

PROJET VENTURIS



Document d'introduction

Saison 2018

www.projetventuris.com

1- Bienvenue à Projet Venturis

De la part de toute l'équipe d'animation, nous vous remercions de l'intérêt (et bientôt de l'enthousiasme) que vous portez envers notre grandeur nature : *PROJET VENTURIS*. En tant qu'organisateur, nous avons comme mission de vous fournir une expérience de roleplay, de drame et d'action inégalable, tout cela, en demeurant le plus digne possible de la *saga* qui a inspiré notre activité.

Avant de vous renseigner sur l'univers dans lequel votre personnage va évoluer, voici quelques informations sur notre politique, qui, nous l'espérons, vont aider à ce que tous les joueurs puissent arriver sur le terrain avec une idée du style de jeu similaire, ce qui, idéalement, améliorera l'expérience de tous.

1.1- PvE -vs- PvP

Malgré les factions divergentes qui seront présentes sur le terrain, *PROJET VENTURIS* se voit comme un GN majoritairement PvE (c'est-à-dire, « Players vs ennemies », ou « joueurs vs monstres »). Certains éléments de notre univers supportent ce fait et vous pourrez en lire davantage sur le sujet plus bas.

Ceci dit, pour ceux d'entre vous qui souhaitent mettre d'autres joueurs au défi, ne désespérez pas! Plusieurs missions et plusieurs histoires mettront en scène des factions opposées qui devront s'affronter pour terminer leur mission.

Plus clairement, nous tentons de concentrer le PvP (« Player vs Player ») à travers les quêtes afin que ceux qui sont moins intéressés par ce type de jeu puissent apprécier leur activité. Alors, ceux causant trop d'ennuis à la colonie et à Czerka risquent d'avoir de mauvaises surprises, telles que leurs têtes mises à prix. À vous de voir si vous êtes prêts à répondre des conséquences de vos actes....

1.2- Animation nocturne, repas et hébergement

Oui, vous avez bien lu : « Animation nocturne ». Venturis est une planète encore hostile et beaucoup de menaces rôdent pendant la nuit. Les cabanes dans le village sont considérées comme « en jeu »: Il est fort probable que des créatures viennent gratter à votre porte au milieu de la nuit! D'ailleurs, plusieurs de ces bâtiments peuvent être réservés par les joueurs. Il vous sera désormais possible de réserver ces bâtiments sur notre site WEB (www.projetventuris.com).

Pour ceux désirant dormir tranquilles, il existe une zone « hors-jeu » sur le terrain, où vous pourrez installer votre tente. Celle-ci sera indiquée sur place.

Pensez aussi à apporter votre nourriture! Pour l'instant, l'animation de *PROJET VENTURIS* ne fournira pas de repas pendant l'activité. Il est à noter que cette décision est sujette à changement et que vous en serez avisé si c'est le cas. Nous vous invitons tout de même à venir partager vos repas dans la zone « en jeu ».

De plus, l'animation se tranquillise généralement lors des heures de souper (entre 17 et 18h) afin de permettre à tout le monde de manger paisiblement. Vous verrez probablement encore des personnages entrer en scène, mais aucun combat, ni animation majeure, ne seront déclenchés par l'animation durant le souper.

1.3- Horaire d'un événement

9h30 : Ouverture du terrain

12h : Briefing à la cantine

12h30 -13h : Début du jeu

17h-18h : Pause de l'animation pour le souper **à noter que le jeu ne s'arrête pas pendant cette période, nous prenons seulement une mesure afin d'aider les joueurs à planifier leurs repas dans l'optique où ils ne voudraient pas manquer une animation importante**

4h-7h : Arrêt du jeu pour la nuit **à noter que l'heure d'arrêt de jeu pour la nuit est la plus variable de toutes et dépend principalement de la volonté des joueurs présents**

14h30 : Fin du jeu et débriefing à la cantine

1.4 Costume et équipement

Vous devrez fournir vous-même votre costume et votre équipement. Par conséquent, Le costume est obligatoire en tout temps pendant le jeu. De plus, afin de soutenir un bon niveau de décorum, nous demandons aux joueurs d'éviter les pantalons en jeans, ainsi que les souliers de course ou de style « tennis ».

