

Le Monde est un Rêve Eternel présente...

## *Les Anciens*



### **- Peuple du Monde Ancien - Sur Yael**

*à Sacha et Marlène*

jeudi 17 août 2017

## 1. Description

Nom du pays	Le Monde Ancien est peuplé de nombreux Anciens, ciment des peuples.
Origine	
Localisation	<i>Continent, zones géographiques occupées</i>
	Occupent les forêts mais également d'autres zones liées à l'eau et aux plaines/collines.
Superficie	Les royaumes des Anciens ont des frontières liées aux terrains et dépendent des influences des autres races voisines.
Aspect Physique	<i>Taille, poids, cheveux, yeux, peaux, pilosité, allure, tatouages</i>
	<p><b>Taille</b> : long (+20%) et fin (-20%).</p> <p><b>Cheveux</b> du blanc au châtain avec prédominance du blond doré.</p> <p><b>Yeux</b> dorés, bleus, gris ou brun.</p> <p><b>Peau</b> pâle à hâlée.</p> <p><b>Pilosité</b> nulle.</p> <p><b>Allure</b> légère et souple.</p> <p><b>Tatouage</b> : aucun, jamais.</p> <p>Magie : le sang et l'air de Yael font des Anciens des êtres naturellement magiques, dès la naissance selon la qualité de leur lien avec la Brume.</p>
Origine ethnique	<i>Appartenance à un groupe ethnique, évolution de l'ethnie</i>
	Ce sont les seconds esclaves des Dragons, issus de l'esprit et du sang des Premiers Dragons
Caractère/ Attitude	<i>Traits principaux, attitude interne, externe, situation particulière</i>
	<p>Se considèrent comme les héritiers des Sith, la race la plus puissante de tous les temps, maintenant pratiquement éteinte. En tant que tels, ils ont décidé de prendre en charge la gestion du Monde Ancien et mènent la guerre contre les Hordes.</p> <p>Cette position les place en <b>supériorité morale</b> par rapport aux autres races alliées et crée des tensions entre eux et les Dva'Linns, Centaures et Gnomes, autres grandes races de Monde.</p> <p>Les sentiments vers les races des autres mondes, les humains par exemple, sont celles d'un humain par rapport aux animaux. <b>Hautain</b>, distants et paternels à la fois.</p> <p>En général, les Anciens sont un peu distants et <b>méfiant</b>, observent et n'interagissent qu'une fois les liens sérieux établis avec le contact.</p> <p>Si blessés moralement ou physiquement, les Anciens deviennent des <b>vengeurs</b> implacables qui nourrissent une rancœur éternelle qui ne peut être soignée que par le changement d'alliance ou de famille régnante.</p>
Vêtements	<i>Homme, femme, enfant, vieux, cérémonial, festif, ornements</i>
	<p>La <b>soie et le cuir</b> habillent les Anciens dans des tons étonnantes obtenus grâce à leur maîtrise des plantes et des fleurs. Les broderies et modèles utilisés pour les vêtements de tous les jours sont d'un détail et d'une élégance inégalable.</p> <p>Les armures sont fines et ajustées au corps. Selon les composants utilisés et la magie qui imprègne les pièces (souvent <b>enchantées</b>), ces ensembles s'ajustent dynamiquement au corps et aux circonstances.</p> <p>Les couleurs utilisées sont celles des fleurs et de la flore en général. Le noir est rare, le rouge peu apprécié.</p>
Mode de Vie	<i>Tribal, Nomade, Féodal, répartition</i>
	Les Anciens sont divisés en ethnies liées aux milieux de vie : forêt (les <b>Ancestraux</b> ), eau (les <b>Ondines</b> ), colline (les <b>Pointes</b> ), plaine (les <b>Equestres</b> ). Chaque ethnie est divisée en <b>Communautés</b> selon leur occupation géographique.
Population 5.14.1.3	10.000.000 sur l'entièreté de Yael
Densité	Faible, les familles sont limitées à quelques individus.

