



Livret de faction

Peaux-Vertes

INTRODUCTION

Ce manuel a pour vocation de vous permettre de mieux appréhender la faction dans laquelle vous allez incarner votre personnage mais aussi de vous aider à comprendre ce qu'est un Orc ou un Gobelin en Akenlor et pouvoir ainsi mieux l'interpréter.

Au fil de ces pages, vous trouverez un grand nombre d'informations qui vous permettront de mieux vous immerger dans l'univers d'Akenlor.

C'est un complément au lore des Peaux-Vertes que vous pouvez trouver sur notre site Internet.

Néanmoins, au lieu de traiter du sujet de façon générique et globale, nous allons voir ici ce qui vous concerne VOUS en tant que personnage Peau-Verte.

Dans ce manuel vous trouverez donc une partie détaillant les grandes composantes de la faction comme les Orcs et les Gobelins, les chamans, mais aussi une vue plus détaillée sur la société Peau-Verte et les clans majeurs qui la composent.

Il est à noter que les comportements, mais aussi la psychologie et la structure des Orcs, des Gobelins ainsi que des clans ou de toute autre forme de structure ou d'échange sont exactement ce qui est attendu en jeu et seront l'unique point de vue des organisateurs concernant les trames et aventures au sein de cette faction.

A la fin de ce livret vous trouverez des illustrations et photos pour vous inspirer dans la création de votre costume et vous permettre de coller du mieux possible aux attentes de la faction et du jeu.

La cohérence visuelle d'une faction est un élément important, ainsi nous y avons ajouté quelques photos de costumes déjà présents sur Akenlor pour vous servir d'exemple à suivre.

Un costume qui ne s'adapterait pas à l'ambiance de la faction pourrait se voir refusé par les organisateurs afin de ne pas briser la cohérence visuelle.

Ne prenez donc pas ces inspirations pour une option dispensable.

CE QUE VOTRE PERSONNAGE SAIT EN TANT QUE PEAU-VERTE

En tant que Peau-Verte, votre personnage connaît des informations de base sur son environnement. Qu'il s'agisse de rumeurs, de légendes urbaines ou de savoirs, ceux-ci sont communément connus et sont considérés comme de la culture basique.

- Les Peaux-Vertes sont les enfants favoris de la Nature et représentent sa colère et sa plus puissante création.
- Les esprits sont des entités puissantes et mystiques qui inspirent respect et crainte. Aucun Peau-Verte ne peut les voir ni entrer en communion avec eux mis à part les chamans. Lorsqu'ils le font, ces derniers peuvent recevoir des pouvoirs surnaturels.
- Tous les clans sont dirigés par Nurbla, le chef du clan Rurkal. C'est un Orc massif et puissant que nul n'a jamais réussi à vaincre.
- Seuls les esprits des ancêtres existent, les Dieux ne sont qu'une invention des races faibles.
- La magie n'est qu'une façon pour les ignorants de nommer les pouvoirs que les esprits accordent parfois aux valeureux.
- Les races autres que les Peaux-Vertes n'ont été créées que dans un seul but : mettre à l'épreuve la férocité et la combativité de ces Orcs et des Gobelins.
- Grâce à Nurbla, les Peaux-Vertes ont pu traverser l'océan depuis Kazzarod et trouver de nouveaux ennemis à combattre.
- Après la grande guerre contre les Ruldars sur Kazzarod, les Peaux-Vertes ont frôlé l'extinction à cause des rivalités et conflits internes.
- Les chamans sont très respectés et génèrent un sentiment de crainte car leurs pouvoirs sont incompréhensibles. Néanmoins ils ont une certaine forme d'autorité que nul ne songerait à contester de peur de s'attirer le courroux des ancêtres, bien qu'elle ne puisse dépasser celle d'un chef de clan.
- Lorsqu'un chef de clan fait preuve de faiblesse, celui-ci est systématiquement provoqué en duel à mort par d'autres membres de son clan si ces derniers se jugent plus aptes à endosser le rôle, le vainqueur devient alors le nouveau chef, jusqu'au prochain duel.
- Pour un Peau-Verte, la mort au combat est la meilleure mort qu'il puisse espérer. Mourir sans prouver sa valeur est au contraire une grande honte qu'il faudra porter tel un fardeau devant l'ensemble des esprits des ancêtres.

LES ORCS

Massif, puissamment musclé, taillé pour tuer, les Orcs sont l'une des deux races composant le peuple des Peaux-Vertes. Sans être la plus importante en termes de nombre ou de rôles, ils sont cependant la race la plus représentative de leur peuple.