Pour reproduire les armes à feu, nous acceptons présentement les armes de types NERF Elite, Mega et nouvellement, les NERF Rivals. Cependant, les couleurs de ces armes doivent rester réalistes, il serait donc fortement encouragé de les peindre. Au niveau des sabres lasers, nous vous recommandons les armes de types *Ultrasaber* et de préférence avec une lame *Heavy grade* pour éviter les bris. Ils devront être recouverts de papier-bulles afin d'être utilisés en jeu. Nous vous offrons ce service à un montant de 2\$ au début de l'activité si vous le désirez (Si celui-ci n'est pas brisé il peut être conservé pour plus d'un événement).

Finalement, nous vous invitons à utiliser vos appareils électroniques dans le cadre du jeu ! Si vous désirez utiliser vos données personnelles, vos appareils vous permettront d'ailleurs de vous connecter au système WEB de Projet Venturis et à la base de données sans avoir à vous référer à la cantine... Parfait pour les transactions privées ! Cependant, pendant le jeu, il faudra utiliser le terme « Holonet » à la place d'Internet, ainsi que « datapad » au lieu de cellulaire pour respecter le contexte.

2- L'univers

2.1- L'état de la galaxie lors du dernier millénaire

CR : Calendrier Républicain.

(Le nombre d'années avant la bataille de Yavin 4 est noté entre parenthèses. De plus, il est à noter que certaines informations diffèrent de l'univers connu pour des raisons de logistique.)

23 000 - 23 200 CR (-2 000 à -1 800)

Après 600 ans sans avoir vu un seul Sith, le seigneur noir des Sith Darth Ruin fait son apparition, regroupant rapidement autour de lui des Jedi noirs et d'autres êtres sensibles à la force.

Les Jedi, tombés dans un état de complaisance ne peuvent empêcher son ascension et l'ordre des Sith renaît de ses cendres. Les mondes antiques de Sith, de Zios, Korriban et Dromund Kaas sont les premiers repris. La République ne peut qu'appliquer une politique militaire défensive pour éviter de trop grandes pertes. Au final, l'Empire reprend les anciens territoires de l'ancien Empire de Darth Vivicus.

23 300 - 23 900 CR (- 1 700 à -1 100)

La République cède le pouvoir politique et militaire aux Jedi. Durant les siècles à venir, chaque Chancelier Suprême sera l'un des membres du conseil Jedi. La République revoit totalement son système de gestion territoriale, des Jedi sont nommés barons, gérant des systèmes ou même de secteurs de la République. Certains Jedi deviennent même rois de mondes.

Les Sith ne sont pas en reste : leur dernier empereur meurt assassiné, déclenchant ainsi la guerre civile Sith. Suite à ceci, chaque Darth se déclare légitime empereur. Les Sith sont autant occupé à combattre la république qu'à se combattre entre eux. Dorénavant, l'empire n'existe plus que sur papier.

Durant les 600 prochaines années, la guerre ne fera que gagner en intensité. La République, subissant des assauts constants sur toutes ses frontières, reculera peu à peu et son économie s'effondrera alors que les systèmes en périphérie encore loyaux sont coupés du réseau Holonet et devront se fier aux vaisseaux-courriers pour avoir des informations sur les mondes du noyau. Les Sith verront de multiples seigneurs de guerre apparaître et disparaître au gré de leur guerre interne.

23 348- 23 415 (- 1 652 à -1 585)

Mandalore l'honorable restaure un antique traité d'entraide avec la République. Pendant près de deux siècles, les mandaloriens combattront aux côtés des forces Républicaines. Ils remporteront plusieurs grandes batailles pour leur employeur jusqu'à la bataille de l'Amas de la Gueule au cours de laquelle les forces Républicaines se retirent en plein combat, laissant les Mandaloriens seuls face aux forces Sith.

C'est une lourde perte pour les clans qui se dispersent en traversant l'amas de trous noirs. Les vaisseaux Sith qui les suivent sont perdus dans les trous noirs. Les clans se réuniront 300 ans plus tard sous le règne de Mandalore la Destructrice, qui lancera une campagne de conquête grignotant à la fois du territoire à la République et à divers seigneur de guerre Sith.

23 890 (- 1 110)

Czerka découvre un passage vers les régions inconnues et vers une planète riche en diverses ressources. Avec sa richesse en matières premières et les possibilités d'ouverture vers de nouvelles régions de la galaxie, cette planète attire la convoitise des grands pouvoirs galactiques.