Occupation	Selon les terrains et les ressources qui s'y trouvent.
<b>Fiefs/régions</b>	<i>Noms, population, surface, puissance économique, puissance politique, seigneur, organisation, relation avec les autres</i>
<b>Ancestraux</b> 4.000.000	Premier des Anciens, héritiers et dominants de la race, vivent en forêt et possèdent les grandes richesses et savoir. Très <b>conservateurs</b> et opposés aux Dva'Linns.
<b>Ondines</b> 1.000.000	Derniers des Anciens, peu nombreux et liés aux Fées avec lesquelles ils ont bâti un peuple de l'eau et des mers qu'ils dominent sans partage. Agressifs et curieux de tout, ils vivent sur les îles et voyagent sur d'immenses <b>navires</b> long de centaines de mètres.
<b>Pointes</b> 2.000.000	Ethnie opposée aux Ancestraux qui cherche à imposer de nouvelles idées sur Yael. Rebelles et vigoureux, ils sont excellents en combat mais plus faible en magie. Ce sont les seuls Anciens à avoir bâti des édifices de pierre assimilés à des <b>châteaux</b> , tours et murs. Excellents bâtisseurs.
<b>Équestres</b> 3.000.000	En symbiose avec la faune, ces Anciens ont practisé avec l'ensemble des races pour découvrir le Monde Ancien et échanger savoirs et matières. Ce sont les seuls à faire du <b>commerce</b> et à s'intéresser aux autres races. S'ils excellent dans les échanges, ils sont par contre faible en magie et combat.

## Cartes

Voir cartes du Monde Ancien.



## 2. Histoire

Histoire générale avec les dates clefs, personnages importants, lieux spéciaux

### Genèse

Issu des dragons, esclaves des Dieux, conflits avec les Dva'Linns.

### Ancienne

Avènements de la race, division en ethnies et montée en puissance.

### Récente

La chute du royaume de Péri et l'invasion de Yael par les Légions d'EO.

## 3. Politique

5.14.1.1 Type Régime	Les royaumes Anciens sont dirigés par des <b>Rois et Reines</b> auxquels succèdent les enfants de ceux-ci ou les frères/sœurs si aucun enfant disponible.
5.14.2.1 Puissance & efficacité	Le calme règne dans les royaumes et aucune guerre civile n'a jamais eu lieu. Les différences s'expriment mais jamais dans la violence.
5.14.2.2 Réputation	Parfaite, les sujets du royaume sont totalement libres de vivre où ils veulent.
<b>Incarnation</b>	<i>Comment le pouvoir est représenté, la cour, les rôles</i>
	Les <b>liens de sang</b> définissent la lignée royale. Hors de celle-ci se trouve les Anciens qui ont mérités par leur courage, leurs connaissances et leur charisme.
<b>Hiérarchie</b>	<i>La structure du pouvoir dans le pays</i>

	La famille régnante s'entoure de conseillers qui vont et viennent sans problème, il n'y a pas d'hiérarchie sauf celle de l'âge et du sang.
<b>Histoire des seigneurs</b>	<i>Les lignées, les mariages, les choix, les conseils</i>
	Lorsqu'une lignée royale faiblit, la Communauté cherche la lignée la plus forte pour la remplacer. Un accord est toujours trouvé sur base des âges des membres de la famille choisie et de leur capacité à écouter les autres. Cela s'exprime par un rassemblement de talents (magiques ou non).

## 4. Religion

5.14.1.2 Type	Totalement fidèles à EE, ils sont les enfants chéri de Yael avec laquelle ils sont totalement en phase.
5.14.1.3 Pourcentage	100%
5.14.2.4 Influence&tolérance	Les ennemis d'EE sont les ennemis des Anciens, ils seront chassés s'ils viennent à occuper les terres du royaumes.
Incarnation	Il n'y a pas de religieux mais certains Anciens, appelés <b>Brumes Célestes</b> , sont totalement investit dans la magie et possède des pouvoirs liés à SI, EE.
Panthéon	Tout EE
Spécificités	
Ordre Religieux	<b>Les Voies Grises</b> regroupe les Anciens qui savent se connecter aux énergies profondes de Yael.
Titres	Exclusivement des Brumes Célestes ayant >1.000 ans d'âge.
Vocations	Les membres dédient leur vie totalement à la recherche des puissances des PN et de nouvelles chansons (sorts) dissimulés dans les entrailles de Yael.
Restrictions	Pour en faire partie, il faut avoir trouvé une chanson / une propriété / un effet spécial inconnu jusqu'alors.
Lieux de culte	Aucun, le monde des Anciens est le lieu de culte de tous.
Répartitions	-
Architecture	Les <b>Arbres de Rêves</b> sont les lieux où les magies sont les plus riches, ce sont des arbres multimillénaire qui ont dans leur sève une énergie si forte qu'elle perturbe tous les esprits sauf ceux des Voies Grises.