Un Orc est une créature simple, mais pas dénuée d'intellect, de pensée ni d'ambition. Un Orc peut comprendre la subtilité, la patience, la stratégie complexe, mais ce ne sera jamais le choix que sa nature lui dictera. Il préférera sans cesse la voie la plus dangereuse, violente, directe et simple.

Les Orcs sont comme des marteaux, des marteaux pour qui tout ressemblerait à un clou. Ainsi, si leur nature les pousse à la violence et la réflexion la plus simple, la structure sociale des Peaux-Vertes vient y ajouter un filtre équivalent, renforçant les comportements.

Un bon Orc est un Orc qui frappe fort, tue beaucoup et exprime sa fureur. Un Orc qui se plaint, un Orc qui montre qu'il souffre ou qu'il n'est pas fort est un mauvais Orc, un Orc à rejeter et à exclure.

Pour ces raisons psychologiques et sociales, les Orcs sont majoritairement des guerriers. Il est mal perçu pour un Orc de ne pas vivre en guerrier. Ainsi les rares Orcs qui se tournent vers une autre voie font tout pour ne pas attirer l'attention, afin d'éviter les moqueries ou les violences gratuites.

Parmi ces autres voies, il y a l'artisanat, cependant, un Orc préférera toujours un métier dur, qui nécessite de la force et de l'endurance comme forgeron ou bûcheron par exemple. Ces Orcs sont protégés par leur clan et respectés à l'intérieur de ces derniers, mais moqués et méprisés par les autres. Ainsi tous les Orcs non-guerriers subissent cette dualité de respect de leur clan et de mépris des autres, la ou les guerriers sont respectés de tous.

Les Orcs qui suivent une voie subtile comme la médecine, l'apothicairerie ou la calligraphie sont dénigrés par tous, même au sein de leur propre clan. Ces métiers nécessitent un doigté, une intelligence et un savoir-faire technique poussés, qui sont les caractéristiques des Gobelins.

Un Orc qui prend la place d'un Gobelin sera accepté par ces derniers mais il sera rejeté par tous les Orcs, voir même exclu du clan.

La caste guerrière peut être assimilée à une certaine forme de noblesse au sein de la société Peau-Verte. Les chefs de clan sont toujours de puissants guerriers et jamais aucun Orc n'oserait prétendre au rôle s'il n'était pas un grand combattant. Et même s'il y parvenait, aucun Orc ne suivrait un chef qui ne fait pas couler le sang de ses propres mains. Son clan se viderait immédiatement de ses combattants qui migreront vers d'autres clan. Sans les guerriers, les non-combattants perdraient ainsi toute protection et suivraient également, abandonnant leur chef de clan.

Pour un Orc tout ne tient qu'à la loi du plus fort qui établit pour chacun le respect qui lui est dû, la capacité de donner des ordres, le rang social et la considération des autres. Et cette loi équivaut pour eux à une notion de valeur et d'honneur. Un Orc qui ne tue pas n'est pas un Orc d'honneur, ce n'est donc pas un Orc de valeur, et par conséquent pas un Orc en qui on peut avoir confiance.

LES GOBELINS

Au même titre que les Orcs, les Gobelins ont une place bien précise dans la société des Peaux-Vertes. Si les Orcs représentent la force, les Gobelins représentent l'intelligence.

Les Gobelins sont plus petits qu'un Humain, bien plus chétif, sans grande force ni endurance. Leur aspect est presque rachitique, fragile. Mais il ne faut pas sous-estimer leur hargne et leur malice. Ils ont également de longues oreilles pointues caractéristiques.

Ils font souvent office de conseillers pour des chefs de clans, mais n'hésitent pas à se réserver les tâches les plus complexes et poussées comme la médecine, l'ingénierie, l'architecture, etc..

Ainsi les métiers techniques sont naturellement laissés aux Gobelins qui les prennent avec une joie intense.

Si les Gobelins sont une excellente main d'œuvre, ils font de très mauvais guerriers. Il n'y a aucun Gobelin guerrier dans la société Peau-verte. Trop faible, trop petit, trop fragile, et aucun Orc n'acceptera dans son groupe un Gobelin en tant que combattant reconnu.