23 902 (-1 098)

Année en cours.

2.2- Czerka et le Projet Venturis

(Il est important de noter que certaines informations diffèrent de l'univers connu pour des raisons de logistique.)

Description de la planète: CZP-19634/Venturis

Révolution : 365 jours
Rotation : 24h standard
Satellites : 9
Gouvernement : Contrôle corporatif
Exportation : Matières premières, cortose, gaz tibana
Importation : Produits manufacturés
Système/étoile : CZS-089876 (Système Venturis)/Czerkon

23 890 (-1 110)

Après plusieurs décennies de recherche, la compagnie Czerka finit par trouver un passage hyperspatial stable vers les régions inconnues.

23 890 – 23 895 (-1 110 à – 1 105)

Czerka profite de ces années pour s'assurer que la voie hyperspatiale est stable, pour cartographier le système et commencer l'évaluation des opportunités commerciales. Czerka découvre une planète riche en plusieurs matières premières, dont entre autres, deux ressources de très grande valeur: le cortose (utilisé pour créer des alliages résistants aux sabres laser) et le gaz tibana (utilisé pour les armes laser).

23 895 (- 1 105)

Czerka, dans un élan de compassion envers les victimes de la guerre, offre à ceux-ci la priorité dans un grand projet de colonisation de la planète, publicisé sous le nom de *PROJET VENTURIS*. Par la suite, les Sith et la République sont invités eux aussi et leurs colonies sont séparées pour éviter tout affrontement. Les premières années sont plutôt tranquilles malgré quelques rares affrontements entre différentes factions.

23 896 (- 1 104)

Pour assurer la sécurité planétaire et coloniale, la corporation Czerka engage un clan Mandalorien pour servir de force militaire et de sécurité.

23 899 (- 1 101)

Une colonie secondaire voit une grande partie de sa population périr lorsqu'une mine de gaz tibana explose et s'effondre. Czerka tente un repeuplement rapide de la colonie 6 mois plus tard, soldé par un échec cuisant, alors que la majorité des colonistes sont tués lors d'attaques de bêtes sauvages. La région étant classifiée comme extrêmement hostile, Czerka passe les mois suivants à revoir sa méthode d'approche.

23 900 (- 1 100)

Czerka tente à nouveau de repeupler la colonie. La compagnie, pour une première fois, envoie un appel aux factions opposées pour recruter des gens armés pour défendre le territoire. Plusieurs répondent à l'appel, Jedi, Sith, soldats, mercenaires ainsi que plusieurs entrepreneurs qui désirent profiter de l'occasion pour reprendre l'exploitation d'une région déjà prouvée comme étant riche en ressources.

23 901 (- 1 099)

Malgré de nombreux problèmes, la colonie C5-N0-43 réussit à s'élever au niveau de colonie niveau 1. La mine de gaz Tibana réouverte, les ouvriers et différents colonistes commencent à réinvestir les lieux malgré des rumeurs d'attaques armées ayant nui aux affaires locales. Des rumeurs courent également que des créatures féroces rôdent dans les alentours.

Cependant, de la bonne publicité suite à la course planétaire Orbital aide à vendre le projet et ceux qui viennent s'établir sur Venturis soit ont un goût pour le danger hors du commun, soit sont suffisamment désespérés pour ignorer cette menace dans leur tentative de gagner leur vie.

Il reste à voir si la colonie arrivera à garder le terrain qu'elle a gagné...

2.3- La vie sur Venturis

Bienvenue sur Venturis! Chaque coloniste, en acceptant de venir travailler sur cette planète, devient officiellement un employé ou un sous-traitant de la compagnie Czerka. La compagnie s'assure du bien-être de ses colonistes et s'assure de transporter le matériel et les vivres nécessaires pour que chaque colonie puisse prospérer. Celle-ci fournit d'ailleurs un montant forfaitaire de départ de 1000 crédits à tous ses nouveaux employés.

Notez bien que « transporter » est le mot choisi ici, et non « fournir ». La raison est simple : chaque colonie doit payer pour les frais d'importation de vivres et de matériel en plus de payer une cotisation pour leur permis d'exploitation annuel. Ces paiements sont prélevés à même les revenus de la colonie, ceux-ci déterminés par la quantité (et qualité) des produits qu'elle exploite.