## 5. Sociologie

Ruralité/urbanité	Max 30% de « ruraux » chez les Pointes et 0% ailleurs.
5.14.1.3 % pop	
Occupation du territoire	Faible mais permanente, les Anciens ont une connexion, appelée la <b>Racine des Yeux</b> , avec les terres de leurs ancêtres qui leur

	permet de la sentir « attaquée » à V(car) km de distance (x3 pour Voies Grises), en permanence à un coût de 1D10 Mana.
<b>Croissance Annuelle</b> <i>5.14.1.3</i>	La population des Anciens ne change qu'à la suite des guerres contre les Hordes.
<i>Raisons</i>	
<i>Origines</i>	
<b>Migration Annuelle</b> <i>5.14.1.3 %</i>	
<i>Raisons</i>	Les Anciens sont liés par le sang à leur royaume/terre/mer.
<i>Destinations</i>	
<b>Noblesse</b> <i>5.14.1.3 %</i>	<b>Les Sangs Anciens</b> , définie par l'ancienneté, 20%. VDEF +50%, NS/2 sorts EE
<b>5.14.2.7 Fidélité &amp; influence</b>	
<i>Puissance</i>	Domine la terre du royaume mais pas sans partage.
<i>Personnalités connues</i>	
<b>Artisan</b> <i>5.14.1.3 %</i>	<b>Les Maîtres des Sangs</b> . Tous les Anciens aiment fabriquer et 50% d'entre eux sont des maîtres dans leur domaine. NS/2 talents à NE80
<b>5.14.2.8 Fidélité &amp; influence</b>	
<i>Puissance</i>	Moyenne
<i>Personnalités connues</i>	
<b>Plète</b> <i>5.14.1.3 Pourcentage</i>	<b>Les Flèches de Sang</b> , 30% des Anciens sont spécialisés dans la guerre, le combat et les tactiques, leur puissance magique est plus faible mais leur capacités en combat sont terrifiantes. Moins bien considérés car leur lignée est plus faible à cause d'une mortalité plus forte. VOFF+50%
<b>5.14.2.9 Fidélité &amp; influence</b>	
<i>Puissance</i>	Isolés mais respectés pour leur sacrifice, ils dépendent des artisans pour de nombreuses choses, ces derniers s'emploient à satisfaire les demandes dans la mesure du possible.
<i>Personnalités connues</i>	
<b>Tension</b> <i>5.14.1.4</i>	Aucune dans le royaume. Tout se résout par l'échange, le respect, l'écoute et l'intérêt majeur du peuple.
<i>Problèmes récurrents</i>	
<i>Sources de tension</i>	Peu ou pas car la recherche du pouvoir est personnelle et la richesse matérielle peu prisée et de toute façon partagée.
<i>Interdits</i>	Peu car les Anciens sont très tolérants entre eux. Les échanges avec les autres races sont par contre marqués d'une grande méfiance et de moult précautions liées à la préservation des valeurs raciales Anciennes.
<i>Coutumes</i>	Le contact physique est essentiel aux Anciens, avec tout être qu'ils rencontrent, ceci afin de « sentir » sa composante énergétique et son lien aux éléments. C'est une capacité que tous les Anciens ont, <b>le Sens de la Brume</b> , comme un sort inné basée sur la V(car) et à RMa(active), qui permet de connaître le profil physique et psychologique complet de la cible. Un test unique par cible et par Ancien.



## 6. **Loi & Justice**

<b>Lois</b> <i>5.14.2.3 Quantité &amp; Équité</i>	Le <b>Code Ancien</b> est hérité des idées de la Survie (de la race) et du Service (aux Dieux Anciens). Il définit l'ensemble des règles de vie à suivre telles que définies par les générations qui ont précédé. Ce Code a évolué fortement selon les ethnies et les évènements majeurs qui se sont déroulés sur Yael.
<b>Principales</b>	<b>Yaelienne</b> : préservation de la faune et de la flore. <b>Raciale</b> : destruction de la Horde sous toutes ses formes. <b>Sang</b> : fidélité à sa famille, son royaume, son domaine. <b>Brumes</b> : protection de Yael contre toute évolution extérieure
<b>Justice</b>	Lente et compréhensive sauf pour les autres races
<b>Crimes &amp; punitions</b>	Crime grave : Bannissement vers Hum'Aran Crime très grave : Perte du lien de la Brume (malédiction du Warr) Crime moyen : Esclave donné à une autre race
<b>Jugements</b>	La résistance à la justice est réelle et nombreuses sont les tentatives d'y échapper.

