

Mécaniques de Jeu et Races de Tar'Maalon

Guide pour l'Opus 2 - Festival des Étincelles

Ce document présente les principales mécaniques de jeu de Tar'Maalon ainsi que les races actuellement disponibles. D'autres races peuvent être ajoutées selon vos envies : il vous suffit de contacter les organisateurs pour en discuter.

Les Mécaniques de Jeu

Récolte de Plantes

Plusieurs types de plantes existent sur Tar'Maalon, certaines communes, d'autres rares et précieuses. Leur valeur varie selon leur rareté et leurs propriétés. Pour découvrir les espèces disponibles, leurs usages et leurs prix, dirigez-vous vers la **Maestre de l'Alchimie**.

Récolte de Minéraux

Suite aux tremblements de terre récurrents de ces derniers mois, plusieurs entrées de mines se sont ouvertes, révélant de nouveaux gisements de minerais. Pour apprendre à identifier les minéraux, connaître leur valeur et savoir où les trouver, consultez la **Maestre Mineur**.

Chasse

Les forêts entourant le Festival des Étincelles regorgent de vie sauvage. La chasse peut vous fournir des ressources précieuses : peaux, viandes, et autres matériaux utiles. Rendez-vous auprès du **Maestre de la Chasse** pour en savoir plus sur les techniques, les zones de chasse et le traitement du gibier.

Soins et Médecine

Les soins sont vitaux pour survivre en ces temps troublés. Vous pouvez recevoir un enseignement rapide auprès du **Grand Chambellan** ou de l'un des **sept prêtres des Équinoxes** (Gardiens des Équinoxes). Apprenez à stabiliser les blessés, soigner les maladies courantes et reconnaître les symptômes dangereux.

Forge et Réparation

Au cœur du Festival des Étincelles se dresse la **Grande Forge**, symbole de l'artisanat maalonien. Après une leçon avec le **prêtre de Karak** (Forgeron Cosmique), vous serez capable de réparer armes et armures endommagées au combat, et peut-être même de créer de nouveaux équipements.

La Mort et la Tradition Sacrée

Comme pour toute festivité sacrée, **il est strictement interdit de verser le sang pour donner la mort** pendant le Festival des Étincelles. Cette tradition ancestrale protège les joutes et célébrations de Tar'Maalon depuis des siècles.

Cependant, les blessures graves peuvent survenir lors des combats et tournois. Seul le **grand Chambellan** possède l'autorité spirituelle pour déterminer si un personnage gravement blessé peut être sauvé ou est condamné. Sa décision est définitive et respectée par tous.

Important : Certaines entités mystérieuses, comme les ombres aperçues lors de l'assassinat du Haut-roi, semblent capables de contourner cette protection sacrée. Leur apparition est toujours un événement majeur orchestré par les organisateurs.

Les Races Jouables

Humains

Les humains constituent la majorité de la population de Tar'Maalon. Répartis dans les neuf royaumes, ils présentent une grande diversité culturelle, des marins de Fakh'lon aux guerriers d'Avertomin, en passant par les érudits de Sulya. Leur adaptabilité et leur pragmatisme en font la race dominante du continent.

Descendants de Djinn

Héritiers méconnus d'une lignée ancienne remontant au Premier Âge, les descendants de Djinn portent dans leurs veines le sang des esprits élémentaires. Ces êtres naquirent spontanément de l'union mystique entre l'âme mortelle et l'essence élémentaire pure, formant quatre grandes lignées orientées vers les points cardinaux.

Caractéristiques communes :

- Longévité accrue (150-200 ans)
- Résistance élémentaire selon leur lignée
- Rêves prophétiques occasionnels
- Affinité naturelle avec les artefacts anciens
- Instinct magnétique vers leur point cardinal de prédilection

Au Deuxième Âge, la plupart des descendants de Djinn ignorent leur héritage véritable, ne conservant que des traits inexplicables et parfois des traditions familiales énigmatiques.