Il est donc extrêmement important pour une colonie de fonctionner rondement. Il y a déjà eu des cas de colonies étant disparues, car leurs revenus ne suffisaient pas à leurs besoins. Pour la majorité des cas, les habitants des colonies en question ont été rapatriés au QG de Czerka pour ensuite être renvoyés sur une destination de leur choix, mais il existe quelques cas où des colonies sont simplement disparus de la carte.

2.3A- CARTE DE VENTURIS



- ✕ Q.G. de Czerka Corp.
- ① Colonie C1-N4-03 a.k.a. "Orbitar"
- ② Colonie C2-N4-10 a.k.a. "Pic Destinée"
- ③ Colonie C3-N4-04 a.k.a. "Grenier"
- ④ Colonie C4-N4-02 a.k.a. "Port-Devolr"
- ⑤ Colonie C5-N4-23 a.k.a. "Horizon"
- Ⓜ Colonie C5-N0-43 **Votre Colonie**

2.3B- GÉOGRAPHIE

Les différents continents de Venturis possèdent des climats variés. Czerka étant une compagnie très méthodique, les noms qu'elle a attribués à ces continents sont des désignations numériques quoique des surnoms sont attribués à certaines régions.

C1 : Continent arctique où la terre est gelée à longueur d'année. Il est situé au sud du pôle Nord de la planète. Cependant, le sous-sol est rempli de gaz Tibana et d'autres ressources volatiles.

C2 : Ce continent, considéré comme occidental, est un immense désert aride et rocheux. La chaîne de montagne entourant le continent empêche l'humidité des océans d'y entrer et cause de dangereuses tempêtes à longueur d'année.

C3 : Situé au centre de la planète, il possède un climat plus tempéré et les nombreuses plaines sont idéales pour l'élevage et l'agriculture. La colonie principale du C2 vend la majorité de ses récoltes et autres vivres aux autres colonies de la planète. De denses forêts tropicales se trouvent au sud de ce continent.

C4 : Continent oriental traversé par une chaîne de montagnes, séparant le sud du nord. Au nord de cette chaîne de montagnes se trouve une toundra tempérée, entourée de montagnes rocheuses. Au sud se trouve une savane et quelques forêts dispersées çà et là.

C5 : Rassemblement incluant le petit continent du sud-est et l'archipel juste à côté. Ce continent est rempli de denses forêts, de marais et de différents déserts. Le climat est extrêmement varié et la faune (même parfois la flore) est extrêmement dangereuse. Ceci dit, un repérage de Czerka montrerait que les colonies installées sur ce continent produiraient la plus grande quantité de ressources avec la plus grande variété, en assumant que les colonies survivent aux différents dangers de la région, bien sûr!

2.3C- VENTURIS ET SES COLONIES PRINCIPALES

Venturis a présentement près d'une cinquantaine de colonies dispersées autour du monde. La population officielle est d'environ 1.5 million d'habitants de toutes races et provenances confondues. Sur la carte sont illustrés le QG de Czerka (le centre d'opération central de toute la planète) et ses 5 colonies principales. Le dernier point est la colonie dans laquelle l'effort de reconstruction aura lieu.

Le QG sert à la fois de centre administratif pour les différentes colonies, de balise diffusant l'Holonet à d'autres colonies et de douanes pour tous les vaisseaux entrant et sortant de l'orbite de la planète. Les colonies principales servent de relai pour le QG, autant en matières administratives qu'en transport de cargaison.

2.3D- NIVEAUX DE COLONIES

Sans trop entrer dans les détails (il sera possible d'en apprendre plus en jeu), les différentes colonies sont classifiées selon leur niveau d'importance pour le *PROJET VENTURIS*. Czerka attribue un niveau entre 1 et 4 à toutes les colonies, une colonie niveau 1 étant une petite colonie produisant assez pour survivre et une colonie niveau 4 étant un centre urbain indispensable pour les colonies des alentours. Les seules colonies du genre à ce jour sont les 5 colonies principales de Czerka. Une colonie de niveau 0 indique une colonie en construction ou simplement non fonctionnelle.

2.3E- ET NOTRE COLONIE À NOUS?