## 7. **Militaire**

<b>Armes et Armures</b>	<i>Préférées, modifications des valeurs de base, allure, signes distinctifs, signification</i>
<b>Armes</b> (variations par rapport à règle Livre5, 5.3.1)	<p><b>arc long</b> : belle arme fabriquée avec des bois maintenus vivants et liés à leur maître (Esprit 80%), peuvent écraser un propriétaire hostile (attaque étranglement VO=NEMx5 gratuite par phase), sans corde</p> <p><b>arc court</b> : sombre et très courbés, peuvent être en métal (incassable), permet d'utiliser <i>Combat</i> à 2 armes pour tirer deux fois par phase, aucun malus ni test sur monture</p> <p><b>épée longue</b> : ondulée à stries dorées, double les dégâts infligés en cas de tRC(arme) à la place des effets de la table</p> <p><b>dague</b> (normale): pas de garde et pommeau doré, si avec Esprit et arme dominée alors revient dans la main avec un test V(car)+Foi(EE)</p> <p><b>javeline</b> : le fer de lance est mélangé au bois sur un pied, peut être utilisé avec Epieu Ancien sans le préparer, ignore les armures T</p> <p><b>masse lourde</b> (toutes): manche avec lanières agrippant le poignet, tout coup sur la tête a NE(masse)-PdC(cible) d'étourdir la cible</p> <p><b>bâton</b> (tous) : manchons sculpté avec de l'argent, les coups moulinets n'ont pas de perte de classe de dégât,</p>
<b>Armures</b> (variations par rapport à règle Livre5, 5.3.1)	<p><b>cuir léger</b> : uniquement basé sur des animaux morts naturellement, tanné et coloré en teintes claires, se colle à la peau et empêche tout saignement et infection, jamais pour la tête</p> <p><b>maille légère</b> (en <i>orichalum</i>) : ocre doré et rosé, le métal est présent à 10%, incassable, ne fait aucun bruit, à NEC+NEM% d'annuler un coup mortel subi</p> <p><b>petit bouclier</b> : tiré d'un nœud d'arbre, donne droit à un test gratuit d'esquive si en mode défensif</p>
<b>Armée</b>	<i>Nombre, grades, organisation, accès, pouvoir, types de soldats</i>
	Aucune mais les Anciens disposent de 30% de combattants vétérans.
<b>Flottes</b>	<i>Nombre, type navires, organisation, grades, types de soldats</i>
	Seuls les Ondines en possèdent et les prêtent aux autres ethnies. Ce sont des navires <b>Lame Bleue</b> à 2-8 voiles de 100 à 400m de long (voir Livre6- <i>Navire Dragon</i> avec capacités x2 à x8)
<b>Alliés</b>	<i>Relations, possibilités, guerres/alliances passées et présentes</i>
	<b>Centaures</b> – échanges et entraide

	<b>EA</b> – les forces liées à l'équilibre sont traitées avec respect <b>Fées</b> – protection de la Nature et des Brumes
<b>Ennemis</b>	<i>Relations, possibilités, guerres/alliances passées et présentes</i>
	<b>EO, KO</b> – guerre éternelle, totale et sans compromis <b>Dva'Linns &amp; Gnome &amp; Nain de Bes</b> – haine raciale, guerres de passé, conflits larvés, escarmouches, vengeances
<b>Guerre externe</b>	<i>5.14.5 Qui, quoi, où</i>
	La lutte contre les Hordes en Yael les occuperont jusqu'à la fin
<b>Diplomatie</b>	<i>5.14.2 Efficacité</i>
	Permanente avec les races civilisées de Yael mais aussi des émissaires dans les principaux lieux occupés par les races « animales ». Très doués en ce domaine. <b>Humains</b> : cette race est considérée affiliée à EI mais corrompue par EO. Il faut se méfier d'eux car ils sont faibles d'esprit et de corps. Le MH est à éviter et les contacts avec les humains interdits au niveau racial. Aucune relation durable ne peut avoir lieu sans qu'une famille « adopte » un humain.
<b>Buts et moyens</b>	Maintenir la <b>pression</b> sur les Hordes et l'intégrité des <b>biotopes</b> sont les objectifs principaux des Anciens, le reste leur importe peu mais ils s'informent sur tout.
<b>Guerre interne</b>	<i>5.14.5 Qui, quoi, où</i> <i>Passé et présents, groupes opposés, raisons, évolutions possibles</i>
	Les divisions ethniques se sont réalisées dans le calme et le respect sans <b>aucune effusion de sang</b> . Les Anciens sont très attachés aux différentes formes de vie sur Yael et ne supportent pas l'idée de la mort d'un enfant d'EE, même un Dva'Linn.