Tradins

Petits êtres aux longues oreilles pointues, les tradins sont mystérieux et omniprésents dans les forêts de Tar'Maalon. Leur apparence joyeuse et leur comportement apparemment naïf cachent une intelligence collective remarquable.

Origines : Les tradins naissent spontanément au pied des arbres, quelques semaines après qu'un couple se soit aimé en forêt. Les racines portent cette gestation mystique, donnant naissance à des êtres sans organes génitaux, incarnations d'énergie vitale plutôt que créatures biologiques complètes.

Caractéristiques physiques :

- Petite taille (semblable aux halflings)
- Longues oreilles pointues
- Absence de parties génitales
- Vieillesse marquée par l'apparition de mousse et de végétation dans leur pilosité
- Éléments végétaux liés à l'arbre de leur naissance (glands, feuilles, etc.)
- Espérance de vie : 40-50 ans maximum

Mode de vie :

- Nomades organisés en **farandins** (groupes de 2-10 individus)
- Difficulté à mentir (cela leur cause un inconfort physique intense)
- Gardiens de secrets fiables
- Polyvalents mais non-spécialisés, excellant dans tout ce qui touche à la nature
- Refusent l'argent et le concept de frontières
- Pratiquent le troc équitable basé sur les besoins réels

La "Tradition" : Leur foi et philosophie de vie visant à préserver l'équilibre. Ils vénèrent particulièrement trois des Sept :

- **Sylva** (Tisseuse des Saisons) : déesse du renouveau naturel
- **Arkhan** (Architecte du Destin) : dieu du voyage et de la chasse
- **Nocturn** (Maître des Ombres) : protecteur nocturne

Les "Nœuds Verts" : Territoires que les tradins défendent pacifiquement (chants, blocages non-violents) contre l'exploitation excessive. Si attaqués, ils peuvent devenir agressifs mais répugnent à tuer.

La Mort : Lorsqu'un tradin sent sa fin approcher, il s'isole en forêt près d'un arbre semblable à celui de sa naissance et se transforme en **Mossans** (mousse). Les tradins croient que leurs ancêtres vivent ainsi sous forme végétale et ne marchent jamais sur la mousse par respect.

Relations avec les royaumes :

- Excellentes avec Kerdalios et Hagden (respect de la nature)
- Bonnes avec Fakh'lon (peu d'exploitation forestière)
- Tendues avec Miothis (sur-chasse)
- Variables avec Avertomin selon les régions
- Rares à Barkyaeq, Yrtuzan et Wahlogir (peu de forêts)

Nains

Les nains de Tar'Maalon sont principalement concentrés dans le royaume de Hagden, héritiers des trois bastions ancestraux : **Rosh'Mnar** (le seul encore debout), **Rosh'Zeinar** (ruines pillées à l'ouest), et **Rosh'Kialnar** (perdu à l'est, localisation inconnue).

Caractéristiques :

- Robustes et endurants
- Excellent dans les arts de la forge, de la mine et de l'architecture en pierre
- Longévité accrue
- Société valorisant l'honneur, le travail et la mémoire des ancêtres

Histoire récente : Après la chute de deux bastions lors de la Grande Guerre (548-559), les nains survivants se réfugièrent à Rosh'Mnar. Plutôt que de rester isolés, ils acceptèrent l'aide des réfugiés humains et semi-hommes, fondant ensemble le royaume de Hagden (vers l'an 650).

Aujourd'hui, Hagden est un royaume mixte où les nains représentent 60% de la population, mais tous ses habitants partagent les valeurs naines de travail, d'honneur et de fidélité.

Événements récents (1108) : Depuis trois mois, des grondements secouent les mines de Rosh'Mnar. Un effondrement a révélé des **cristaux violets** impossibles à extraire, causant cauchemars et malaise chez les mineurs qui s'en approchent.

Ils prient principalement Karak.