Cela ne veut cependant pas dire que les Gobelins ne se battent pas. Ils sont animés au fond d'eux de la même fureur que les Orcs et accompagnent ces derniers au combat, passant derrière eux pour piller les victimes, soigner les Orcs tombé au combat ou tenter de mettre quelques coups de surin en traître pendant qu'un ennemi leur tourne le dos pour affronter un Orc.

Sans les Gobelins la société toute entière des Peaux-Vertes disparaîtrait aussitôt, noyée dans la violence et la guerre. Les Orcs le savent et d'une certaine manière, respectent les Gobelins pour cela sans jamais montrer la moindre once de respect en public.

D'extérieur, les Gobelins se font régulièrement malmenés ou réduire au silence de façon brutale par les Orcs qui n'hésitent pas à leur rappeler leur place dans la chaîne alimentaire, et ce sans aucune subtilité. Mais il s'agit surtout pour les Orcs d'une façade afin de montrer à tous leur force et leur supériorité. Un Orc qui ne sait pas se faire obéir d'un Gobelin est un Orc faible qui ne tardera pas à se faire provoquer en duel à mort. C'est donc aussi pour eux une question de survie.

D'un autre côté, les Gobelins savent qu'aucun Orc ne peut être plus malin qu'eux, bien qu'ils respectent ces derniers pour leur force.

Les Gobelins ne se plaignent pas de leur position sociale, qu'ils trouvent tout à fait normale et qui leur permet d'avoir une utilité et évitant ainsi d'affronter les Orcs sur un terrain qui ne les avantage pas. Jamais il ne viendrait à l'esprit d'un Gobelin de contredire un Orc ou de se rebeller, cela serait contre nature et en contradiction totale avec leur essence même.

Sans les Orcs, les Gobelins ne seraient pas capables de survivre face à la violence du monde, ainsi ces derniers font tout pour maintenir le système et la culture en place. Conscient de leur nécessité pour les Orcs, ils savent également que les Orcs leur sont nécessaires. Leur être soumis leur permet ainsi de vivre tout en prospérant à leur façon, et ça, tous les Gobelins le savent de naissance.

C'est ainsi qu'une sorte de symbiose s'opère au sein de la société des Peaux-Vertes, permettant aux deux races de cohabiter, chacun reconnaissant l'utilité de l'autre, évitant ainsi toute forme d'esclavage, mais instaurant une mise à l'épreuve permanente.

LES CHAMANS

L'un des cœurs battants de la société Peau-Verte, une caste à part, en dehors de la société mais pourtant présente dans chacune de ses strates.

Les chamans sont peu nombreux mais leur influence est grande auprès de leurs congénères. Ils représentent le pouvoir spirituel, subtil mélange entre la tradition, la religion et le mysticisme.

Les Peaux-Vertes croient que les chamans sont des élus des esprits car ils peuvent entendre les murmures de ces derniers et leur parler pour disposer de leur puissance. Cette puissance mystique terrifie les Orcs et encore plus les Gobelins.

Une chose impalpable qui peut tuer sans combattre, comment lutter contre ça ?

Cette puissance représente ainsi la plus grande phobie des Peaux-Vertes, un ennemi impalpable qu'on ne peut vaincre, mais également leur plus grande admiration car représentant un pouvoir considérable qui peut permettre de devenir plus puissant que quiconque.

Ce subtil mélange de crainte et d'admiration génère un profond respect pour les chamans. Bien qu'ils aient une place unique, les chamans vivent à part, même au sein de leur clan, et souvent isolés. Les Peaux-Vertes ne se sentent jamais rassurés de vivre au quotidien trop près d'une telle puissance. Ainsi, dans leur isolement les chamans entretiennent leur liens avec les esprits, jusqu'à ce qu'un individu vienne les solliciter.

Bien qu'ils n'aient aucun poids dans la politique et la gestion des clans, ils sont une voix qu'on écoute. Un chef de clan ne peut ignorer la voix d'un chaman, même si jamais il ne se sentira obligé d'y obéir. La crainte et la superstition des Peaux-Vertes est trop présente pour s'en prendre à un chaman qui est le lien direct avec ces puissances mystiques.

Ainsi, bien qu'un Orc puisse provoquer en duel un chaman, personne, Orc ou Gobelin, n'accepterait de suivre un chef qui tue un chaman ou le brise. La peur des maléfices et de la vengeance des esprits est bien trop ancrée. Un Orc qui s'en prend à un chaman sera systématiquement exclu du clan et aucun autre n'acceptera de l'accueillir.

