*

Hommes

Les hommes au quotidien portent des braies de tissu ou de peau, des chaussures de toile et de corde prolongées de guêtres lacées, et plus rarement des bottes.

En haut, ils portent des tuniques ouvertes sur les jambes avec ou sans manches, voire plusieurs superposées durant l'hiver. Le vêtement se complète de grandes capes de tissu, de peau, voire de fourrure. Les tenues de fête sont semblables, mais dans de meilleurs tissus agrémentés de bijoux.

Tenue de voyage	*Tenue de fête*	*Tenue de chasse ou guerre*	*Tenue de chasse ou guerre*

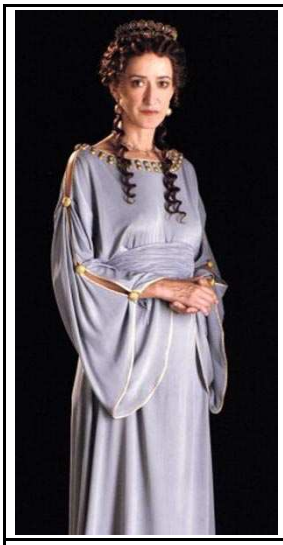
Orféän(ne)

Homme et femme de l'Empire Orféan

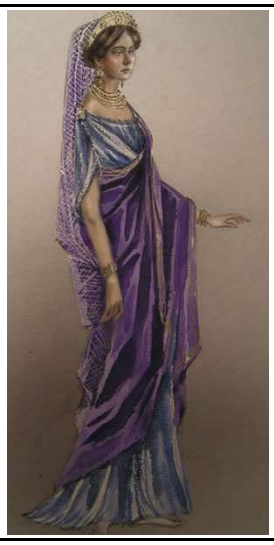
De culture atlante, les orféans s'habillent d'une longue tunique et d'une toge drapée, mais avec de nombreuses variations. Ceux qui se sentent le plus « atlantéens » adoptent un style plus épuré, tunique blanche et drapé simple ou d'une couleur et du métal. Les autres moins traditionalistes optent pour des couleurs diverses de tunique, des motifs ou des compositions plus osées. Que ce soit chez les hommes ou les femmes, la pudeur est rarement de mise, la vie orféanne étant très libre, et le pays chaud... Les tenues sont donc assez découvertes à Orféan et très impudiques pour la majorité des autres peuples. Même s'ils s'habillent à l'orféanne lors des missions de représentation comme il est prescrit dans la règle diplomatique atlante (un ambassadeur doit être le porte-drapeau de son pays, tout d'abord dans sa vesture), en fins diplomates ils savent adapter leurs tenues aux mœurs locales. Tous les citoyens portent l'anneau de fer (or) d'hommes ou femmes libres.

Dames

Les femmes portent une tunique simple, et par-dessus, elles enfilent la stola (ample robe) nouée à la taille et tombant jusqu'aux pieds. Pour sortir, elles s'enveloppent d'une palla, un grand tissu rectangulaire drapé. La mode venue du Trium (les cités du sud) agrémente les vêtements de larges ceintures parfois décorées de bijoux, moins oppressantes que des corsets cependant. Et très récemment, après le mariage de l'Empereur avec une princesse de Samaän (sables du ponant, type moyen-oriental) des bijoux tintinnabulants, des voiles et soieries multicolores, quelques pièces de vêtements exotiques complètent les tenues à la mode. Les coiffures sont très travaillées, les cheveux rarement cachés sont agrémentés de bijoux, de couronnes, de voiles légers..