## 8. Économie

### Générale des Ancestraux (ajustez pour les autres ethnies)

<b>Économie générale</b> <i>5.14.1.5 Valeur</i>	L'autarcie et la richesse de Yael ne nécessite peu ou pas d'économie, seul le troc permet de gérer les échanges.
<b>Production Agricole</b> <i>5.14.1.6 Proportion</i>	La farine utilisée pour les préparations provient des fruits et des racines. Séchage et tamisage suffisent largement. La consommation de racines et de légumes présents dans la flore procure une large base nutritionnelle. La Anciens peuvent survivre avec un régime totalement végétarien.
<i>5.14.3.2 quantité</i>	30% de la nourriture consommée
<b>Spécialités</b>	Galettes et biscuits sucrés aux miel ou à la sève.
<b>Élevage</b> <i>5.14.1.6 proportion</i>	La chasse remplace l'élevage mais uniquement sur les animaux vieux ou malades. Le tout passant par des <b>prières</b> silencieuses.
<i>5.14.3.3 quantité</i>	60% de la nourriture consommée
<b>Spécialités</b>	La viande est mangée lavée et crue. Les épices sont disponibles à foison pour lui donner des goûts exotiques et très variés.
<b>Pêche</b> <i>5.14.1.6 proportion</i>	Les poissons sont pêchés suite à un accord avec la fée protectrice, une sorte de sacrifice animal alimenté par la prière et le respect.
<i>5.14.3.4 quantité</i>	10% selon la présence de lacs et de rivières.
<b>Spécialités</b>	Cru ou séché pour les réserves
<b>Production Artisanale</b> <i>5.14.3.5 qualité</i>	Les objets fabriqués par les Anciens sont de qualité, beaux et résistants, fait avec des essences végétales souples et solides à la fois. <b>Rien n'est Q- ou Q--</b> .
<b>Spécialités</b>	Tout ce qui tourne autour du bois et de la soie.
<b>Guildes</b>	
<b>Commerce Terrestre</b> <i>5.14.1.7 proportion</i>	Troc avec les Centaures 90%

<b>5.14.3.6 qualité et efficacité</b>	
<i>routes principales</i>	
<b>Commerce Maritime</b>	Uniquement par les cours d'eau.
<b>5.14.1.7 proportion</b>	10%
<b>5.14.3.7 qualité et efficacité</b>	
<i>routes principales</i>	
<b>Richesse</b>	<i>richesse, fortifications, routes</i>
<b>5.14.3.8 prix</b>	<p>Les Anciens sont tous « <b>riches</b> », ils disposent de logis, de vêtements, de confort, de liberté en suffisance pour se considérer heureux et en paix avec leur peuple et leur monde. La notion de prix des choses est connue mais pas utilisée, seul l'échange dans le respect existe.</p> <p>Il n'y a pas de <b>routes</b> ni de structures de ce genre. Les Anciens n'ont pas moyen de transport à part les chevaux.</p> <p>Les <b>défenses</b> sont basées sur des zones d'observations, des postes en hauteur et des patrouilles nombreuses, discrètes et rapides. Il n'y a ni mur, ni place-forte.</p>
<b>Monnaie</b>	<i>Pièces, Disponibilité, change</i>
	Les objets et ressources du Monde Ancien, surtout les objets d'autres races, forment la monnaie d'échange s'il y a lieu.

### Ressources

<b>Primaires 5.14.3.1</b>	<i>Nom, QT, QL, localisation, exportation</i>
Minerais	<p>Bronze, Fer, argent, or, orichalum, le recyclage des objets est possible par la magie la plus puissante.</p> <p>Les mines n'existent pas mais les sous-sols regorgent de veines qui sont fouillées par les racines des arbres et qui remontent à la surface grâce à la magie Ancienne.</p>
Bois	Les essences sont de qualité exceptionnelle. La connexion vitale entre le bois et les Anciens est unique.
Fibres	Les plantes fournissent des fibres résistantes, souples et colorées. Cela remplace aisément le cuir et suffit aux besoins de tous les jours.
Plantes	Les PN sont exploités en masse et enchantés aisément. Les échanges des PN rares fait l'objet d'une sorte de défi/commerce permanent.
<b>Secondaire 5.14.3.1</b>	<i>Nom, QT, QL, localisation, exportation</i>
	<p>Tous les artisanats sont maîtrisés à l'exception de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la fabrication des <b>alcools</b> : haine de la perte de contrôle</li> <li>- la taille de la <b>pierre</b> : sauf les pavements et colonnes</li> <li>- les <b>écrits</b> : les Anciens n'aiment pas</li> </ul> <p>Les lieux d'artisanat sont séparés des lieux d'existence et disposent d'un matériel léger mais précieux.</p>
<b>Tertiaire 5.14.3.1</b>	<i>Nom, QT, QL, localisation, exportation</i>
	<p><b>Spectacles</b> : danse, chant, contes pratiqués par tous comme manière d'exprimer son unicité</p> <p><b>Magie</b> : recherche permanente des côtés cachés des pouvoirs, réservée aux meilleurs</p> <p><b>Érudition</b> : les connaissances de la faune et de la flore poussées aux maximum</p>
<b>Rare</b>	<i>Nom, QT, QL, localisation, exportation</i>
	Les <b>Fleurs d'Esprit</b> sont des préparations végétales qui permettent à une âme sans corps de vivre dans l'Avolé en tant que plante et de renaître dans des circonstances spéciales. Des plantes créées de toute pièce par la Magie, les PN rares et les pétales très rares ainsi que des sèves encore plus rares.