Pour autant, les chamans n'ont aucune autorité officielle sur quiconque. Ils sont comme des guides, des prédicateurs que l'on peut écouter et respecter ou ignorer. Les chamans se tiennent loin des intrigues politiques des clans. Ils n'en ont que faire, ce n'est pas leur rôle, eux qui sont élus des esprits.

Grâce à leur influence et au respect qui leur est dû, un Gobelin qui se révélerait être en mesure d'entendre les murmures des esprits serait intégré à la caste chamanique. Les autres chamans lui enseigneraient tout ce qu'il y a à savoir, tout en le considérant comme un Gobelin, c'est à dire moins qu'un Orc chaman, mais chaman tout de même.

Il n'est pas rare que les rituels les plus dangereux soient confiés aux chamans gobelins, avec un fond d'espoir de les voir mourir en essayant ou qu'on leur confie des tâches risquées. Dans tous les cas, les chamans les plus influents resteront toujours des Orcs, mettant en place la même forme de filtre social dans l'organisation interne des chamans.

LES ARTS CHAMANIKES SOMBRES

Bien que cette structure chamanique soit majoritaire, il y a tout de même des exceptions.

La plus connue est celle du clan Ordar, bien que d'autres clans mineurs aient aussi des pratiques chamaniques plus sombres, plus cruelles ou plus sauvages que ce qui est communément admis

Bien que rare comparée à l'entièreté des pratiquants, ces chamans sont ceux qui empruntent une approche différente du chamanisme traditionnel. Leurs pratiques font rarement l'unanimité et bien souvent les autres chamans, plus "traditionalistes" rechignent voire refusent catégoriquement de s'associer à eux lorsqu'ils se rencontrent.

Mais le pouvoir des esprits est ce qu'il est et le reste de la société peau-verte continue de les craindre et de les laisser faire, la plupart considérant que s'ils peuvent continuer, c'est qu'ils ont la bénédiction des esprits pour le faire.

Aucun Orc, ni aucun Gobelin n'ira ouvertement tenter une attaque directe contre ces chamans, souvent contestés. Le risque de se voir victime du déchaînement de leur pouvoir fait bien trop peur pour décourager toute tentative.

De la même manière, aucun chaman n'ira jamais réclamer une attaque contre ces pratiques qu'ils désapprouvent, voire haïssent du plus profond de leur être. Si les esprits leur confient du pouvoir, c'est qu'ils doivent avoir une bonne raison.

Généralement, ces chamans vivent reclus dans leur clan et n'ont que de très rares interactions avec les autres chamans. Leurs rites se font toujours de façon cachée, dans d'immenses tonnelles fermées ou dans des endroits isolés gardés par les guerriers de leurs clans.

Ces voies étranges du chamanisme sont une chasse gardée et un secret qu'il est impossible d'atteindre pour un non-membre du clan en question et souvent même pour ceux du clan n'étant pas eux-mêmes initiés à ces arts sombres et inquiétants.

LES CLANS

Les clans des Peaux-Vertes font à la fois office de foyer, de famille, de regroupement intéressé, de collectivité autonome et de force militaire. Le clan est la seule structure valide de leur société car les Peaux-Vertes ne s'embarrassent pas du fardeau d'une administration ou d'institutions spécialisées dans des domaines spécifiques.

Ils préfèrent à l'inverse former des clans entièrement autonomes ou chacun contribue à fournir ce dont les autres ont besoin en faisant sa part de travail.

Les Peaux-Vertes sont naturellement liés par un instinct de groupe très fort et œuvrent toujours naturellement pour le bien de la communauté. Si un clan ne possède pas de forgeron, alors, sans que personne ne le demande, un ou plusieurs d'entre eux se formeront au métier.

Pour eux, combler ce besoin est une nécessité que leur dicte leur instinct.

Néanmoins, de par la forte rivalité instinctive et la méthode violente de résolution du moindre conflit au sein de la société des Peaux-Vertes, il est fréquent que certains clans deviennent à certains moments plus puissants, tandis que d'autres se retrouveront au bord de l'effondrement.

Il est donc très commun que les membres des clans les plus faibles, ne voyant aucun moyen de lui rendre sa gloire passée, le quittent pour rejoindre un autre clan plus puissant qui verra toujours d'un bon œil l'arrivée d'un nouveau guerrier.

Ce phénomène de changement de clan est tout à fait normal du point de vue des Peaux-Vertes.

Cela n'est en aucun cas vu comme une forme de trahison et n'a aucun impact d'un point de vue social et relationnel entre les Peaux-Vertes.

