



**Grandeur Nature Médiéval Onirique**  
**Vendredi 22 août 2008**



## Oédales de Payne

### INTRODUCTION AU GN

- **J'te dis que c' type était crevé !**
- ***Tu dis n'importe quoi, il marchait... t'as déjà vu un mort marcher ?***
- **Pas jusqu'à présent, mais p'tain, j'te jure qu'il avait la gueule d'un maccab et pis il titubait comme ça...**
- ***Sûrement une mauvaise blague de la Guilde des Bouffons, non sérieux tu t'inquiètes pour rien...***
- **P'tain le gars là, l'étranger qu'notre chef il lui a presque ciré les pompes, l'a pourtant bien dit qu'il pouvait en faire venir toute une armée...**
- ***Si je te dis que je peux me sauter toutes les Couturières en une soirée c'est pas pour ça que je vais vraiment le faire triple crétin !***
- **EH les gars, savez qu'hier j'ai béqueté d'la viande dans l'quartier du centre ?**
- **Sérieux ? t'as trop d'bol !...**
- ***Pfff, il délire. Ca fait bien trois mois qu'on en trouve plus dans Bouge...***
- **Vous parliez d'quoi ? Du p'tit soleil d'hier ? J'l'ai raté moi j'dormais...**
- ***Non, ce couillon a des hallucinations...***
- **Dis donc faudrait p'être pas trop m'chercher là...**
- ***Fais pas ton dur et va voir du côté de l'auberge des étrangers si y pas des gars à impress...***
- **Et ça ça t'impressionne pau'gland ?**
- **Eh mais t'es dingue, tu l'as planté ! me r'garde pas comme ça, j't'ai rien... Arrête... Au seco...**

Lorsqu'un peuple vit le rêve comme une religion !

Lorsque celui-ci frôle la réalité et interfère avec le rationnel !

Lorsque la connaissance apporte autant de questions nouvelles que de réponses !

Lorsque les intrigues se succèdent apportant chacune leur lot de mystère et de passions !

Osez-vous explorer les recoins labyrinthiques de Bouge Anthracite, la Cité du Crime, que ce soit isolé ou avec un groupe ?

Un cadre original (aucun GN n'y a été pratiqué jusqu'à présent), avec une ambiance terrible ! Un site suffisamment grand pour accueillir dans une atmosphère de peur glacée plus de 200 participants pour donner corps à un Sin City médiéval Grandeur Nature.

Toujours les intrigues et le sens du détail qui ont fait l'originalité et le succès des jeux précédents.

**Ne venez pas si votre grand plaisir est de discuter hors-jeu à tout va !** Nous voulons un jeu d'ambiance avant tout où vous pourrez vous croire plongé dans un véritable enfer gris.

Ce jeu sera le huitième dans ce monde où la cohérence et la profondeur créent la passion chez nombre de nos Joueurs réguliers, mais où les nouveaux arrivants sont choyés avec une intégration directe dans le scénario principal !

Si vous aimez le mystère et le suspense, mêlés d'une bonne dose de merveilleux, et que vous êtes courageux, n'hésitez plus... ce jeu est fait pour vous !

**Site** Fort de Bourlémont (Neufchâteau / à proximité de Nancy)

**Date** Du **vendredi 22 août 2008** (14h installation, 18h réunion en jeu, 21h début du jeu) au **dimanche 24 août 2008** à midi (sans interruptions, si ce n'est des pauses scénaristiques)

**Des questions ?** Marc Laurençon : [eve-oniris@club-internet.fr](mailto:eve-oniris@club-internet.fr)

**Site Internet** : <http://www.eve-oniris.com>





**Grandeur Nature Médiéval Onirique**  
**Vendredi 22 août 2008**



# Oédales de Payne

## LE MONDE D'EVE-ONIRIS

**Eve-Oniris** est un monde fantastique où le background très fouillé a été créé dans l'optique d'apporter un jeu maximum à ceux qui l'arpenteront. **Dédales de Payne** vous permettra de faire vos premiers pas (ou les suivants) dans ce monde clos et pourtant si diversifié, dans un cadre plutôt hostile ! Vous pourrez choisir de garder votre personnage d'une fois sur l'autre, ou vous pourrez préférer un jeu d'équipe plus impliqué dans les trames principales de l'histoire au sein ce monde original dont voici une présentation succincte :

### Les Rêves :

Nul ne sait pourquoi l'élite de chaque cité est appelée régulièrement pour rêver dans les Temples. Pourtant, malgré les dangers (il n'est pas rare que l'un des rêveurs revienne fou), nombreux sont ceux qui se présentent à l'appel des Prêtres, avides de reconnaissance et d'honneurs. Les tavernes les plus sordides comme les réceptions les plus huppées s'arrachent les rêveurs récents pour obtenir le récit de leurs aventures.