<b>Unique</b>	<i>Nom, QT, QL, localisation, exportation</i>
	<b>Orichalum</b> issu des cœurs d'arbres millénaires

## 9. Vie sociale

<b>Rites</b>	<i>Cérémonies, épreuves, interdits, signification, effets des échecs</i>
<b>Naissance</b>	La reproduction se fait par le mélange de différents sangs. Celui d'un être vieux et d'un jeune, cela tue le vieux et crée un nouvel être ayant des caractéristiques liées à ses donneurs. Si une fée (supérieures et liées au terrain/royaume) vient bénir le fluide conservé dans un arbre, il y a 1D10* êtres qui naîtront.
<b>Enfance</b>	Dure <b>100 années</b> jusqu'à <b>l'accomplissement</b> , c'est-à-dire la reconnaissance par la Brume et la maîtrise du premier sort.
<b>Adolescence</b>	Période qui s'achève à la maîtrise de 10 TG et de 5 TC ainsi que celle d'un sort lié à son sang. En général de <b>100 à 500</b> ans.
	
<b>Mariage</b>	Les Anciens vivent en couple une fois l'adolescence achevée mais peuvent aimer qui ils veulent, cela incluant des relations érotiques mais non orgasmiques.
<b>Adulte</b>	L'âge de maturité arrive peu <b>après 500</b> ans. C'est à ce moment que l'Ancien maîtrise sa magie, la magie générale, les talents généraux et de combat.
<b>Vieillesse</b>	Les Anciens sont potentiellement immortels et deviennent « âgés » à partir de 1.000 ans. Les plus vieux ont <b>plus de 10.000 années</b> d'existence, dans le sens humain du terme.
<b>Mort</b>	À part la mort violente, la seule mort possible des Anciens passe par le don du sang qui permet la naissance d'autres Anciens.
<b>Apprentissage</b>	<i>Comment accéder aux connaissances pratiques</i>
	La communauté, l'entourage local, assure la passation des connaissances et la mise en relation avec les maîtres pour pousser des dispositions particulières. Les matières sont enseignées en petits groupes dans les lieux divers, il n'y a pas d'école mais plutôt des lieux possédant des ressources nécessaires à l'étude.
<b>Etudes</b>	<i>Organisation de l'accès aux connaissances intellectuelles</i>
<b>Famille</b>	<i>Familles moyennes, rôles, droits et devoirs</i>
<b>Structure</b>	Les couples sont fidèles dans l'esprit mais les relations intimes entre les Anciens suivent des règles spirituelles et non physiques. Les relations passionnées entre les Anciens sont l'objet de chansons et de défis sur les capacités créatrices les plus poussées.
<b>Statut marital</b>	Le lien entre les êtres est donnée par une cérémonie spirituelle dédiée à EE autour de fête, danses et chants.
<b>Statut enfants</b>	Les enfants sont rares et symbolisent l'héritage du sang et de la pensée. Ils ne peuvent sortir avant d'avoir maîtrisé des techniques de combat et de survie. Ils sont également équipés complètement avant toute aventure.
<b>Statut anciens</b>	Les anciens possèdent le pouvoir dans les communautés, ils ont tout à dire sur tout et servent de référence à tous.