Stola classique



Stola et palla de sortie

Robe de fête

Robe de fête... délurée

Robe à la mode "corset"

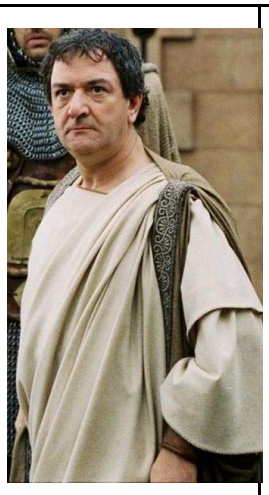
Hommes

Les hommes orféans portent avant tout la tunique blanche courte au quotidien, longue pour les soirées ou en hiver. De coton ou de lin en été, de laine en hiver. Rares sont les hommes riches (considérés souvent comme excentriques, dépravés ou marchands) qui s'habillent de tuniques de couleurs. Il n'y a que dans l'armée que les hommes portent le rouge pour les légions de terre, et le bleu pour celles embarquées sur mer.

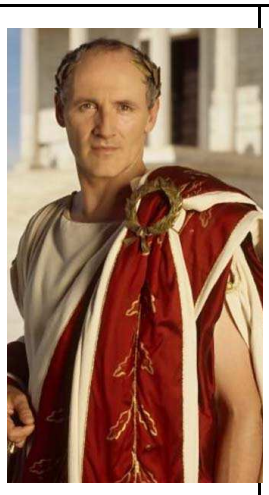
Les fantaisies et la richesse sont marquées par des bijoux, des fibules d'or, des galons dorés ou agrémentés de pierres, de perles, voire de monnaies des provinces de l'empire pour les officiels. Le port des bracelets de force est réservé aux anciens militaires ayant fait leur service.

Les toges drapées sont plus souvent originales, de diverses couleurs, agrémentées de richesses et parfois même de dessins... Les toges pourpres et blanches sont réservées au sénat. Ils portent les cheveux toujours courts.

Tunique base



Tunique d'hiver



Sénateur Empire

Officier légion

Officier marine

Rocnorien(ne)

Homme et femme du royaume de Rocnor

La cour de Rocnor fait partie des plus sophistiquées et des plus complexes pour les vêtements de la noblesse. Le corset, les soieries, les hauts-de-chausses, comme à Tréän, mais avec une prédilection pour les couleurs claires, chaudes et clinquantes, les dentelles et les rubans... De même qu'une singulière fascination pour les perruques poudrées des officiels holdreamers et les chapeaux, les plumes.

Le noir est porté pour le deuil (de longs mois, voire années selon la situation), ou par les hommes et les femmes très dévots envers l'Église. Certains ordres religieux, et mêmes laïques, imposent le noir. Le rouge est plutôt réservé au mariage, et le blanc porté par les demoiselles.

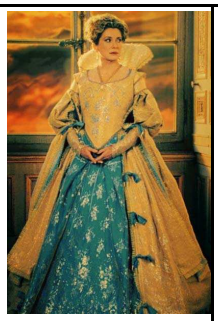
Dames

Les femmes portent des robes très structurées, avec des cerceaux sous des monceaux de jupons, des corsets très impressionnants, un grand empiècement en V sur le devant, et des tonnes de rubans, de dentelles, de tissus éblouissants... Même les servantes en chemise et sur-robe de jour (finalement assez semblable à la robe de jour d'Ascaran du sud) portent en dessous jupons, jupons forts et corset... Les cheveux sont souvent couverts pour sortir, par respect et soumission au Créateur, autant que par pudeur et coquetterie. On oscille alors entre des chapeaux très vastes, colorés et plein de plumes, et la mantille traditionnelle de dentelle. La mantille se réduit souvent chez la femme du commun à une dentelle accrochée sur le chignon, rejetée en arrière et remise devant pour la rue. Chez les dames, elle est levée par une sorte de fontange parfois élaborée et incrémentée de perles...

Les décolletés sont parfois incroyablement osés, mais toujours couverts de dentelle dans la rue ou les jardins. On porte les cols haut, en dentelle ou en voile travaillé, relevés souvent, mais parfois couchés sur les épaules. Les manches a crevées sont toujours à la mode, mais sont doucement supplantées par des manches gonflées et chiffonnées de dentelles et de voiles.