### Les Deus :

Quatre quintaux de chairs flasques autour de deux petits yeux perçants, c'est ainsi que l'on pourrait le mieux décrire un Deus. Ce n'est qu'ensuite que l'on repère les deux minuscules nageoires, les lèvres serrées, et la grosse queue plate sur laquelle il prend appui parfois pour se redresser dans un effort titanesque, exprimant ainsi sa colère ou son impatience. Les sons plaintifs qu'il pousse sont émis par deux orifices dissimulés par des plis graisseux mais que l'on peut distinguer si l'on observe ceux-ci avec attention. Ce son envoûtant et aérien contraste étonnamment avec l'apparence de lourdeur dégagée. Ce son est l'appel des rêves et lorsqu'il résonne de part la cité d'or et qu'il est repris par chaque Deus de chaque ville, le moindre paysan est alors informé qu'il est temps de se rendre au Palais pour désigner les champions qui mèneront leur Cité vers la gloire ou la honte...

### Les Prêtres :

Quel intérêt peut-il y avoir à gratter et soigner constamment de leurs vilaines escarres les Deus ? C'est pourtant là le travail essentiel des Prêtres. Ils veillent à leur bien être et sont peut-être les seuls à avoir vu la bouche ouverte d'un de ces pachydermes. Ils sont tout à la fois honorés, notamment par la populace, et méprisés par la noblesse, voyant en eux des valets apprêtés. Toutefois, aucun Noble ne prendrait le risque de s'en prendre même oralement à un Prêtre car la vengeance de celui-ci pourrait être terrible. Impossible en effet ensuite de partir sereinement dans un rêve sans craindre qu'un cauchemar terrible ne vienne tout perturber et laisser la victime bavante et stupide à sa reprise de conscience.

### Les Cités :

**Flèches Azur :** Tours de verre se jetant à l'assaut des cieux, elles resplendissent sous les rayons du soleil. Il se dit pourtant que les plus hautes tours sont inhabitables en raison de leur fragilité. C'est le lieu de prédilection des artistes.

*Traits de caractère les plus fréquents :* originalité / volubilité

**Gouffre Ecarlate :** Qu'est-ce qui peut motiver ces gens à vivre ainsi dans des cavernes à flanc de volcan ? D'aucuns affirment que les ruisseaux de lave permettent un apport d'énergie gratuit et une chaleur constante en toute saison. D'autres disent que les premiers mineurs qui creusèrent en ces lieux cherchaient un filon d'harmonite et qu'ils le cherchent encore. Toujours est-il que cette cité est riche, très riche, aussi les conditions de vie parfois éprouvantes passent-elles fréquemment au second degré.

*Traits de caractère les plus fréquents :* avarice / courage





**Grandeur Nature Médieval Onirique**  
**Vendredi 22 août 2008**



## Oédales de Payne

**Murailles Ebène :** Dire que l'apparence de cette Cité est austère est un doux euphémisme. Il faut s'être présenté au bas des portes sombres de 50 mètres de haut, bardées de pointes de métal et ornées de bas-reliefs grimaçants pour mieux comprendre l'oppression qui se dégage de ces structures carrées, massives autant que menaçantes.

*Traits de caractère les plus fréquents :* austérité / méfiance

**Toile Immaculée :** Au départ simple camp nomade, Toile Immaculée s'est étendue peu à peu. Certains quartiers parfois changent de lieu, on voit alors un ballet incroyable de toiles, de pieux et de cordes que l'on défait puis relève plus loin. Le voyageur qui se serait endormi aux premiers rayons du soleil couchant aurait alors la surprise de se réveiller au petit matin dans un endroit désert, au milieu des crottes d'autruche.