## 10. Culture

<b>Calendrier</b>	<i>Année de référence, saisons, jours et semaine</i>
	Les grandes lignées servent de référence historique, ce sont les <b>Eres de Temps</b> qui sont connues de tous dans le royaumes. Elles couvrent des siècles ou millénaires chez sur Hum'Aran.
<b>Dates spéciales</b>	
<b>Langues</b>	<i>Niveaux moyens, langues étrangères, accents et dialectes</i>
Répartition	Khamur Ancien, 100%
Interdits	Les langues surnaturelles d'EO
Selon régions	
<b>Écriture</b>	<i>Accès, forme, restrictions, étendue de la pratique</i>
Style	Dessins représentant tous les êtres vivants (faune et flore) et runes connues
Répartition	10% des Anciens peuvent écrire, ce sont les plus vénérables des Erudits.
Codes	
<b>Arts et culture</b>	<i>Raisons et manière de faire la fête, cortège, chants, costumes</i>
	L'art est basé sur la beauté de la nature et des êtres qui peuplent Yael. Les représentations suivent des modes et des styles variant d'une communauté à l'eau. Les couleurs et les formes utilisées n'ont de sens que pour les Anciens eux-mêmes. ( <i>Malus 20 sur Art graphique</i> )
<b>Architecture</b>	Les constructions sont rares et fines, dorées et claires. Les courbes végétales y sont légion et le camouflage presque parfait ( <i>test Vue/2</i> ). Les sons y sont absorbés et l'interpénétration des pierres et du végétal y est partout. Tout y est rond, chaud et doux au toucher.
Couleurs	
Matières	Mélanges de bois et de pierres taillées douces.
Formes	
édifices spéciaux	
<b>Légendes</b>	<i>Thème, origine, influence sur les gens</i>

## 11. Vie quotidienne

1. Les Anciens boivent et mangent, végétarisme légèrement caréné, fort épicé. (*besoins PdN/3*).
2. Les boissons sont : eaux, sirop, laits sauvages, jus de fruit (*PdF subis /2*).
3. Ils urinent par un sexe atrophié, défèquent par un anus assez petit. Leurs fluides sont inodores et de couleur verte.
4. Ils ne transpirent pas mais souffrent de la chaleur (*1 malus général par degré >30*).
5. La relation sexuelle est absente et remplacée par des jeux érotiques, ils sont très sensibles et sensuels, peuvent atteindre des orgasmes rien que par la caresse.
6. Ils courrent de manière souple sans jamais s'essouffler (*aucun malus du au terrain et aucun malus de souffle du au mouvement*).
7. Ils sont très réactifs en combat (*bonus d'une classe de test et aucun délai pour sortir son arme ou préparer une flèche*).
8. Ils ne fument pas ni ne se droguent daucune façon. Ils détestent ce qui trouble l'esprit. (*malus de 20 dans les tests d'alcoolémie*)
9. Ils ne tombent jamais malade dans le Monde Ancien mais sont sensibles ailleurs.

10. Ils ne portent que l'équipement fabriqué par des Anciens ou issu de Yael (*sinon subissent un malus général de 10*).
11. Ils se reposent par petite périodes de 2 heures (assis et les yeux fermés) et ne souffrent peu de la fatigue (bonus test fatigue).
12. Ils peuvent communiquer de manière innée avec les races non civilisées du MA (leurs animaux de compagnie) avec un NE=Em(com) utilisant un langage à ce NE/2. Cela permet d'influencer les êtres.
13. Beaucoup (50%) des Anciens disposent d'un lien avec un animal de compagnie (au hasard selon le terrain) avec lequel ils peuvent communiquer par télépathie (NE=V(car)/2, distance NEx10m).

## 12. Personnage

<b>N°112</b>	Rencontre: 2d6	<b>ancien / el'der</b>	Aligné El'Der Rac ancien																
Sexe: 50/50	Age: D1000/A50	Dimensions : T 180 L40 P20 (cm) / 29 (kg)																	
DES/ORI> Long et fin humanoïdes aux oreilles pointues et la peau très pâle à teinte légèrement verdâtre. Mouvements précis et très élégants, allure splendide, regard perçant. Vêtements et armures précieux, brodés/ciselés. Parures nombreuses et harmonieuses. La race EE dédiée au service des Dragons, dont ils furent les chéris. Enfants préférés d'El'Der, ils ont reçu l'intelligence et la magie pour peupler et défendre les royaumes Anciens.																			
MIL/MOD> OMN D/N - Monde Ancien (forêt/colline/forêt/plaine) Leurs terres sont bercées d'une dense brume grise et fraîche. Les Anciens voyagent sans arrêt, villages intégrés dans le paysage et la nature.																			
ATTITUDE> Se considèrent comme la race humanoïde la plus avancée et supérieure à toutes les autres, Respectent la nature et les forces Anciennes, se méfient des DvaLinn et des humains, recherchent l'harmonie totale dans l'amour, l'art et la musique. SOCIETE> Con=tout /Fab=tout /Hab=végétal /Soc=complexé																			
F 20	En 40	D 50	A 60	I 50	V 20	E 40	Em 20	C 20	Ap 80										
PdC	20	RM	4	Vit	15	VO	16	VD	26	MVp	13	Esq	112	Cha	40	Fui	79	CS	27
NEC	2	NE	30	Armure 2-2-2				Arme arc/épée/dague/arc +2				NC	6						
NEM	7	NE	3	PdM	111	Rma	14	EN	60	Vue	70	Ouie	70	Odo	70	Divin	0		
Immunité : totale à la magie Si'Th, à l'âge et aux maladies naturelles				Sensible : +50% au fer, +50% à la lumière				Magie : 10% des Anciens maîtrisent tous les sorts Si'Th à 7/3				Magie : tous les sorts EE à DS<4 +1 par 20% de VOFF/VDEF				Talents : connaît tous les talents généraux à NE1d6x10 dont 2 à NE80			
Combat : dans le Monde Ancien, dispose d'un bonus Général de 1d6x5				TRESORS> Armes et armures : anciennes. Monture : 20% d'avoir un Cheval Féérique si plus de 10 rencontrés															