Cela crée des mouvements sociaux complexes qui participent au renouvellement génétique et ce de façon naturelle et régulière.

De plus, cela participe aussi à faire grandir leur société en créant sans cesse des structures plus grosses et engendrant la disparition des plus faibles.

Néanmoins, lorsqu'un clan devient trop important, la violence générée par ceux qui le composent a tendance le plus souvent à le faire implorer.

Cela engendre systématiquement une nouvelle migration des survivants vers d'autres clans, perpétuant ainsi le renouvellement du cycle social chez les Peaux-Vertes.

Au quotidien, le clan est un lieu dans lequel chacun peut vivre et montrer aux autres sa supériorité, ce qui donne régulièrement lieu à des bagarres, disputes ou combats à mort.

Les Peaux-Vertes respectent la force. Par conséquent, le perdant d'un combat ne cherchera jamais à se venger et acceptera de se soumettre au vainqueur. En effet, la vengeance est un sentiment inconnu pour les Peaux-Vertes.

La pire sanction pour un Orc ou un Gobelin n'est pas la mort, mais l'exclusion. Le bannissement d'un clan équivaut à une mort lente et douloureuse. Un Orc ou un Gobelin exclu portera sur lui une marque de honte qui l'empêchera de retrouver un nouveau clan. Un individu dans ce cas-là est condamné à l'errance, à la fin des combats et donc au dépérissement de son être, comme s'il pourrissait à vue d'œil au fil des semaines, avant de mourir seul, dans l'oubli.

ORGANIGRAMME DE LA SOCIÉTÉ PEAUX-VERTES



LE CLAN RURKAL

Le clan Rurkal s'est distingué durant la longue guerre contre les Ruldars. De ses rangs sont souvent sortis de grands champions, aussi puissants que dévastateurs. Là où la plupart des Peaux-Vertes agissent en suivant leurs instincts, les membres de ce clan ont toujours mis l'accent sur la préparation et l'entraînement au combat.

Ils furent d'ailleurs les premiers à établir des camps fortifiés possédant de véritables systèmes de défense, ce qui était bien plus perfectionné que les masures dont se contentaient les autres clans.

Le clan Rurkal a toujours été novateur dans leur manière de développer de nouveaux moyens de combattre ou de s'entraîner.

Cela a permis à de nombreuses reprises de remporter la victoire, surprenant leurs adversaires par des méthodes et des ingéniosités que ceux-ci avaient eu la faiblesse de croire les Peaux-Vertes incapables.

Les guerriers du clan Rurkal sont respectés et craints. Ils le sont d'autant plus depuis que Nurbla, leur chef de clan, est devenu le chef de guerre de toute la race Peau-Verte.

Depuis lors, ils incarnent l'élite guerrière et sont systématiquement les premiers à charger au combat et les derniers à quitter le champ de bataille.

Aujourd'hui c'est l'un des clans les plus nombreux.

La couleur du clan est le rouge, symbolisant la soif de sang et la rage guerrière qui les anime.

Au sein du clan, la hiérarchie est simple : Nurbla commande, et tous s'exécutent.



LE CLAN ORDAR

Le peuple des Peaux-Vertes n'est pas un peuple à croyances, mais à superstitions. Ils croient aux esprits, aux fantômes, aux malédictions et aux visions des ancêtres revenus pour les guider ou les punir s'ils ne sont pas dignes.

Un clan se démarque plus que n'importe quel autre dans le domaine du mysticisme : le clan Ordar. Chaque clan possède au moins un chaman qui est écouté et respecté car il possède le don de parler avec les esprits et de transmettre leurs messages au reste du clan. Le clan Ordar, cependant, possède beaucoup de chamans, bien plus que n'importe quel autre clan.