Les dames apprécient les accessoires, comme l'éventail très travaillé, en dentelle, souvent orné de broderie ou de peintures fines. Et l'ombrelle holdreamer également séduit les plus jeunes aux beaux jours. La perle est un bijou évoquant la pureté et la dévotion envers la divine Dame de bonté, les femmes s'en parent souvent, en collier, boucles, mais aussi piquées dans les cheveux ou cousues sur les robes. Les chaussures sont également élaborées, escarpins à boucles ou à sequins.

Robe de demoiselle à l'ancienne



Robe ancienne mode à haut col

Robe de grande dame à haut col

Robe de demoiselle d'hiver (fourrure)

Robe de mariée, décolleté "tréännais"

Robe aux manches dernière mode

Hommes

Les vêtements des hommes sont aussi extravagants que ceux des dames. Couleurs vives, tissus riches et lourdement brodés, bijoux nombreux... Les hauts-de-chausses se portent très bouffants, à crevées de deux couleurs, parfois ornés de rubans ou de sequins. Le pourpoint finit sur un col en pointe haut, mais retourné, ou bien une collerette de plus en plus en vogue. Le chapeau est grand et plein de plumes colorées. Les gants sont assortis aux couleurs du pourpoint. Et l'épée n'est jamais oubliée, la noblesse l'exige, fine et vive comme les lames tréännaises.

Mais surtout les bottes sont importantes, hautes, à revers et ornées parfois d'une boucle d'argent ou d'or.

Rien n'est trop beau pour le seigneur rocnorien qui se ruine pour ses atours. La cape se porte courte, drapée sur l'épaule.

Il se livre dans les cours des Grands Seigneurs de Rocnor de véritables joutes d'élégance finissant parfois l'épée à la main au point du jour pour une petite remarque de rien... Les rocnoriens sont vifs et emportés, et très sourcilleux sur leur apparence.

L'obligation de porter du noir n'empêche nullement les assauts d'élégances : broderie, dentelle noire, coupe extravagante...

Même les religieux portent le col de dentelle, la soie, les bijoux, parfois même des armures travaillées d'or ou d'argent.

Col en pointe et bottes à boucle d'or

Chapeau à plumes et cape d'épaule

Seigneur en deuil

Seigneur armuré

Collerette d'or et pourpoint de noces

Tenue noire de laïque

Tréännais(e)

Homme et femme de la cité de Tréän

Tréän est une cour aussi sophistiquée que celles de Rocnor, mais la couleur y est plus sombre, aussi sombre que la cité toujours sous les nuages d'orage, dans un clair obscur permanent... Le rouge et le noir sont particulièrement prisés. La richesse de Tréän transparaît dans la variété des soies, des brocards, des velours piquetés de perles ou d'éclats de gemmes... Même sombre, le vêtement tréännais éblouit de richesse et de perfection. Le soir, il est de coutume de sortir drapé dans une ample cape à large capuche de soie, plus sombre pour les hommes, et le visage masqué. Le masque intervient aussi dans nombre de spectacles où l'on ne veut pas être reconnu, voire de fêtes où il est la règle. Il tient donc une grande importance dans la culture tréännaise, tous les gens (noble ou non) en ont un... les nobles en ont de fabuleux et de très simples...

La ville est sombre et dangereuse, de jour comme de nuit, sortir sans arme est une sottise qu'on ne fait qu'une fois... Récemment, certains éléments de la mode holdreamer ont fait leur entrée dans la cité : canne pour les hommes, et pour les dames : sous-vêtements sophistiqués, gants de dentelle noire ou encore les bottines...