*Traits de caractère les plus fréquents :* instabilité / affabilité

**Forêt Emerald :** Pourquoi construire sa maison lorsqu'on peut la faire pousser tranquillement, et petit à petit la modeler à son gré, incisant ici pour une nouvelle chambre ou bouturant là pour une dépendance. Bien sûr la maison ne sera terminée qu'au bout de vingt ans mais chaque famille veille à fournir aux enfants le lieu qui sera leur plus tard. Mieux vaut ne pas être sujet au vertige pour évoluer sur les ponts de liane et autres agrès permettant d'aller d'une maison à l'autre. Le voyageur imprudent qui détacherait ses crochets de sa ligne de vie aurait d'après les statistiques effectuées par l'Institut une espérance de vie de quarante minutes... en étant prudent bien sûr se plaisent à souligner les autochtones avec un demi sourire.

*Traits de caractère les plus fréquents :* insouciance / frivolité

**Cité d'Or :** La capitale ! Le luxe côtoie la magnificence, et le plus pauvre de ses habitants se pendrait sur le champ s'il n'était pas pris pour un prince. Comment font les habitants de la plus belle cité du monde pour porter autant de valeurs affichées ? Nul ne le sait en dehors d'eux.

*Traits de caractère les plus fréquents :* fierté / égoïsme

**Bouge Anthracite :** Au début, le nom de la ville n'était qu'un sobriquet injurieux ou au mieux condescendant employé par les autres citoyens, et pourtant c'est ce nom qui fut retenu par le Conseil de Poussière. Vaste amas de maisons séparées parfois par des ruelles entrecroisées formant un labyrinthe inextricable, Bouge Anthracite est certainement la plus mal famée des Cités d'Eve-Oniris. Le climat de tension qui existait déjà n'a certainement pas été amélioré par la nuit presque totale qui s'est abattue sur le monde depuis de longs mois !

C'est une République (le Patricien est élu à vie, en clair quand on n'est pas content de lui, on l'assassine, et une nouvelle élection est organisée, ses pouvoirs sur la cité sont peu importants, chaque guilda, réunie au sein du Conseil de Poussière ayant ses privilèges, mais c'est à lui que revient la tâche de la politique extérieure)... Victor les Dents Blanches n'a révélé à personne le secret de sa longévité à ce poste !

Les ruelles sont aux mains de Gangs et seuls les bons laissez-passer délivrés au compte-goutte par les Guildes peuvent donner une chance aux voyageurs de les arpenter indemnes.

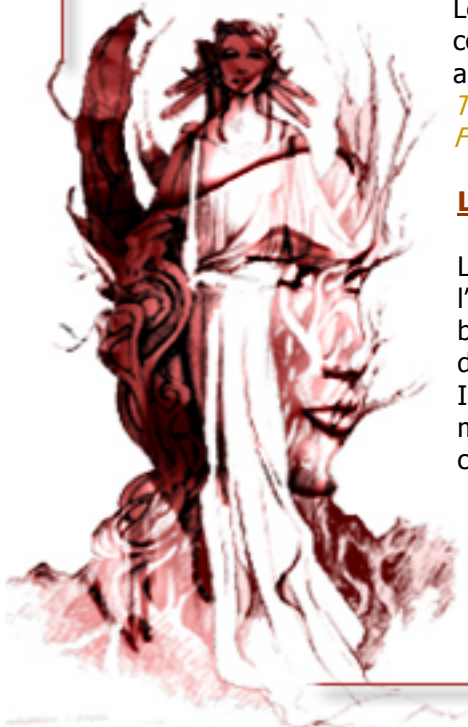
*Traits de caractère les plus fréquents :* jovialité / libertinage

*Folie la plus fréquente :* manie homicide

### Les Sociétés secrètes :

Les Oniris sont friands de secrets et nombre d'entre eux, lorsqu'ils en ont l'occasion, n'hésitent pas à entrer dans une société secrète (voire en créer). Les buts de celles-ci sont aussi variés que la domination du monde ou la promotion de la luxure...

Ils y trouvent avantage car reçoivent un soutien original de leur organisation, mais ont souvent aussi des obligations parfois contraignantes voire contradictoires avec les intérêts de leur cité.





# Oédales de Payne

## FICHE D'INSCRIPTION AU JEU page 1

**Vous devez être membre de Eve-Oniris pour pouvoir vous inscrire à ce jeu ! Il vous faut donc remplir la fiche d'inscription à l'association (page 2) !**

Nom : ..... Prénom : .....