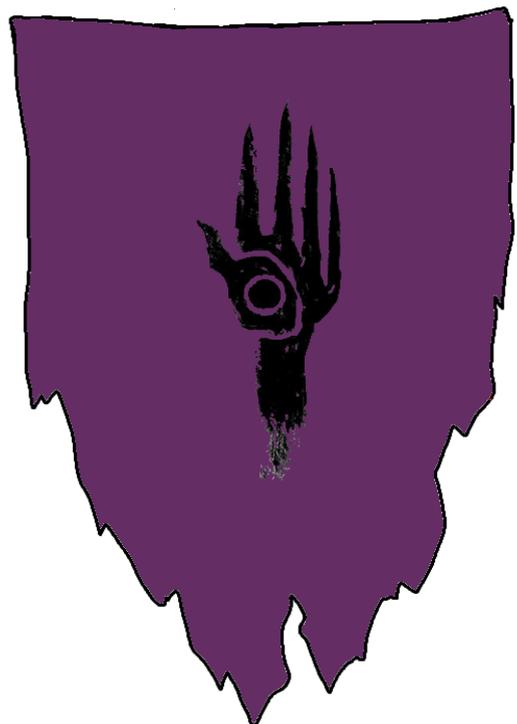
Il est dirigé par Ragh'dor, un chaman Orc qui est le seul à qui se sont adressés les "grands esprits". Il y a plusieurs années, bien avant la grande traversée de l'océan, Ragh'dor reçut la visite des "grands esprits" dans un songe particulièrement puissant. Nul ne sait ce qu'il se passa à part Ragh'dor, mais ce dernier en fut changé à jamais, investi d'une mission capitale et plus importante que n'importe quelle autre.

Il devint le prophète d'un futur sombre, un futur où son clan apporterait la fin des temps. Les révélations qu'il reçut alors lui permirent de comprendre que tout doit périr, tout doit disparaître un jour ou l'autre. Les Peaux-vertes étant l'incarnation de cette destruction, ils en seront alors les instruments et par conséquent ne pourront disparaître qu'une fois qu'ils auront absolument tout annihilé de la surface du monde.

Depuis, Ragh'dor a converti le reste de son clan à cette prophétie, devenant ainsi le clan des hérauts de la fin des temps. Les chamans furent de plus en plus nombreux et les puissances mystiques qu'ils manipulèrent de plus en plus sombres. En effet, là où un chaman d'un autre clan convoque un esprit ancien pour lui demander conseil, les chamans du clan Ordar exigent une réponse, le torturant si nécessaire et jusqu'à ce que leur demande soit satisfaite. Les autres clans s'en méfient en silence, par peur d'attirer leur colère et par conséquent, celle des esprits.

Au sein du clan, Ragh'dor dirige d'une poigne de fer, écoutant les consignes des grands esprits et veillant impitoyablement à ce que tous suivent les ordres de ces derniers. Parmi la hiérarchie du clan, on trouve le prophète, tout au sommet, puis tous ses chamans, Orcs comme Gobelins. Les guerriers sont principalement des gardes du corps et des exécuteurs, suivant aveuglément les ordres des chamans. L'ensemble du clan est devenu de plus en plus fanatique au fil des ans, conscients que la prophétie de Ragh'dor est sur le point de se réaliser.

La couleur du clan est le mauve sombre et les chamans portent souvent de longues robes à capuche.



LE CLAN MORAT

Si un clan se distingue particulièrement, c'est bien le clan Morat. Sa structure et son existence défient toute la culture et la nature même des Peaux-Vertes, car son chef de clan est un Gobelin.

Le clan Morat est un clan créé de toutes pièces par Nurbra suite à sa défaite contre les Humains. Celui-ci retint la leçon et imagina une nouvelle arme dans sa machine de guerre, une arme qui lui manquait pour mettre à mal les stratégies des Humains.

Ainsi il créa le clan Morat, avec comme mission de lui fournir des troupes spécialisées dans l'infiltration, les embuscades, les assassinats, la guérilla ou les prises de flancs. Morat le Gobelin fut désigné par Nurbra pour être le chef de clan et il lui donna autant d'autorité qu'un autre chef de clan Orc. Seul un Gobelin pouvait avoir la malice et la perfidie pour organiser ce genre de mission.

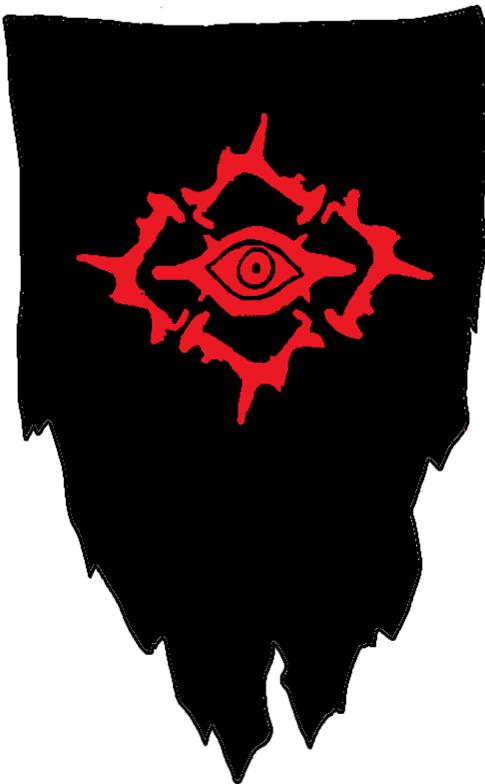
Afin d'assurer la réussite de son plan, Nurbra promit devant tous une mort violente à quiconque tenterait de nuire à Morat. Ce dernier décida alors de structurer son clan en choisissant deux lieutenants, un Orc et un Gobelin.