Dames

Les femmes portent toutes le corset moins contraignant qu'à Rocnor (moins serré pour la femme du commun que pour la grande dame). La jupe de la robe est droite et empesée, voire soutenue de cerceaux plus ronds que larges (contrairement à Rocnor). Le devant de la robe s'ouvre souvent en « V » inversé sur un motif ou une couleur différente. Le haut du costume offre un décolleté largement ouvert sur les épaules et toujours carré, une marque si spécifique qu'on parle de « décolleté tréännais » pour ce type de col. La gorge est parfois cachée de voile ou d'une chemise fine, notamment pour les femmes mariées (moins dans la noblesse) ou qui travaillent. Les manches sont plus originales, il en existe 6 styles :

Manches amples	*Manches en pointe à crevées*	*Manches à l'épaule ballon*	*Manches enlacées*	*Manches droites*	*Les grandes manches*

Certaines sont parfois plus à la mode que d'autres, mais surtout c'est une marque d'une famille ou d'une dame en particulier, la mode régnant sur tel salon littéraire, ou telle cour princière de la cité... le bas de manche des manches amples est parfois (comme sur l'image) remplacé par de longs gants de dentelles noires... mais c'est assez... osé, voire sulfureux. L'alternance de brocard ou soie lisse et d'autres parties froissées et piquetées de perles (dernière image « manches enlacées ») est la toute dernière mode de la cité.

Pour la coiffe, les tréännaises la portent en chignon, parfois retenue d'une résille de perles. Elles peuvent ne rien porter, ou se couronner de lignes de perle, d'un peu de dentelle (à la rocnorienne) souvent pour aller à l'église, mais le plus apprécié est l'haube (image en bas à gauche), haute et perlée dans la noblesse, basse et fermée à l'arrière d'une capuche de tissu pour les dames du commun.

À Tréän, contrairement à Rocnor, on ne se marie pas en rouge, mais en blanc, crème et or.

Hommes

Même si la mode du pourpoint domine, les tréännais aiment les grandes chemises à larges manches qui donnent de la prestance au geste et laisse libre le duelliste, ils portent alors des pourpoints sans manche, sorte de veste agrémentée de renfort d'épaule. On porte en bas les hauts-de-chausses bouffants, souvent sur un pantalon fin. Le pantalon façon « haut royaume » est toujours porté au quotidien et pour les activités pratiques (chasses....). Par ailleurs les hauts-de-chausse s'ils sont parfois à crevées sont moins bouffants et décorés que les rocnoriens.

Les hommes sortent coiffés d'un chapeau large pourvu d'une plume (« et non d'un oiseau tout entier », comme ils raillent les rocnoriens). Ils portent également de grandes bottes à revers, mais de cuir noir, brillant, hautes mais sobres et sans apprêts clinquants.

Même si les tréännais aiment les tissus luxueux, ils apprécient la chasse, l'art de l'épée et la cavalerie, et portent alors des tenues de cuir ajustées et renforcées de métal.

Pourpoint long, manches à crevées	*Pourpoint long manches à plissés*	*Veste de pourpoint et chemise*
Pourpoint rigide à plastron	*Tenue de chasse en cuir*	*Pourpoint à manches gonflées & manteau*

Préparatifs et RolePlay (RP)

Le Bal

Le bal tiendra une grande place lors du GN : nous le préparons donc avec attention. Nous avons fait le choix de vous faire danser sur des danses médiévales (même si les danses seront nommées à la manière « locale »). Selon votre personnage, vous aurez à apprendre de zéro à 5 danses.

Nous vous fournirons les noms « réels » des danses et de bons plans pour trouver dans les grandes villes des moyens de vous y initier.

Sur Paris, nous organiserons une ou deux soirées d'apprentissage.

Et sur le GN même, deux « entraînements » vous seront proposés :

« hors jeu » le vendredi soir

« en jeu » le samedi après-midi par le maître de bal de la reine...