**Je souhaite interpréter un rôle Joueur classique (60 places > 95 euros) :**  OUI  NON

Nom de mon personnage déjà existant (s'il y a lieu) : .....

**Je souhaite faire partie d'un groupe construit de 5 Joueurs, lié à la cité d'accueil (fiche de groupe équivalent à une fiche de personnage classique et objectifs communs) (50 places > 75 euros) :**  OUI  NON

Je souhaite jouer en compagnie de (s'il y a lieu) : .....

**Je souhaite m'inscrire en tant que PNJ permanent de la cité d'accueil (idéal pour du jeu entre amis avec plus de libertés et d'action qu'un rôle PNJ classique) (70 places > 55 euros) :**  OUI  NON

**Je souhaite m'inscrire en tant que PNJ classique (donc corvéable) (30 places > 45 euros) :**  OUI  NON

**Cochez éventuellement le ou les groupes qui vous intéresseraient le plus :**

**Guildes** (elles sont les instances dirigeantes de la ville) :

- Voleurs  Mendians  Savants  Effluves  Marchands
- Espions  Assassins  Couturières  Orfèvres  Bouffons

**Arcanes** (elles agissent en douce en espérant devenir des Guildes) :

- Pigeonniers  Egoutiers  Bâtisseurs  Autres

**Gangs** (ils tiennent les ruelles et se font une guerre permanente) :

- Déchiqueteurs  la Beigne  Déblayeurs  Rats  Corbeaux  Sphinx

**Autres Institutions** (elles font de leur mieux pour subsister) :

- Deus  Fidus  Guet  Autres

Les lignes qui suivent sont là pour nous aider à vous attribuer les rôles les plus adaptés à vos souhaits... Inscrivez donc ce qui vous paraît utile :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Je vous autorise à encaisser mon chèque rapidement**  OUI  NON





Grandeur Nature Médiéval Onirique  
Vendredi 22 août 2008



## Oédales de Payne

### FICHE D'INSCRIPTION AU JEU page 2

#### **CETTE DECHARGE DOIT ETRE OBLIGATOIREMENT REMPLIE ET SIGNEE!**

Je soussigné(e) ..... me porte garant, sur ma responsabilité civile, de tous les dommages dont je serais, de manière volontaire ou involontaire, responsable lors de ce jeu. D'autre part, je ne saurais tenir pour responsable les organisateurs pour d'éventuels dommages ou vols qui pourraient être perpétrés à l'encontre de mes biens ou moi-même dans le cadre de celui-ci.

J'autorise l'utilisation non commerciale des photos et des films faits dans le cadre de cette activité et dans lesquelles j'apparaîtrai.

J'autorise l'utilisation informatique sous forme de fichiers des renseignements que j'ai donné et de leur utilisation dans le cadre du fonctionnement de l'association.

J'atteste par la présente de la véracité des informations ci-dessus me concernant.

Signature :

### FICHE D'INSCRIPTION A L'ASSOCIATION pour l'année 2008

Nom : ..... Prénom : .....

Date de Naissance : ..... Sexe :  féminin  masculin

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Téléphone : ..... E-mail (obligatoire) : .....

Couleur des yeux : .....

*Mes antécédents médicaux (allergies, phobies, maladies, handicaps...) susceptibles d'être une gêne dans le bon déroulement de ce jeu et mes éventuels régimes alimentaires particuliers :*

Signature :

L'association Eve-Oniris est membre de la fédé GN et est assurée auprès de celle-ci.

Cette feuille doit être entièrement remplie le plus lisiblement possible et renvoyée à **Patsy MALKA (Eve-Oniris), 2 place Claire Fontaine, 93160 NOISY le Grand**

(accompagnée du règlement par chèque) à l'ordre de **Eve-Oniris** !

**Le chèque comprend l'inscription à la Fédé GN et à l'association, l'inscription au jeu et six repas du vendredi soir au dimanche midi.**

Si vous avez été nommé Membre d'honneur déduisez **5 euros** de cette cotisation.

**ATTENTION CETTE FEUILLE EST A RENVoyer AVANT  
LE 31 / 03 / 2008**

(inscriptions dans la limite des places prévues)