<b>Talents</b>	<i>Interdit, usage, Modif CPA</i>
----------------	-----------------------------------

### Modificateurs

*Selon les étapes de création du Perso*

1.3.1 Points de création	
1.3.2 Sexe	
1.3.3 Problème à la naissance	
1.3.4 Circonstances de la naissance	
1.3.5 Age de départ	
1.3.6 Couleur des cheveux	
1.3.7 Style des cheveux	
1.3.8 Longueur des cheveux	
1.3.9 Pilosité masculine	
1.3.10 Couleur des yeux	
1.3.11 Teinte de la peau	
1.3.12 Marque de peau	
1.3.13 Odeur	
1.3.14 Art graphique	
1.3.15 Humour	
1.3.16 Croyance	

1.3.17 Origine géographique de la famille	
1.3.18 NS et profession du père	
1.3.19 Nombre de fr et sœ de la famille	
1.3.20 Âge des frères et sœurs	
1.3.21 Age des parents	
1.3.22 Morts dans la famille	
1.3.23 NS et profession des f, s et de la m	
1.3.24 Mariage des frères et des sœurs	
1.3.25 Mariage du Perso	
1.3.26 Relation avec la famille	
1.3.27 Situation de la famille	
1.3.28 Problèmes médicaux	
1.3.29 Problèmes psychologiques	
1.3.30 Niveau social du Perso	
1.3.31 Profession	
1.3.32 Tics et manies	
1.3.33 Caractère	
1.3.34 Traits spéciaux	
1.3.35 Histoires et faits particuliers	
1.3.36 Tables diverses	
1.4.1 Valeurs natives	
1.4.2 Valeurs maximales	
1.4.3 Constitution et Apparence	
1.4.4 Budget de construction	
1.4.5 Caractéristiques du Perso	
1.4.6 Données sur le personnage	
1.4.7 Autres données	
1.5.1 Talents de base	
1.5.2 Achat de talents	
1.5.3 Détails des talents	
1.5.4 Talents et caractéristiques	
1.6.1 Connaissance des créatures	
1.6.2 Points d'héroïsme	
1.6.3 Ages critiques	
1.6.4 Histoire du personnage	
Armes	
Armures	
Equipement	
Richesse	
Combat de mêlée	
Combat à distance	
Blessures	
Récupération	
Expérience combat	
Magie	
Expérience magie	
Langue surnaturelle	
Animaux	
Créatures	
Poison	
Trésor	
Reliques	
Produits Naturels	
Alchimie	
Nutrition	
Fatigue	
Alcool	
Maladie	
Chasse	
Cueillette	
Navire	
Usure	
Marchandise	

## Table des matières

1.	Description .....	2
2.	Histoire .....	3
3.	Politique .....	3
4.	Religion .....	4
5.	Sociologie .....	4
6.	Loi & Justice .....	6
7.	Militaire .....	6
8.	Économie .....	7
9.	Vie sociale .....	9
10.	Culture .....	10
11.	Vie quotidienne .....	10
12.	Personnage .....	11

Toute reproduction de tout ou partie du contenu de ce livret sur quelque support que ce soit **est libre** de toute contrainte et de droits d'auteur en mentionnant les références.

Remerciements : mes camarades de jeu pour leur patience et participation (Pierre « Yael », Marc « Yorban », Roger « Jovan », Thierry « Cryosis », Claudio « système », Armando « la boulette », Eric « l'assistant », Xavier « la dernière bien bonne », Paul « le mentor » et les dizaines d'autres qui ont joué dans cet univers), les éditeurs de jeu de rôle pour leur imagination étonnante sans oublier les muses inspiratrices.

« Le Monde est un Rêve Eternel» édition 2013. Sur le net : <http://meure.be>

Réalisation : « TNT » Tanghe Thierry – Tél : +32 2 648 29 47 – E-mail : [tanghet@skynet.be](mailto:tanghet@skynet.be)  
Bruxelles – Belgique