L'histoire prend lieu dans la colonie C5-N1-43, une ancienne colonie abandonnée (maintenant redevenue niveau 1) possédant plusieurs installations de base. En 23 900, la colonie était inhabitée et les ravages créés par le temps ont demandés beaucoup d'efforts pour la rendre fonctionnelle à nouveau. Les bêtes sauvages et différents dangers du continent n'ont pas rendus la tâche plus facile...

3- Guide pour un concept de personnage

Avant de vous lancer tête première dans le système pour bâtir votre personnage, voici quelques concepts à garder en tête :

1-D'où vient votre personnage?

Votre personnage peut venir de l'extérieur du système, comme il peut venir d'une autre colonie de Venturis. Pour en savoir plus sur une région en particulier, sentez-vous libre de contacter l'équipe d'animation.

La seule restriction à ce niveau est qu'aucun personnage ne peut être natif de la colonie en reconstruction: Il n'y a eu aucun survivant de la tragédie qui a causé l'effondrement de la mine.

2- Votre personnage est un sous-traitant de Czerka

Un détail important à penser ici : Quel sera le rôle de votre personnage au sein de la colonie? Son emploi? Quelles compétences auraient motivé Czerka à vous employer pour ce projet de reconstruction spécial?

La colonie aura toujours un grand besoin de mineurs, de transporteurs, de constructeurs, de mécaniciens, etc...Quel concept serait le plus intéressant pour votre personnage?

3- Les utilisateurs de la Force sont restreints

Si vous avez envie de jouer un utilisateur de la Force, il y a d'abord certaines mesures à prendre! Pour éviter une surpopulation de jedi et de sith sur le terrain (ou un déséquilibre trop prononcé entre les deux factions), l'animation demande à tout joueur voulant jouer un utilisateur de la Force d'envoyer au préalable un «Background» (un résumé de l'histoire de votre personnage avec une idée de ses valeurs principales, ce qui l'amène sur Venturis et peut-être un indice ou deux sur ce qui pourrait l'intéresser dans une quête plus personnelle...).

Notez bien ici que si jamais l'animation refuse un concept de personnage, c'est parce qu'il y a une surabondance de demandes pour cette faction. Nous ferons de notre mieux pour satisfaire un nombre de joueurs maximal.

De plus, il existe une multitude d'autres concepts intéressants à jouer dans l'univers (littéralement)!

4- Je veux quelque chose de spécial!!

Si vous souhaitez que votre personnage commence le jeu avec quelque chose de spécial (une race un peu trop exotique pour correspondre au système, un vaisseau, une affiliation spéciale avec une faction, etc), écrivez-nous un background et l'équipe d'animation jugera si le concept est accepté.

L'animation se réserve le droit de demander des modifications ou de refuser une idée que nous jugeons trop excentrique.

5- Ressources supplémentaires offertes aux joueurs

- **Le système WEB**

Cette plateforme utilisable en jeu vous permettra de tenir à jour votre fiche de personnage, vos avoirs ainsi que réaliser vos transactions bancaires et plusieurs actions dépendamment de vos compétences. Vous devez nous envoyer un message afin que l'on crée votre compte. Celui-ci vous sera accessible en tout temps.

- **La base de données**

Aussi utilisable en jeu, la base de données est une mine d'or pour apprendre les informations que certaines compétences, entre autres les connaissances, vous confèrent. Il y a aussi plusieurs bulletins de nouvelles accessibles à tous ! Encore une fois, vous devez nous envoyer un message afin que l'on vous crée un compte sur cette base de données, qui est, elle aussi accessible en tout temps.

- **Le système économique**

Pour les plus entrepreneurs, le système économique permet de participer au développement économique de la colonie en fondant son entreprise (ou en joignant une entreprise déjà établie). À travers ces entreprises, il est possible de faire de l'exploration et de la production à grande échelle, du développement scientifique avancé et plus encore.

L'animation de PROJET VENTURIS espère que ces quelques pages vous auront aidé à comprendre un peu plus le monde dans lequel nous évoluons, ainsi que la création de personnages. Si vous avez toujours des questions, n'hésitez pas à nous contacter, nous serons heureux de répondre à vos interrogations.

Au plaisir de vous voir sur le terrain!
L'animation de PROJET VENTURIS