Les Gobelins sont malins et connaissent très bien les Orcs et leur tendances naturelles à la violence. Or le jeune chef de clan savait que les Orcs de son clan n'étaient pas volontaires mais ont été désignés par le chef de guerre lui-même. Par conséquent, il lui fallait une figure d'autorité Orc afin de s'assurer leur obéissance.

Le lieutenant Orc a pour mission de faire appliquer les ordres de Morat, ni plus, ni moins.

De cette manière, jamais Morat ne donne directement d'ordres aux Orcs de son clan.

Ainsi, jamais ces derniers ne se sentent insultés de devoir obéir à un Gobelin, ce qui irait à l'encontre même de leur nature.



Le lieutenant Gobelin quant à lui, s'occupe de ses congénères mais aussi de toute la partie logistique nécessaire à l'accomplissement des divers missions du clan.

Le clan comporte beaucoup plus de Gobelins que d'Orcs, même si ces derniers sont nécessaires en tant que force de frappe. De plus, les Orcs comme les Gobelins sont considérés de la même manière au sein du clan.

Des rumeurs courent que le clan possède des secrets que nul ne doit connaître et survivre.

La couleur du clan est le noir, symbolisant la nuit qu'ils utilisent comme environnement idéal pour leurs opérations discrètes.

LE CLAN DES LOUPS

Clan historique très connu pour sa profusion de berzerkers, le clan des loups possède bon nombre de guerriers illustres et féroces.

Leur culture de clan est très tribale, bien plus que celle des autres clans. Ils possèdent peu de chamans et considèrent que la force brute sera toujours un meilleur atout. Peu de Gobelins vivent dans ce clan et les Orcs sont quasiment exclusivement berzerkers.

Les membres du clan sont en recherche perpétuelle de défis pour éprouver leur force légendaire, à la recherche de créatures dangereuses et bestiales pour que seuls les plus forts et les plus méritants d'entre eux survivent et puissent raconter leurs exploits autour d'un feu, accompagnés de grandes chopes d'hydromel tout en savourant la chair des créatures qu'ils auront occis. Ils sont par ailleurs convaincus que la viande leur permet d'acquérir la force possédée par les créatures tuées.

De nombreux codes et traditions martiales animent le clan. Même pour un Orc moyen, le clan des loups est un clan brutal et particulièrement barbare. Beaucoup d'épreuves, souvent mortelles, accueillent les nouveaux arrivants.

Mais seuls ses membres savent combien cette culture leur permet de réellement tirer le meilleur de chaque guerrier et trier les faibles des forts.

Les guerriers du clan des loups sont si féroces que les Orcs les considèrent comme des sauvages. Les berzerkers du clan des loups affectionnent particulièrement la violence débridée et possèdent un sens aigu du duel. Pour eux, il n'y a qu'en affrontant seul un ennemi que l'on peut se savoir réellement meilleur que lui. Il n'est donc pas rare que les guerriers du clan des loups s'opposent aux interventions d'autres combattants extérieurs au clan durant les batailles.



Bien que très respectueux des esprits, les berzerkers du clan des loups voient en la force la meilleure façon de servir les ancêtres et de leur rendre hommage. Ainsi, même leurs chamans subissent les terribles épreuves de combat à mains nues, de tests de force parfois mortels et partent à la bataille comme de vrais membres du clan des loups.

LE COSTUME DE VOTRE PERSONNAGE

Akenlor se veut être un jeu immersif et mettant en avant une haute exigence en termes de qualité visuelle. Dans cette optique, les orgas de chaque faction seront très attentifs aux costumes des joueurs et tout particulièrement en ce qui concerne leur pertinence dans l'univers d'Akenlor.