Tous les personnages (fonction du rôle) ne seront pas forcément aussi « passionnés » par le bal (évidemment, le vieux druide, c'est moins son truc). Cependant, si c'est le cas de votre personnage, nous attendrons de vous que vous investissiez du temps pour maîtriser un tant soit peu les pas des danses, surtout si votre personnage vient d'une cour du sud. Donc, si vous voulez absolument danser ou à l'inverse surtout pas, pensez à le dire dans la fiche d'inscription. Je vous rassure cependant, les danses choisies sont très accessibles et deux séances suffiront à les maîtriser, nous n'attendons pas de vous la réalisation d'un menuet en groupes croisés...

Campement en jeu

Le site de jeu dispose d'un château et d'une salle de bal. Cependant, le château ne sera en jeu que pour quelques pièces qui seront les appartements royaux, la chapelle & la bibliothèque. La salle du bal ne sera utilisée qu'occasionnellement pour les préparatifs et répétitions (en jeu) du bal. L'essentiel du jeu de jour se fera dehors, autour de la lice et de la foire....

Nous vous demanderons donc d'y apporter votre contribution par un campement par « délégation » (suite de chevalier, de duc, de prince, ambassadeur...). Bien sûr, il serait merveilleux de n'avoir que des tentes médiévales et de tournoi, mais si vous n'en avez pas, une tonnelle pourra faire l'affaire à condition de la « customiser » médiéval, avec des pans de tissus à vos armes, et par exemple un créneau en harmonie de couleur sur le pourtour du haut... Nous vous aiderons de notre mieux, en vous proposant des fiches « décors » au même titre que celles de costume, des bons plans et adresses pour vous aider dans vos préparatifs.

Si votre tente le permet, rien ne s'opposera à y dormir le soir. Sachant que vous ne serez pas dérangé la nuit.

Le Tournoi

Le tournoi sera un tournoi d'arme à pied, inutile d'apprendre à monter à cheval pour faire le GN. Nous ne nous sommes pas encore décidés sur le mode de résolution des combats, nous prendrons notre décision finale en accord avec les joueurs dont les personnages feront le tournoi.

Voici cependant quelques lignes directrices que nous suivrons :

Le tournoi ne sera pas décidé à l'avance, pour nous cela n'a aucun intérêt. Quelque soit le système retenu, l'issue du tournoi ne sera connue de personne avant la fin... Même si on choisissait l'option de combat arrangé, l'issue en serait tirée au hasard juste avant la rencontre. Un jeu de « pari » (politique et financier) est basé sur le tournoi et nous ne voulons en aucun cas le fausser, donc nous voulons en laisser la main au hasard ou aux talents des joueurs, pas à nos esprits tortueux...

Pour ne pas frustrer les joueurs de « personnages chevaliers » venus faire un tournoi et éliminés au premier combat (comme le voudrait le système pyramidal classique du tournoi médiéval), nous avons opté pour un système de « poule » qui vous permettra au minimum de livrer trois combats.

Il y aura deux lices en parallèle avec chacune un arbitre neutre qui comptera les touches et jugera de la validité des assauts en regard de règles de tournoi qui seront décidées et modifiables « en jeu ».

Le soir lors du banquet, il restera quatre finalistes... Sachant que si le premier prix est la main de la reine, d'autres enjeux seront attachés au tournoi. La fin du tournoi aura lieu le dimanche en fin de matinée.

Nous demanderons aux joueurs des chevaliers du panache, du fair-play et... une armure ! Les rôles de chevalier ne seront pas tous des preux cependant : sombres chevaliers noirs, coureurs de tournoi rêvant de gloire, jeunes chevaliers et vieux briscards lutteront jusqu'au soir...

Costumes & équipements

Outre les fiches de costume détaillées, nous vous fournirons également les « graphismes » utiles comme les blasons, les polices de caractères... Si vous avez des questions, nous y répondrons sur le forum.

Merci d'avoir lu jusque là et de vous intéresser à notre univers de jeu.

N'hésitez pas à nous poser des questions via notre page facebook ou notre adresse mail.

Les orgas....