

# Mini gn

## Le conseil des ombres

### Synopsis :

Derrière chaque roi, se cache un seigneur qui tire les ficelles, avide de pouvoir, d'or et de puissance. Vous faites partie de ces derniers et de la cour des ombres, un regroupement de seigneurs de différents royaumes qui agissent ensemble pour manipuler la politique, le commerce et les guerres. Grâce à Tywin le deuxième héritier de l'empire, vous avez pu changer des lois et vous enrichir. Vos plans ayant fonctionnés, vous vous apprêtez pour votre prochaine réunion, loin des regards curieux. Ce sera le moment de tirer votre épingle du jeu, pour vous enrichir, rabaisser vos rivaux et gagner en pouvoir. Mais faites attention, le danger et les espions ne sont jamais loin.

### Information :

Le mini gn la cour des ombres, vous permet d'incarner un noble et sa cour dans un milieu corrompu ou la fortune sourit aux audacieux.

Vous pouvez créer des groupes de quatre joueurs maximum et choisir votre royaume d'origine. Vous aurez un objectif de groupe, ainsi que des objectifs personnalisés.

Embarquez dans une soirée d'intrigue et d'aventure dans l'univers d'oniria pour 20 à 28 joueurs maximum

### Les factions jouables :

L'empire d'Arador :

La faction de Tywin d'Arador deuxième héritier de l'empire, pivot de la cour des ombres ( Nans ) liés au dieu de l'ordre

Le Royaume d'Azeria :

Royaume de chevaliers et de prêtres liés au dieux de la guerre et des faits d'arme

La forêt éternelle :

Le royaume des shamans et des mages lames liés au dieux de la nature

Les terres des milles monts :

Royaume des moines combattants et des ameliers porteurs de leurs ancêtres liés aux dieux des âmes

La fédération marchande :

Royaume des commerçants, des pirates et des ingénieurs, liés au dieu du commerce.

Les terres du destin

Royaume des nécromants et des trompemort liés aux dieu du cycle

Il existe encore quatre autres royaumes qui seront développés si le nombre de joueurs le permet.

Les règles de l'univers d'oniria sont déjà écrites à 90 %. Vous aurez accès à presque toutes les compétences.

Sauf les compétences de récolte et d'exploration. Si vous possédez un métier de craft, vous aurez vos ingrédients disponibles au prêt des orgas, mais elles ne seront pas infinies.

L'exploration ne fait pas partie de l'intrigue.

Les administrateurs ne sont pas disponibles.

Toutes les techniques de combats et sorts magiques sont disponibles.

Les terres du destin ne faisant pas partie de l'intrigue principal du gn Oniria, leurs capacités et sort respectif seront décrites aux joueurs de la faction.

Vous êtes libres de jouer la race que vous désirez, ceci n'a pas d'impact dans l'univers.