Vous trouverez dans les prochaines pages des photos et illustrations d'inspiration pour vos costumes. Ces inspirations représentent les Peaux-Vertes d'Akenlor et elles seront les seules sources d'inspirations retenues. Aucun costume tiré d'une thématique différente ou d'un univers différent de ceux proposés ici ne seront acceptés lors du jeu, n'hésitez donc pas à communiquer en amont avec vos orgas et les autres joueurs de votre faction sur le Discord Akenlor.

Si vous incarnez un Orc

Les Orcs se distinguent par leur carrure et le port d'armes et d'armures rouillées, mal entretenues, voire fortement abîmées. Vous devrez obligatoirement porter un masque et maquiller toute la peau visible qui dépasserait de votre costume.

Au sein des clans, les guerriers ne portent pas d'uniforme. Ils sont tous guerriers du clan et sont donc vêtus d'armures de cuir ou de fer forgé de façon abrupte et peu élégante. Les tenues sont très souvent des patchworks de divers éléments, le tout présentant un aspect sali, patiné, sombre.

Malgré la diversité propre à leurs tenues, les Peaux-Vertes portent les couleurs de leur clan dans quelques éléments de tissus comme des pagnes ou des morceaux de petite bannière déchirée à la ceinture.

Si vous incarnez un Gobelin

Les Gobelins sont plus chétifs et votre costume doit donc vous permettre une carrure plus svelte que celle d'un Orc. Vous devez porter un masque approprié avec de longues oreilles. Les Gobelins ont également souvent un long nez crochu. Bien entendu vous devrez également maquiller toute la peau visible qui dépasserait de votre costume.

Le style vestimentaire des Gobelins est le même que celui des Orcs bien que moins lourdement armé et protégé.

Si vous incarnez un chaman

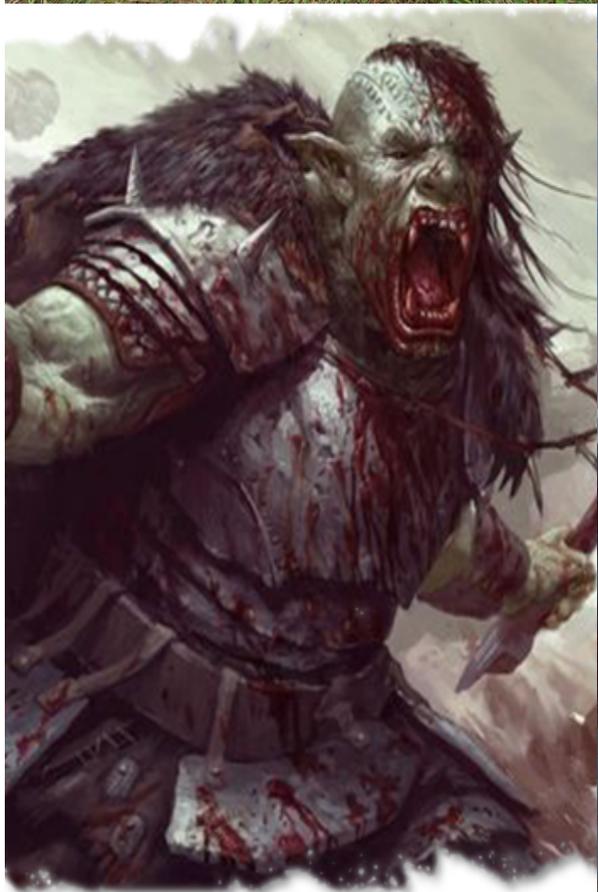
Les chamans sont les Orcs et les Gobelins qui possèdent le *don*.

Ils sont souvent vêtus de robes à capuches, ou de tenues amples et légères leur donnant un air inquiétant. Ils portent systématiquement de nombreux grigris, osselets et objets ésotériques.

Vous devrez obligatoirement porter un masque approprié à votre race et maquiller toute la peau visible qui dépasserait de votre costume.

VISUELS ET INSPIRATION

Costumes de guerriers Orc





Costumes de chamans Orcs et Gobelins





Costume de Gobelins



LIENS UTILES POUR LES COSTUMES

Vous trouverez ici une liste non-exhaustive de sites spécialisés dans la vente de matériel de GN.

- Mon-GN
- Dein-LARP-shop
- Mytholon
- the viking store
- LARP Fashion
- the larp store
- larpwarrior
- epic armoury
- GDFB
- wyvern-larpshop
- andracor

Il en existe encore bien d'autres, n'hésitez pas à fouiller le web et à demander les bonnes adresses aux autres joueurs via le Discord Akenlor !