Halflings (Semi-hommes)

Les halflings sont un peuple de petite taille mais au grand cœur, connus pour leur débrouillardise, leur jovialité et leur amour des bonnes choses de la vie. Présents un peu partout sur Tar'Maalon, ils excellent dans le commerce, l'agriculture et l'artisanat délicat.

Caractéristiques :

- Petite taille (similaire aux tradins et nains)
- Nature paisible mais courageux quand nécessaire
- Excellents agriculteurs, marchands et artisans
- Jovialité naturelle et hospitalité légendaire

Une population notable de halflings s'est installée à Hagden après la Grande Guerre, où ils contribuèrent à la reconstruction et à la diversification de l'économie du royaume.

Sagatouh (humanoïde)

Hommes-Iguanes

Race rare et discrète issue d'un croisement mystérieux entre des Djinn et des Primordiaux du Premier Âge. Très peu nombreux à cette époque, ils se sont progressivement multipliés au fil des siècles, bien que leur croissance démographique reste lente.

Caractéristiques physiques :

- Apparence reptilienne avec écailles
- Traits hérités des Djinn de l'Est (résistance à la chaleur, affinité avec l'eau)
- Longévité remarquable (80-100 ans)
- Excellents nageurs grâce à leur héritage.

Mode de vie :

- Habitent principalement les côtes de Tar'Maalon (particulièrement à Yrtuzan, Barkyaeq, Wahlogir et Fakh'lon)
- Préfèrent la tranquillité des villages côtiers au tumulte des grandes cités
- Excellents explorateurs maritimes et navigateurs
- Pêcheurs et marins accomplis
- Culture discrète et pacifique

Tempérament : Les Hommes-Iguanes valorisent la sérénité, l'observation patiente et l'harmonie avec les éléments marins. Ils sont rarement vus dans les grandes villes ou événements politiques, préférant la vie simple des communautés côtières. Leur présence au Festival des Étincelles est donc exceptionnelle et signe d'un événement d'importance majeure.

Leur prièrent vont le plus souvent à Mérine

Hommes-Champignons

Race énigmatique née à la fin du Premier Âge, issue de l'union entre descendants de Primordiaux et des peuples originels. Face à la disparition progressive de leur habitat naturel, ce peuple s'est retiré dans les grottes humides et les forêts sombres, se transformant peu à peu jusqu'à devenir une race à part entière.

Caractéristiques physiques :

- Peau et apparence fongique
- Sensibilité à la lumière directe du soleil
- Énormes chapeaux développés par ceux ayant rejoint la civilisation (protection contre la lumière)
- Barbe dont la longueur indique l'âge : quand elle touche le sol, la fin est proche
- Longévité : 70-80 ans sans problème, décomposition rapide après

Mode de vie :

- Habitat naturel : grottes humides, forêts sombres et denses
- Préférence pour les environnements ombragés et humides
- Rares en société civilisée
- Affinité naturelle avec la décomposition, les cycles naturels et la régénération
- Culture mystérieuse et discrète

Personnalité notable : Le plus célèbre des Hommes-Champignons est **Lux Nor**, prêtre de Sylva et Gardien des Équinoxes. Sa présence parmi les Sept Gardiens témoigne de l'acceptation progressive de cette race au sein de la société maalonienne, malgré leur rareté et leur nature inhabituelle.

Particularités : Les Hommes-Champignons possèdent une compréhension profonde des cycles de vie, de mort et de renaissance. Leur lien avec la décomposition et la régénération en fait d'excellents herboristes, alchimistes et guérisseurs, particulièrement pour traiter les maladies liées à la corruption ou au pourrissement.

Ils prient avec ardeur Sylva

Note : Si vous avez des idées pour d'autres races ou cultures que vous aimeriez incarner, n'hésitez pas à contacter l'équipe organisatrice. Nous sommes ouverts aux propositions qui enrichissent l'univers de Tar'Maalon !

Bon jeu à tous, et que les Sept veillent sur vous pendant le Festival des Étincelles !